Dreihundert gegen eine Million

ANCIENT WARS SPARTA

Age of Empires im antiken Griechenland? Klingt nach einem sicheren Hit. Zumindest ansatzweise, denn die spartanischen Kriege sind nur für geduldige Strategen wirklich interessant.

FACTS

- 3 Völker
- 27 Missionen
- 9 Multiplayer-Karten
- Einheiten-Designer

Orakel haben etwas für sich. Sie helfen in tiefster Not, stehen einem beratend zur Seite – oder prophezeien einen brutalen Krieg, in dem das ganze Land unterzugehen droht. Letzteres passiert dem spartanischen König Leonidas, dessen Volk 480 vor Christus von den Persern angegriffen wird. Wem das bekannt vorkommt: Dieselbe Geschichte erzählt auch die momentan im Kino laufende Comic-Verfilmung **300** – wenn auch auf überzeichnete Weise. **Ancient Wars: Sparta** hält sich hingegen mehr an eine realistische Inszenierung und bietet klassische Echtzeit-Gefechte mit einem umfangreichen Einheiten- und Upgradesystem. Klingt wie **Age of Empires**, doch **Sparta** unterliegt der Genre-Konkurrenz nicht nur bei der Anzahl der Soldaten, sondern auch wegen unnötiger Designmacken.

Kurzgeschichten

In den drei jeweils neun Missionen umfassenden Kampagnen lenken Sie die Geschicke der titelgebenden Spartaner, der Ägypter sowie der Perser. Zwar bekam jedes Volk eine spannende Geschichte verpasst; bevor die sich entfalten kann, ist das Spiel jedoch vorbei. Denn statt alle Kampagnen wie in **Warcraft 3** aneinander zu reihen, um damit eine epische Hintergrundgeschichte zu entfalten, haben Sie in **Ancient Wars: Sparta** von Beginn an Zugriff auf alle drei, jeweils unabhängig voneinander erzählten Storyverläufe – das Spiel bleibt deshalb weitgehend oberflächlich. Zudem finden nur wirklich geduldige Spieler in die Geschichte, denn die zahlreichen Zwischensequenzen verlaufen sich meist in ausufernden Dialogen. Schade, denn die Protagonisten sind nett inszeniert und durchweg mit guten deutschen Sprechern besetzt.

Selfmade-Soldat

Bei der Spielmechanik ähnelt **Ancient Wars** dem Konkurrenten **Age of Empires** fast wie eine Sandale der anderen. Zu Beginn

Unsere Spartaner greifen eine Festung der Perser an. Ohne Katapulte und **Belagerungstürme** würden wir uns an der Steinmauer die Zähne ausbeißen. (1280x960)

Symbole über den Köpfen zeigen an, ob wir einen kritischen Treffer gelandet haben.

Bei großen Einheiten wie **Schlachtschiffen** nervt die miserable Wegfindung ganz besonders.

sichern Sie mit Bauernhöfen, Minen und Holzfällern die Ressourcen (Nahrung, Gold und Holz) und bauen anschließend Kasernen und Pferdeställe für künftige Militärkräfte sowie forschende Betriebe wie einen Schmied oder das Orakel. Einen Unterschied gibt es dennoch: Statt wie gewohnt vorgefertigte Soldaten auszubilden, dürfen Sie Ihre Truppen im so genannten Einheiten-Designer individuell ausrüsten (siehe Kasten). Der Vorteil: Ihre Infanteristen lassen sich bis aufs Detail Ihrer Taktik anpassen und so zu einer besonders effektiven Armee zusammenstellen. Auf der anderen Seite verlieren Sie durch die unterschiedlichen Soldatenklassen sowie die Masse an Upgrades (Langschwerter, Wurfspeere, Breitäxte und vieles mehr) irgendwann den Überblick, zumal die Symbole, die die Soldaten voneinander unterscheiden, ziemlich klein ausgefallen sind. Profis freuen sich jedoch über die zahlreichen Möglichkeiten, die eigene Streitmacht clever auszubauen. Das ist auch nötig, denn der Anspruch der Missionen zieht selbst auf der untersten der drei Schwierigkeitsstufen zügig an.

Und das dauert...

In den Missionen gibt es allerhand zu tun: Sie beschützen Kamelkonvois vor Banditen, verteidigen unter Zeitdruck eine halb aufgebaute Basis oder kämpfen sich auf der Suche nach einem legendären Streitwagen mit einem kleinen Trupp durch einen fallengespickten Dschungel. Solch spannende Aufträge werden immer wieder durch zähe »Baue eine Basis und zerstöre die des Gegners«-Missionen unterbrochen. Zäh deshalb, weil Sie zum einen meist alle Einheiten des Feindes vernichten müssen, auch wenn nur noch harmlose Bauernhöfe stehen. Zum anderen sind die Preise für Einheiten, Gebäude und Upgrades bei allen drei Parteien exorbitant hoch, weshalb Sie in der Regel lange auf ratternde Ressourcen-Konten starren, ehe Sie eine vernünftige Armee aufstellen können – das zieht die Spielzeit unnötig in die Länge.

