



Wer als römischer Imperator Erfolg haben will, muss **Häuser bauen**. Viele Häuser.



Ohne Speerträger hat das Fußvolk keine Chance gegen unsere **Kavallerie**.

Die Würfel sind gefallen.
Der Spielspaß hat verloren.

Imperium Romanum Emperor

Innovationen scheinen nicht die Stärke des bulgarischen Entwicklers Haemimont zu sein. Nachdem schon **Imperium Romanum** (GameStar-Wertung: 70 Punkte) im Vergleich zu seinem Quasi-Vorgänger **Die Römer** nur rudimentäre Neuerungen brachte, tritt das erste Addon **Emperor** fast komplett auf der Stelle. Die 19 teils unnötig in die Länge gezogenen Szenarien decken zwar erneut historische Ereignisse aus der Antike ab (etwa die Verteidigung des Hadrianswalls in Britannien), lassen aber nach wie vor eine vernünftige Handlung und Präsentation vermissen. Zwischensequenzen und Heldenfiguren wie Julius Caesar suchen Sie ebenso vergebens wie frische Gebäude, Warenkreisläufe oder Klimazonen. Das an **Die Schlacht um Mittelmeer** erinnernde Bau-

menü ist ebenfalls so fummelig wie eh und je. Die größte Neuerung sind zufallsgenerierte Ereigniskarten, die für mehr Vielfalt bei den Aufgaben sorgen. Zumindest theoretisch, denn das System nervt mit Aussetzern: So sollten wir in einer Mission Soldaten mit Schwertern ausrüsten, bekamen aber kein Eisen, weil die Designer die passende Mine auf der Karte vergessen haben. Wir mussten die Aufgabe verwerfen und eine neue wählen: baue 100 Häuser – öde! Für ein wenig Motivation sorgen 50 freischaltbare Erfolge. Dafür müssen Sie aber unter anderem 200 Häuser bauen. Spannend geht anders. **DM**

IMPERIUM ROMANUM: EMPEROR		
GENRE	Aufbauspiel-Addon	USK ab 6 Jahren
HERSTELLER	Haemimont / Kalypso	
CA. PREIS	20 Euro	
ANSPRUCH	Fortgeschrittene	
MINIMUM	1,7 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte	
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend	63 SPIELSPASS

Akkurat aber öde

Daniel Matschijewsky: Ein paar liebelose Missionen auf eine DVD zu klatschen und als Erweiterung zu verkaufen, ist schon arg frech. Zumindest neue Gebäude oder Warenkreisläufe hätten drin sein müssen. Mit Emperor verpasst Haemimont zudem die Chance, die Fehler des Hauptprogramms auszumerzen. Was nützen mir historisch akkurate Szenarien, wenn sie öde präsentiert werden? Selbst Imperium-Romanum-Fans sollten erstmal Probe spielen.



danielm@gamestar.de

Kreuzritter-Einmaleins: Bei Medieval klauen und dann drüber schweigen.

Crusaders Thy Kingdom Come

Spätestens seit dem West-Sword-Klassiker **Dune 2** schallen uns in Strategiespielen die zackigen Kommentare der Truppen entgegen. Wir erteilen die Order, und fiese Harkonnen, tapfere GDI-Jungs oder kriegslüsterne Orcs antworten. Nur die Kreuzritter im Echtzeit-Strategiespiel **Crusaders: Thy Kingdom Come** haben ein Schweigegebäude abgelegt. Da können wir unseren digitalen Untertanen noch so vielen Sarazenen entgeschicken, sie verlieren kein Sterbenswörtchen. In der Kombination mit den leblosen Landschaften und unspektakulären Kampfanimationen verliert der Heeres-Simulator so deutlich an Atmosphäre – kein Vergleich zur offensichtlich inspirierten Inspirationsvorlage **Medieval 2: Total War**. Auf einen Welteroberungs-Modus müssen wir verzichten, dürfen aber zwischen den

zwölf Kampagnen-Missionen neue Bogenschützen, Speerträger und Kavallerie kaufen oder vorhandene Truppen verbessern. Vor jeder Schlacht akzeptieren wir außerdem Zusatzaufträge für Adelshäuser. Wenn wir diese erfüllen, verbessern wir die Eigenschaften unseren Truppen. Eine erhöhte Ausdauer lässt die Männer etwa besonders lange über die Kriegsfelder sprinten. In der Schlacht wirken sich die unterschiedlichen Formationen spürbar auf Angriffs- und Verteidigungswerte aus. Trotz dieser taktischen Möglichkeiten frustrieren die Kämpfe, denn eine Speicherfunktion fehlt. **CHS**

CRUSADERS: THY KINGDOM COME		
GENRE	Echtzeit-Strategie	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	Neocore Games / CDV	
CA. PREIS	40 Euro	
ANSPRUCH	Anfänger, Fortgeschrittene	
MINIMUM	2,4 GHz, 1,0 GB RAM, Geforce 6600 / Radeon X700	
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft	51 SPIELSPASS

Ans Kreuz mit dem Ritter

Christian Schneider: Die Gefechte der Total-War-Serie sind komplex, Einsteigern vielleicht sogar zu komplex. Mit den überschaubaren und nachvollziehbaren Taktikmöglichkeiten eines Crusaders könnten Interessierte dagegen die Kontrolle großer Armeen erlernen – theoretisch. Doch bei der faden Optik, fehlenden Sprachausgabe und dem entmutigenden Kampagnenverlauf kann ich Ihnen den beschwerlichen Kreuzzug ins Heilige Land nicht ans Herz legen.



redaktion@gamestar.de

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5516
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5515

Win Vista 32 Bit
- läuft

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5522
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5521

Win Vista 32 Bit
- läuft