

Seven Kingdoms: Conquest

Die Fortsetzung des Echtzeitstrategie-Klassikers erscheint mit zwei Jahren Verspätung – an der Grafik scheint man in all der Zeit nicht gearbeitet zu haben.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4477
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4653

Win Vista 32 Bit
- läuft

Dämonen sind toll! Doch die in **Seven Kingdoms: Conquest** ziehen vergewaltigend durchs Spiel. Und das ist nicht toll, sondern abstoßend. Die Dämonen sind also die böse Fraktion im **Seven Kingdoms 2**-Nachfolger; sie treten gegen die Menschen an. Jedoch ist Mensch nicht gleich Mensch und Dämon nicht gleich Dämon: In jeder der sieben Epochen unterteilen sich die Menschen in drei unterschiedliche Völker, die Dämonen in die Schergen gleich sieben verschiedener

Reiche. Die Fraktionen besitzen jeweils stimmig wirkende Einheiten und Gebäude – so haben die Dämonen des Eisreichs Krieger und Häuser ganz aus Eis.

Schattenseiten

Grafisch ist **Seven Kingdoms: Conquest** nicht auf dem neuesten Stand, die Optik bleibt altbacken. Auch die Kampagne, die Sie auf Seiten der Dämonen oder der Menschen spielen können, wirkt nicht viel frischer: Szenarien gewinnen Sie entweder, indem Sie alle Gegner vernichtet oder möglichst viele strategische Punkte erobern. Das ist spielerisch eintönig, und die Handlung wird lediglich als Text vor Auftragsbeginn angezeigt und vorgelesen – fesselnd geht anders. Den Schwierigkeitsgrad können Sie nicht bestimmen. Sie dürfen lediglich festlegen, ob die Karte gleich zu Beginn komplett aufgedeckt sein soll. Das erleichtert die jeweilige Aufgabe enorm, weil Sie sofort alle Truppenbewegungen des

Feindes bemerken. Anfänger haben es aber trotzdem nicht leicht, weil das Tutorial sie zwingt, haarklein vorgegebene Spielzüge wiederzukäuen – andernfalls landen Sie prompt in einer Sackgasse. Motivierend ist das keineswegs, und hilfreich nur begrenzt.

Lichtblicke

Die Helden der einzelnen Fraktionen haben mächtige Spezialfähigkeiten zur Verfügung, und sowohl Gebäude als auch Einheiten lassen sich sinnvoll aufwerten.

Zusätzlich können Sie so genannte Dämonensteinzauber wirken, die Ihnen eine Vielzahl strategischer Möglichkeiten bieten. So können Sie mit ihrer Hilfe zum Beispiel mächtige Helden ohne vorherige Rekrutierungszeit plötzlich mitten auf dem Schlachtfeld erscheinen lassen – spaßig. Wie in den Vorgängern ist es möglich, zu spionieren, zu bestechen und Bündnisse mit neutralen Dörfern einzugehen. Allerdings war es für uns meistens einfacher, sie schlicht zu überrennen. **PD**



Ra ist ein **mächtiger Held** der Ägypter – seine Anwesenheit reicht aus, um die Kampfkraft unserer Truppen zu verbessern.



Unter **Schattenlord** vernichtet mit seinem Schattenschnitt ganze Regimenter.

Zu viele Fehler

Philipp Dubberke: Ich bin, auch wegen der Dämonen, mit großen Erwartungen an **Seven Kingdoms: Conquest** herangegangen. Über das grotesk hässliche Intro kann ich noch wegsehen, aber schlechte Wegfindung? Teilweise dämliche KI? Eine in Texten erzählte, kaum erkennbare Story? Das muss wirklich nicht sein. Auf der anderen Seite hatte ich Spaß mit den vielen taktischen Möglichkeiten, den abwechslungsreichen Einheiten und mächtigen Helden. Unterm Strich wirkt das Spiel unfertig – und das bei zwei Jahren Verspätung.



philipp@gamestar.de

7 KINGDOMS: CONQUEST ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Infinite Interactive, Enlight Software (Bad Day L.A., GS 10/06: 61 Punkte)
 PUBLISHER Jowood TERMIN (D) 13.3.2008
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 30 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK			3D-GRAFIKKARTEN
FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MB RAM 1,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> ■ 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) Vernichtung (6), Vorherrschaft (6), King of the Hill (6), Diablos Tod (6)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, Direct IP SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
 FAZIT Diablos Tod ist eine interessante Spielidee, ansonsten Standard.

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ gute Beleuchtung ⊖ mäßige Effekte, die zum Teil das Gelände ignorieren 	5 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ordentliches 5.1 ⊖ ... der stellenweise nervt 	6 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ ausgewogen starke Fraktionen ... ⊖ ... die sich fast gleich spielen 	6 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Epochen schick umgesetzt ⊖ unrealistische Größenverhältnisse 	6 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ sinnvolle Tastenkürzel ⊖ keine Anzeige der Gebäudestufe 	6 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Dämonen- und Menschenkampagne ⊖ in die Länge gezogen durch sich wiederholende Missionen 	6 / 10
MISSIONSDSIGN	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ nur drei Missionstypen ⊖ keine Identifikationsfiguren 	3 / 10
KI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Gegner greifen zügig an ... ⊖ Feinde bleiben in Fernkampfreichweite 	5 / 10
EINHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ coole Spezialfähigkeiten ⊖ Gebäude unterscheiden sich in der Funktion, nicht aber in der Optik 	7 / 10
KAMPAGNE	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ Geschichte wird nur in Texten erzählt ⊖ keine Zwischensequenzen 	2 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT **Komplexer Strategie-Titel ohne Tiefgang.**

SPIELSPASS