



Frontalangriffe werden von der KI-Übermacht weggesteckt. Siegreiche Eroberer finden das Hintertürchen.

Was ein Addon werden sollte, kommt als eigenständiger Nachfolger zu Sparta: Ancient Wars in die Läden. Dabei hätte es selbst als Zusatz nur mäßig erfreut.

Fate of Hellas

+ gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4696
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4697

+ Win Vista 32 Bit
- läuft

Es mag mit dem Wechsel des Publishers zu tun haben, dass **Fate of Hellas** als eigenständiges Spiel erscheint: Der Vorgänger **Ancient Wars: Sparta** war bei Eidos im Programm, die ursprünglich als Addon geplante Griechen-Episode kommt nun über Jowood. Am Spielinhalt liegt's jedenfalls nicht. Denn **Fate of Hellas** ist **Sparta**. Spielerisch und grafisch. Aber das muss nichts Böses bedeuten: **Sparta** kam vor knapp einem Jahr in den Handel und lüftete den staubigen Strategie-Keller mit einigen neuen Ideen durch. Über einen Einheiten-Designer durften Sie individuelle Krieger zusammenstöpseln, mit eingesammelten Feindwaffen Produktionskosten sparen und dank Physik kleine Steinschlag-Fallen bauen. Die volle Spielwitzentfaltung des altgriechischen Echtzeit-Strategicals wurde aber von Designmacken und mieser KI verhindert. Nun gut, die hätte man mit dem Addon ja ausbügeln können.

Sind wir endlich da?

Dem ist aber nicht so. **Fate of Hellas**, in Russland bereits im Dezember erschienen, kämpft mit genau den Problemen, die schon **Sparta** das spielerische Gütesiegel gekostet haben. Auf der Haben-Seite steht bei dem Spiel sogar weniger als beim Vorgänger: Die zwei Kampagnen sind nur jeweils sieben Missionen lang. Und eine der beiden spielbaren Par-

teien sind die altbekannten Spartaner. Neu dazu kommen in **Fate of Hellas** die Makedonier unter Alexander dem Großen. Die sieben Missionen auf Seiten Spartas drehen sich um innergriechische Probleme und Ärger mit den nicht ablassen wollenden Persern. Alexander hingegen hat mit seinem Heer, das sich nur rudimentär von den Spartanern unterscheidet, größere Ziele. Mit ihm und seiner Armee ziehen Sie – komprimiert auf sieben Levels – von Griechenland über Persien und Ägypten bis zum Indus. Der war übrigens auch die Grenze, die Alexander vor knapp 2.500 Jahren erreichte – dann war sein Heer es leid, ihm weiter zu folgen.

Wo seid ihr denn?

Den Eindruck hat man als **Fate of Hellas**-Spieler auch oft: Dank miserabler Wegfindung weigern sich vor allem größere Einheiten, dahin zu wandern, wo der Mausclick sie schickt. Das ist nicht nur ärgerlich, sondern macht die 14 Missionen schwerer, als sie ohnehin schon sind. Nette Ideen auf den Karten und taktischer Tiefgang fesseln wild entschlossene Strategen zwar zusätzlich, wirklich gut – geschweige denn besser als **Sparta** – wird **Fate of Hellas** damit allerdings nicht. Vor allem, weil es technisch auf der schon 2007 nur »ordentlichen« Stufe stehen geblieben ist. *Knut Gollert / CS*



Hübsch anzuschauen, hässlich spielbar: Die gruselige Wegfindung der Schiffe ruiniert den Seekrieg.

Spartanisch

Knut Gollert: Nein, das kann ich den russischen Entwicklern und Jowood nicht als eigenständiges Spiel durchgehen lassen. **Sparta: Ancient Wars** mit 14 neuen Levels – das war's? Keine wirklich neuen Einheiten? Nicht mal im Multiplayer spielbare Makedonier? Und mit den gleichen spielerischen Problemen behaftet wie der Vorgänger? Das muss ein Witz sein. **Sparta**-Fans lassen sich das gefallen, alle anderen verweigern Alexander dem Großen die Gefolgschaft.



redaktion@gamestar.de

FATE OF HELLAS

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER World Forge (Sparta: Ancient Wars, GS 06/07: 72 Punkte)
PUBLISHER Jowood
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 1,5 GB Festplatte	2,2 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 1,5 GB Festplatte	2,8 GHz Intel A64 4000+ AMD 2,0 GB RAM 1,5 GB Festplatte

PROFITIEREN VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ ProtectDVD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

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

MULTIPLAYER Mangelhaft

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team Deathmatch (8)
SPIELTYPEN Netzwerk
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Wenige, alte Karten und nur die alten Fraktionen spielbar. Unnötiger Modus.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöne, lauschige Umgebungen + detaillierte Einheiten + nette Physikeffekte + manchmal breiige Texturen	7 / 10
SOUND	+ größtenteils gute Sprecher + ordentliche Kampfeffekte + auf Dauer eintöniger Soundtrack	7 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + trotzdem von Beginn an schwer + Wegfindungsprobleme + unverhältnismäßige Gegner-Übermacht	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schöne Karten mit vielen Details + stimmige Architektur + schwache Geschichte + zusammenhanglose Story bei den Spartanern	6 / 10
BEDIENUNG	+ übersichtliche Menüs + einfache Maussteuerung ... + ... ohne Finessen + umständliche Kameraführung	7 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Missionen auf großen Karten + leider nur 14 Levels + durch langwieriges Ressourcen-Sammeln in die Länge gezogen	5 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Missionen + Haupt- und Nebenaufgaben + volle Einheitenvielfalt erst sehr spät + mitunter unfair schwierig	7 / 10
KI	+ schlimme Wegfindung, vor allem großer Einheiten + taktisch sinnfrei agierender Gegner + strunzdumme Arbeiter	4 / 10
EINHEITEN	+ komfortabler, taktischer Einheiten-Baukasten + einsammelbare Feindwaffen + kaum spürbare Unterschiede zwischen Truppentypen	7 / 10
KAMPAGNE	+ schlagkräftige, sich entwickelnde Helden + geschichtlich halbwegs korrekte Story + zu kurze Kampagnen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT Zu klein, zu schwer: spartanischer Sparta-Nachfolger.

61

SPIELSPASS