



Auf einer der **mittleren Zoomstufen** können Sie Ihr expandierendes Reich am besten verwalten.



Überraschende KI: Mit einer Flotteninvasion fällt der Feind in unser kaum bewachtes Hinterland ein.

Hegemony Philip of Macedon

Globale Strategie funktioniert nur als Rundenspiel? Von wegen, denn trotz Schwächen beweist dieser günstige Independent-Titel das Gegenteil.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6925

Die Eltern von historischen Lichtgestalten haben ein Problem: So richtig kennt sie keiner. Alexander der Große etwa schrieb mit seinem Feldzug über Persien nach Indien eine so übergroße (Erfolgs-)Geschichte, dass die Leistungen seines auch nicht gerade untätigen Vaters Philipp II. von Makedonien dagegen komplett abstinken. Dabei war er es, der Alexander ein modernes und schlagkräftiges Heer sowie die absolute Vorherrschaft (Hegemonie) Makedoniens über Griechenland hinterließ. Der kleine unabhängige Entwickler Longbow Games

nimmt sich nun in **Hegemony – Philip of Macedon** seiner Geschichte an. Das Spiel gibt es auf der Homepage des Herstellers (► **Quicklink: 6926**) für 30 US-Dollar (ca. 25 Euro) zum Download. Wie der Titel bereits verrät, tragen Sie in der Rolle von König Philipp den Kampf um die Vorherrschaft im antiken Griechenland aus. Dabei mischt das Spiel auf interessante Weise Rundenstrategie-Elemente mit Echtzeitstrategie.

Unerbittliche Echtzeit

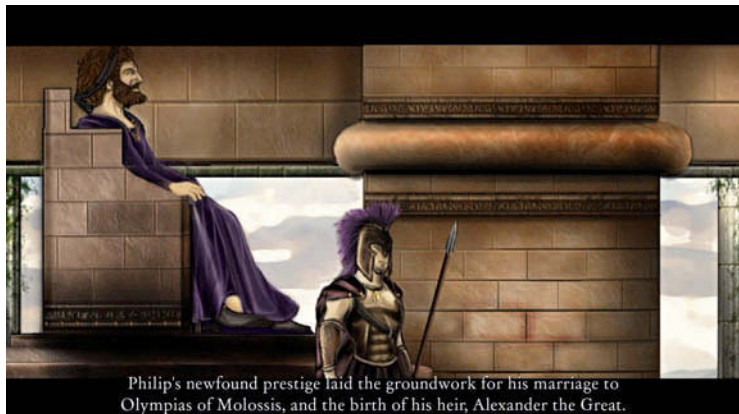
Sie beginnen Ihren Aufstieg zur Großmacht unter den denkbar

lausigsten Bedingungen: Nur mit ihrer persönlichen Kavallerie als Leibgarde und einem kleinen Dörfchen. Mit Ihrem Trüppchen ziehen Sie nun in Echtzeit über die komplett in 3D gestaltete Landschaft Griechenlands. Die grafische Qualität hinkt dabei weit hinter den Schlachtfeldern von **Empire** her, und die steif animierten, polygonarmen und schwach texturierten Einheiten fallen vor allem auf der größten Zoomstufe negativ auf. Abgesehen davon erfüllt die Grafik ihren Zweck. Die wichtigsten Gebäude und Einheiten sind gut auseinander-

derzuhalten, zudem geht die Bedienung der frei bewegbaren Kamera gut von der Hand. Die ideale Übersicht zu finden, fällt leicht, zumal **Hegemony** mehr als 40 Zoomstufen anbietet. Ab einer bestimmten Kamerahöhe blendet die 3D-Landschaft übergangslos in eine 2D-Kartendarstellung über. Dort sind alle Einheiten, Städte und Objekte ähnlich wie auf der Rundenkarte der **Total War**-Spiele als Icons oder Figuren dargestellt. Hier behalten Sie am besten die Übersicht über Ihr Reich, verlegen Truppen und planen Nachschubstrecken. Trotz-



Unsere Hauptstreitmacht **belagert eine Stadt** ①, dabei weisen uns **optionale oder verpflichtende Aufträge** ② auf lohnende Missionsziele hin. Unterdessen nimmt König Philipp mit seiner Kavallerie **Feindtruppen als Sklaven gefangen** ③. Da ein Feldzug und insbesondere Belagerungen auf feindlichem Terrain andauern können, führen wir **eine Herde Schafe zur Ernährung** ④ herbei. Gleichzeitig sehen wir auf der **Mini-Map** ⑤, dass unser Reich an zwei weiteren Fronten angegriffen wird. Stress pur ist garantiert.