Pisa schlägt zu

Die größte Schwäche von **Ancient Wars: Sparta** ist die KI. Zwar unterscheidet der Gegner sinnvoll zwischen Nah- und Fernkampf, schickt seine Truppen aber immer auf demselben Weg in Ihr Lager – selbst wenn Sie den benutzten Zugang bereits zum x-ten Mal mit Stachelfallen versehen haben. Zudem laufen Arbeiter häufig hinter die feindlichen Linien, um Bäume zu fällen – die Sammler aus **Command & Conquer 3** lassen grüßen. Auch die Wegfindung ist erbärmlich: Besonders große Einheiten wie Schlachtschiffe oder Kriegselefanten verkeilen sich häufig ineinander und sind dann wehrlos dem Feindfeuer ausgesetzt. Und wenn Sie eine große Gruppe Fußsoldaten über eine Brücke schicken wollen,

DER EINHEITEN-DESIGNER

Je nach Upgrades dürfen Sie die Infanteristen in **Militärgebäuden** mit unterschiedlichen Waffen ausrüsten. Soll es ein günstiger, dafür aber kaum geschützter Fernkämpfer mit Bogen sein oder doch lieber ein teurer Supersoldat mit Breitschwert, Steinschleuder und Rundschild? Sind Sie mit der Auswahl zufrieden, steht der neue Soldatentyp künftig in einer Liste, aus der Sie jederzeit Rekrutierungsaufträge starten dürfen.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- Vor allem hoch aufgelöste Texturen tragen viel zur Atmosphäre bei. Verringern Sie diese nur, wenn nichts anderes mehr hilft.
- Bereits ab einer Geforce 7600 GT oder einer Radeon X850 XT können Sie ohne Bedenken Kantenglättung aktivieren.
- Am meisten Performance fressen hohe Auflösungen und die Schattenqualität.

CHECKLISTE

- 3,6 GB Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 MB RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT ANCIENT WARS: SPARTA AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist der Prozessor ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9000	9250	9600 Pro	9800 XT									
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra							
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT							
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7950 GT	7900 GTX	7950 GX2			
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX				
	Geforce 8								8800 GTS	8800 GTX			
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+									
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz							
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57					
	Pentium D				915	950		965 XE					
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62				
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800			
3 Speicher in MB		128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072			

4 Legende				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, Aus: Schattenqualität, Wasser, Modelle, Fußspuren, Niedrig: Partikel, Texturen	läuft so flüssig: 1280x1024, Normal: Schattenqualität, Partikel, Texturen, Hoch: der Rest	läuft so flüssig: 1600x1200, alles Hoch, 4xAA, 8xAF
	ruckelt stark			

kapieren das nur die wenigsten Ihrer Leute. Als wäre das nicht schon genug, agieren die eigenen Truppen sehr unselbstständig: Zum Beispiel bleiben Infanteristen regungslos stehen, wenn ein Nebenmann angegriffen wird, und Heiler müssen Sie mühsam von Hand auf einen verwundeten Soldaten ansetzen, sonst bleibt der Sani tatenlos im Gemetzel stehen.

Mehr Spieler, mehr Ruckler

Über die Solo-Spielzeit kann man sich eigentlich nicht beklagen. Jede Mission beschäftigt Sie in der Regel mindestens 45 Minuten lang – allerdings oft wegen der angesprochenen zähen Aufbauphasen. Darüber hinaus bietet **Ancient Wars: Sparta** kaum Material zum Weiterspielen. Denn der Skirmish- beziehungsweise Multiplayer-Modus ist mit neun Karten und zwei Spielmodi spärlich ausgefallen. Zudem ruckelt das Programm bei Gefechten mit mehr als vier Teilnehmern unerklärlich stark, weshalb besonders bei Mehrspieler-Partien (egal ob übers Netzwerk oder Internet) kaum Spaß aufkommen will. Da muss der Entwickler World Forge dringend mit einem Patch nachhelfen!

