

3D-Grafik? Schnickschnack! Helden? Überflüssig! Hier gibt's herrlich atmosphärische Strategie für Echtzeit-Veteranen.

# SunAge

**DVD**  
- Test-Check

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4498  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4497

**Win Vista 32 Bit**  
- läuft

Es ist so etwas wie das **Duke Nukem Forever** der Echtzeit-Strategie: Fast zehn Jahre lang hat das kleine Wiener Entwicklerteam Vertex4 an seinem Debütprojekt **SunAge** gebastelt. In dieser Zeit hat sich das Genre enorm weiterentwickelt, **SunAge** jedoch nicht. Pixelgrafik, stundenlange Schlachten, komplexes Rohstoffmanagement – die Endzeit-Schlachten zwischen Menschen, Mutanten und außerirdischen Sentinels katapultieren Sie nicht in die Zukunft, sondern auf direktem Weg zurück ins Jahr 1998.

## Von gestern

Basis errichten, Rohstoffe abbauen, Einheiten ausbilden, Upgrades erforschen, Gegner plätten – so weit, so klassisch. Der Kniff von **SunAge**: Jedes Gebäude muss über Verbindungstürme an den zentralen Energieknotenpunkt angeschlossen werden. Das macht die Schlachten sehr anspruchsvoll, weil ein einziger zerstörter Turm Ihren kompletten Außenposten lahmlegen kann. Es macht die Schlachten aber auch sehr langwierig, weil Sie immer wieder minutenlang neue Leitungen über

die riesigen Schlachtfelder legen müssen. Dieser Vernetzungszwang betrifft alle drei Kriegsparteien. Die unterscheiden sich beim Basisbau ohnehin nur in Nuancen. Alle erhöhen mit Wohngebäuden ihr Einheitenlimit, alle sammeln die gleichen vier Rohstoffe.

## Von heute

Bei den Einheiten gibt's deutlich mehr Individualismus: Die Behemoth-Mechs der Sentinels feuern entweder einen dicken Laserstrahl oder generieren einen Schutzschild, der Spawn-Freak-Mutant spuckt kleine Schlangen aus. Eine Menge Grübelstoff, den **SunAge** in den 29 umfangreichen Missionen geschickt variiert. Allein im dritten Einsatz müssen Sie etwa satte zwölf Hauptaufgaben absolvieren. Die Massenschlachten erfordern dabei erfreulich wenig Mikromanagement. Sie weisen jedem Trupp einfach ein generelles bevorzugtes Ziel zu und bewegen ihn in Angriffsreichweite – den Rest erledigen Ihre Jungs automatisch. Ständiges Feindanklicken entfällt deshalb. Dafür stört, dass Sie nur gleiche Einheiten in Gruppen zusammenfassen dürfen. **HK**



Nicht hübsch, aber übersichtlich: Mit Panzern und Soldaten überfallen wir eine Mutanten-Armee.



Basis und Außenposten müssen wir mit Energieknoten vernetzen.

## Früher war alles besser

**Heiko Klinge:** Ich höre gern Nirvana, weil es mich so schön an meine Jugend erinnert. Und ich spiele gern SunAge, weil es mich so schön an meine Jugend erinnert: herrlich übersichtliche 2D-Schlachtfelder, komplizierter Basisbau, stundenlanges Kämpfen mit einer einzigen Mission. Ohne Nostalgiebrille würde mein Fazit freilich weitaus härter ausfallen, denn im Vergleich zu den modernen Hochglanzschlachten eines C&C 3 sieht SunAge im wahrsten Sinne des Wortes mächtig alt aus. Vergangenhheitsverliebte Strategie-Veteranen sollten dennoch einen Blick riskieren.



heiko@gamestar.de

## SUNAGE

### STRATEGIE

ENTWICKLER	Vertex4	TERMIN (D)	25.1.2008
PUBLISHER	Lighthouse Interactive	CA. PREIS	30 Euro
SPRACHE	Englisch (deutsche Untertitel)	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch		

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

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte

- ### 3D-GRAFIKARTEN
- GeForce 6600 GT
  - GeForce 7600 GT
  - GeForce 7800 / 7900
  - GeForce 8600 GT / GTS
  - GeForce 8800 GT / GTS
  - Radeon X800 / X850
  - Radeon X1800 / X1900
  - Radeon HD 2600 XT
  - Radeon HD 2900 XT
  - Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ k. Angabe

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

### MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (4), Team-Deathmatch (4)
SPIELTYPEN	Netzwerk SERVERSUCHE intern
DEDICATED SERVER	nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
FAZIT	Strategisch anspruchsvolle, aber sehr langwierige Partien. Nur acht Karten.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ zweckmäßig und übersichtlich - 2D-Krümelfeldgrafik - kleine Einheiten - schwache Effekte	4 / 10
SOUND	+ gute Sprecher - belanglose Elektro-Musik + dünne Waffen- und Explosionsgeräusche	5 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + jede Einheit mit klaren Stärken und Schwächen - steile Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ interessantes Endzeit-Szenario - leiblose Schlachtfelder - sporadische Spielabstürze	6 / 10
BEDIENUNG	+ clevere Einheitensteuerung + aufgeräumte Menüführung - Vernetzungszwang nervt - fummeliges Gruppenmanagement	7 / 10
UMFANG	+ 26 lange Kampagnenmissionen + Skirmish-Modus - nur acht Multiplayer-Karten	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ stetig wechselnde Aufgaben + riesige Schlachtfelder - wenige Überraschungen - zu viel Leerlauf	7 / 10
KI	+ schummelt nicht + variiert Angriffsrouten - ignoriert manchmal Beschuss - sehr skriptlastig	6 / 10
EINHEITEN	+ coole Mutanten + sinnvolle Spezialfähigkeiten - Menschen und Sentinels etwas uninspiriert	6 / 10
KAMPAGNE	+ nette Geschichte + viele Zwischensequenzen ... - ... die aber nur aus hässlichen Comics bestehen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT **Charmant-nostalgische Echtzeitschlachten.**