Die informativen, aber raren **Zwischensequenzen** stellt Hegemony als gezeichnete Dia-Show dar.

dem läuft auch in dieser Ansicht die Echtzeit-Uhr unerbittlich weiter. Glücklicherweise können Sie das Spiel aber jederzeit mit der Leertaste pausieren, um Anweisungen zu erteilen. Außerdem können Sie stets frei speichern.

Sklaven her!

Stück für Stück erobern Sie im Namen Makedoniens ganz Griechenland, vor allem die Städte als wirtschaftliche Zentren. Der Aufbau teil von **Hegemony** ist vergleichsweise dünn ausgefallen, Sie können außer den wichtigen Stadtmauern, mit denen Sie Belagerungen eine Zeitlang standhalten, keine weiteren Gebäude errichten. Stattdessen verfügt jede Stadt über eine vorgegebene Anzahl von Versorgungsknoten, die Sie beliebig mit Städten, Farmen, Minen oder Bonusgebäuden im Umland verbinden. Die Wahl der richtigen Versorgungsknoten ist knifflig. Eine Farm versorgt die Stadt mit Nahrung, eine Mine dafür mit Gold, und in Villen können Sie Generäle für Ihre Armee anheuern. Die richtige Vernetzung Ihrer Städte ist die Grundlage Ihrer Expansion, denn je nach Wachstum und Ertrag dürfen Sie nur ein bestimmtes Kontingent an Militäreinheiten oder Arbeitern rekrutieren. Wer zu wenig Gold erwirtschaftet, kann nur eine kleine Armee unterhalten, wer zuviel produziert, verschenkt seine Potenziale, da nicht verbrauchte Golderträge sinnlos verpuffen. Das wohlüberlegte Austarieren

des Wirtschaftssystems ist daher lebensnotwendig. Zum Glück können Sie die Versorgungsknoten jederzeit lösen und neu knüpfen.

Rückgrat Ihres Wirtschaftssystems sind Sklaven, die Sie auf Ihren Feldzügen erbeuten. Ergeben sich feindliche Truppen, können Sie diese versklaven und als Arbeiter in Minen schicken oder zum Aufbau von Stadtmauern oder Festungen heranziehen. Dabei sind Sklaven deutlich günstiger als rekrutierte Arbeiter aus der Zivilbevölkerung, allerdings sollten Sie sie auch im Auge behalten, da sie sonst revoltieren.

Pause, liebster Freund

Sobald Sie die Wirtschaft zum Brummen gebracht haben, können Sie Ihre Armee ausheben und ins Feld führen. Ganz wie in der **Total War**-Serie ziehen Sie mit ganzen Einheitenpuls wie der berühmten Phalanx-Infanterie in die Massenschlachten. Ausgerechnet hier hat die Bedienung einen Schwachpunkt, denn die Organisation und Steuerung Ihrer Truppen im Kampfgetümmel fällt etwas fummelig aus, und die Kampfanimationen sehen eher nach willkürlichem Gekeile denn nach organisierter Schlachtordnung aus. Zudem reagieren Ihre Truppen manchmal zu behäbig auf Formations- oder Angriffsbefehle. Das gleicht sich insofern wieder aus, da die taktische KI des Gegners nicht allzu helle ist. Gegnerische Truppenverbände lassen sich zu leicht isolieren und



Die **Massenschlachten** sind umständlich zu steuern, was ständiges Pausieren notwendig macht.