Angewandte Physik

Technisch reißt **Ancient Wars: Sparta** keine Bäume aus: Zwar sind die grafischen Effekte und Animationen durchweg gelungen, schwammige Texturen und polygonarme Figuren trüben allerdings den Gesamteindruck. Dafür besitzt das Spiel eine gute Physik-Engine, durch die Gebäude bei Beschuss glaubwürdig in sich zusammenfallen und in Steinfallen tappende Soldaten von herunterpurzelnden Felsbrocken überrollt werden. Besonders gut sind den Entwicklern die lebendigen und abwechslungsreichen Karten (Wüste, Dschungel, Berge etc.) gelungen, auf denen Tiere umherstromern und Wolken schicke Schatten auf den Boden werfen. Auch beim (Surround-) Sound macht das Spiel kaum etwas falsch. Die Schlachtgeräusche passen, und die gute Musik wechselt je nach Situation dynamisch. Dafür hätte sie insgesamt etwas variantenreicher ausfallen dürfen. DM

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3720

PATRICK C. LÜCK patrick@gamestar.de

Vor zwei Jahren hätte ich Ancient Wars: Sparta wahrscheinlich noch mit viel Freude gespielt. Denn damals wären die Grafik noch taufrisch und die Ideen wie die Physikfallen oder der Einheiten-Editor noch innovativ gewesen. Heute aber hinkt das Spiel der Konkurrenz einfach zu weit hinterher. Daniel hätte sich ein neues Age of Empires gewünscht, mir hätte auch schon ein neues Empire Earth gereicht. Dass wir beide nun enttäuscht sind, das sagt so einiges über das Spiel.

»Fast schon antik«

Mit **Brandsätzen** fackeln unsere Ägypter ein nur spärlich bewachtes persisches Lager ab.

DANIEL MATSCHIJEWSKY danielm@gamestar.de

Schon allein wegen des Szenarios mag ich Ancient Wars: Sparta, denn die taffen Griechen sind für mich interessanter als der Zweite Weltkrieg. Doch wenn man schon von Age of Empires klaut, sollte man es richtig tun. Durch die zähe Einheitenproduktion ziehen sich die an sich netten Missionen wie Kaugummi, und die lahmen Zwischensequenzen killen die spannende Geschichte. Für geduldige Strategen ist das Spiel hingegen interessant, denn das durchdachte Upgrade-System nebst Einheiten-Designer ermöglicht viele taktische Möglichkeiten.

»Age of Emp... äh, Sparta«

ANCIENT WARS: SPARTA ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	World Forge (Ancient Wars: Sparta ist das Erstlingswerk)		
PUBLISHER	Eidos	TERMIN (D)	20.4.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	1 DVD, DVD-Box, 30 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 20 Stunden

GENRE: STRATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial-Mission
SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT:
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel	2,2 GHz Intel	2,6 GHz Intel
XP 1600+ AMD	XP 2000+ AMD	XP 2400+ AMD
512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte	3,6 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN:
- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: –
BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER AUSREICHEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Gamespy
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	5 Stunden
FAZIT	Tempoeinbrüche und wenige Karten lassen kaum Spaß aufkommen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ gute Animationen ⊕ nette Physikeffekte ⊖ polygonarme Figuren und Gebäude ⊖ schwammige Texturen	7/10
SOUND	⊕ passende Effekte ⊕ größtenteils gute deutsche Sprecher ⊕ dynamische Musik... ⊖ ...die sich schnell wiederholt	7/10
BALANCE	⊕ leichter Einstieg ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ Niveau steigt stetig an ⊖ nichts für Einsteiger	8/10
ATMOSPHÄRE	⊕ lebendige Karten ⊕ historisch relativ akkurat erzählt ⊕ viele Zwischensequenzen... ⊖ ...die recht langwierig sind	7/10
BEDIENUNG	⊕ simple Maussteuerung ⊕ übersichtliche Benutzeroberfläche ⊖ teils wirre Gefechte ⊖ Kamera zu nah dran	8/10
UMFANG	⊕ 27 teils lange Missionen ⊖ Spielzeit künstlich in die Länge gezogen ⊖ spärlicher Multiplayer-Teil	7/10
MISSIONSDESIGN	⊕ sehr abwechslungsreiche Aufträge ⊕ nützliche Nebenziele ⊖ immer wieder nervige Fleißaufgaben	8/10
KI	⊕ beherrscht Nah- und Fernkampf ⊖ miese Wegfindung ⊖ dumme Arbeiter ⊖ zahlreiche Aussetzer	4/10
EINHEITEN	⊕ cooler Einheiten-Designer ⊕ massenhaft Upgrades ⊕ Belagerungswaffen ⊖ nicht alles davon nützlich	9/10
KAMPAGNE	⊕ interessante Heldenfiguren ⊕ spannende Geschichten... ⊖ ...die zu oberflächlich erzählt werden	7/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: GUTES STRATEGIESPIEL FÜR GEDULDIGE. ABER DIE KI...

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3719

➤ USK: ab 16 Jahren

➤ WIN VISTA 32 BIT · läuft