flankieren oder einkesseln. Die strategische KI hingegen gehört zu den großen Stärken des Spiels. Anrückende Armeen erkennen Übermachtssituationen und machen flugs kehrt, belagerte Städte werden durch Entsatzheere unterstützt, und unterlegene Gegner weichen auf kleine bewegliche Einheiten aus. Mit diesen versuchen ihre Feinde in einer Art Guerillakrieg gezielt ihre Infrastruktur zu zerstören, indem Sie zum Beispiel Ihre Farmen abbrennen. Mit fortschreitendem Spielverlauf haben Sie es oft mit mehreren Fronten gleichzeitig zu tun. Das fordert Sie extrem und

macht die Pausentaste zu Ihrem liebsten Freund. Einsteiger werden aber spätestens hier überfordert, denn Frieden können Sie mit Ihren Nachbarn nicht schließen, da **Hegemony** keine Diplomatie anbietet. Auch wenn die Entwickler die Diplomatie (laut Handbuch) in voller Absicht weglassen, verschenkt das Spiel hier Potenzial. Auch bietet **Hegemony** lediglich eine einzige Kampagne, doch sind Sie mit der ausreichend beschäftigt. Zudem gibt es über 100 Aufträge im Spiel, die Sie optional erfüllen können, um anschließend von unterschiedlichen Boni zu profitieren. *Patrick C. Lück*

Für anspruchsvolle Strategen

Patrick C. Lück: Hegemony hat mich mehr ins Schwitzen gebracht als fast alle Echtzeit-Strategie-Titel der letzten Jahre – und das ist positiv gemeint. Wenn ich gerade an zwei Fronten Massenschlachten austrage und mir dann eine dritte Fraktion in den Rücken fällt, vergesse ich ruckzuck die mauere Präsentation, das rudimentäre Wirtschaftssystem oder die fehlende Diplomatie. Hier gehört es eben dazu, Teile seines Reiches zu verlieren, nur um sie wieder mühsam zurückzuholen.



redaktion@gamestar.de

HEGEMONY

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Longbow Games (Hegemony ist der erste Vollpreistitel)
PUBLISHER Longbow Games
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG Download, 32 S. PDF-Handbuch

TERMIN (D) 10.5.2010
CA. PREIS 25 Euro (30\$)
USK nicht geprüft

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHER-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 2,0 GB RAM (Vista) 1,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 1,0 GB Festplatte	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Aktivierung		
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

BEWERTUNG

GRAFIK	+ flüssiger Übergang zwischen Zoomstufen + Objekte gut erkennbar - aus der Nähe detail- und polygonarm - generell nicht zeitgemäß	5 / 10
SOUND	+ guter Sprecher in Zwischensequenzen + schöne, unaufdringliche Musik - schwache Kampfeffekte - Einheiten ohne Sprachausgabe	7 / 10
BALANCE	+ erste Aufgaben führen gut ein + umfangreiche Hilfen + drei Schwierigkeitsgrade - später steile Lernkurve - nichts für Einsteiger	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ vermittelt gut den historischen Verlauf + schönes »Herrscher-Feeling« - schwache und stimmungarme Präsentation	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + Kamera gut bedienbar + viele Zoomstufen - fummelige Einheitensteuerung - Warnhinweise leicht übersehbar	7 / 10
UMFANG	+ riesige Kampagnenwelt + über hundert Quests + guter Wiederspielwert + lange Spieldauer - nur eine Kampagne	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Missionen orientieren sich am historischen Verlauf + Aufträge sind freiwillig + gute Belohnungen - meist nur Eroberungsaufträge	7 / 10
KI	+ reagiert sehr gut auf Bedrohungen + handelt agil und flexibel - Taktik der verbrannten Erde - in Schlachten leicht einzukesseln	8 / 10
EINHEITEN	+ Einheiten sammeln Erfahrung + Generäle + historisch verbürgt - fast alle nützlich - insgesamt nur wenige Einheiten-Typen	8 / 10
KAMPAGNE	+ geschichtlich interessanter Feldzug + verläuft je nach eigenem Verhalten anders - nur eine Karte - keine anderen Spielmodi	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

FAZIT Fordernde Echtzeit-Global-Strategie.

73

SPIELSPASS