

Elemental

War of Magic

Hier haben die Polygone Pause: Das Strategiespiel Elemental purzelt nicht nur mit seiner gezeichneten Grafik aus dem üblichen Fantasy-Rahmen. Von Martin Deppe

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Stardock** Entwickler: **Stardock (Galactic Civilizations 2, GameStar 08/08: 75 Punkte)**
Termin: **27.8.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 40 Euro**

GameStar.de: [Quicklink: 7028](#) Auf XL-DVD: Test-Video

Ha! Nimm dies! Schwungvoll haut unser Milizsoldat das nagelneue Breitschwert in den Ogerpelz. »Habe ich gerade von meinem Spieler bekommen, das Schwert.

Schön scharf, nicht wahr?« Der Besitzer des Ogerpelzes dreht sich genervt um, holt aus und haut den Breitschwertträger im hohen Bogen durch die Pampa. Der zieht sich kleinlaut zurück und grummelt, »Menno, hätte mein Spieler mir besser gleich eine Rüstung dazugekauft, der Knäuserkopp!«

So ungefähr fühlt sich ein ganz normaler Soldat, den Sie im Runden-Strategiespiel **Elemental: War of Magic** in Ihrer Gruppe führen. Denn darin können Sie Ihre Einheiten individuell entwerfen. Der umfangreiche Einheiten-Designer ist nur einer der Gründe, warum **Elemental: War of Magic** etwas Besonderes ist. Salopp gesagt mixt das Spiel Teile aus **Civilization** (Forschung, Städtebau) mit **Heroes of Might and Magic** (Taktikkämpfe), ist also eine Art Neuauflage des Klassikers **Master of Magic**. Egal ob

Kampagne oder freies Spiel, Sie beginnen immer mit einem einsamen Helden in einer nicht ganz so einsamen Landschaft, die in quadratische Felder unterteilt ist (die ersten vier **Civilization**-Spiele winken jetzt bitte mal). Unser Held kann eine Stadt errichten, idealerweise macht er das neben Wiesen, Kürbisfeldern, Erzvorkommen oder so, damit die Stadt später auch ordentlich Rohstoffe

Civilization trifft Heroes trifft Master of Magic. Klassisch!

abwirft. Städte wachsen, wenn die Bewohner genug zu füttern haben, und mit jedem Stufenanstieg (bei Stufe 5 ist Schicht) stehen neue Gebäude parat. Allerdings dauert es locker mal hunderte Runden, bis wir die finale Stufe erreicht haben. Je größer die Bevölkerung, desto größer der Machtbereich um die Stadt. Alle Rohstoffvorkommen innerhalb dieser Grenze können wir abbauen, was zu Machtspielchen mit Nachbarn führt.

Diese dynamische Stadtentwicklung ist einer der Suchtfaktoren im Spiel. Man will endlich die nächste Stadtstufe erreichen, sich das Goldvorkommen einverleiben, die Universität bauen. Die Weiterentwicklung auf den hohen Stufen dauert zwar furchtbar lange, aber zum einen haben Sie schnell mehrere Städte, zum anderen sind da ja noch die Helden. Zu Ihrem Recken vom Spielbeginn gesellen sich bald weitere, zum Beispiel als Belohnung für eine gewachsene Stadt. Es kann allerdings auch passieren, dass Sie dann keinen stolzen Recken bekommen, sondern eine eklige Kampfspinne, die Sie verschämt in eine Ihrer Armeen

schieben. Viel schöner ist eine andere Methode der Heldengewinnung: selber einen zeugen. Sie können nämlich Charaktere untereinander verheiraten und Kinder produzieren (Reihenfolge beachten!), die einige Runden später erwachsen und damit spielbar sind.

Mit Ihren Helden und in Städten rekrutierten Kampfeinheiten erkunden Sie die Fantasy-Welt, lösen 08/15-Quests (anfangs Rat-



Auf der Weltkarte: Unsere Stufe-Drei-Stadt Handorfia ist so einflussreich, dass ihr Machtbereich (die rote Linie rechts oben) schon die befreundete Nachbarsiedlung erfasst.

Achtung, Bugs!

Zahlreiche Spieler beschwerten sich in den Elemental-Foren über inhaltliche und technische Bugs, darunter Abstürze und einen nach ein paar Runden extrem verlangsamenden Spielablauf. Die Probleme scheinen nur einen Teil der Spieler zu betreffen, bei uns lief Elemental auch auf einem Vista-64-Bit-System problemlos. Andere Spieler berichten zum Beispiel von schutzlos umherwandernden KI-Herrschern oder Rekrutierungs-Bugs im Endspiel. Mit dem Patch auf Version 1.08 (der Grundlage für unseren Test) sind einige der Probleme behoben, der Entwickler Stardock hat jedoch weitere Patches angekündigt und geht offen mit den Problemen um. Tatsache ist: Elemental macht schon jetzt enorm Spaß!



Simple Taktikkämpfe: Hauptheld Lord Relias schleudert einen Feuerball auf den Draken rechts oben.

Stärken

- + gute Mischung der Elemente
- + Einheiteneditor
- + Truppen leveln mit

Schwächen

- langsamer Kampfablauf
- umständliche Einheiten-Auswahl
- Bugs

ten, später Oger erschlagen), erleben aber auch fiese Schlachten gegen magische Feuerwerfer oder kaum totzukriegende Drachen. Die Kämpfe finden auf eigenen Bildschirmen statt, über die beide Parteien abwechselnd ihre Truppen verschieben. Die Bewegungsanimationen der Kämpfer sind zwar gut, aber sehr langsam und nicht zu beschleunigen. Sobald die Streithähne endlich in Waffenreichweite sind, wird's spannend: Wie schlagen sich unsere selbstgebauten Truppen im Härtestest? Ist die vorhin verschämt versteckte Ekel-Spinne vielleicht doch nicht so übel? Überlebt unser frisch gezeugter Nachwuchsheld die Feuer- taufe, bekommt er einen Levelaufstieg?

Der »Krieg der Magie« hat seinen Namen nicht von ungefähr: Im Spielverlauf spielt Magie eine immer wichtigere Rolle. Während magiebegabte Helden im Gefecht anfangs poplige Feuerbälle oder Blitze loslassen, sind später ganze Flächenbrände im Repertoire. Der Multiplayer-Button ist zwar schon fest im Menü verankert, momentan (Version 1.08, Stand 17.9.2010) funktioniert er aber

noch nicht. **Elemental: War of Magic** gibt es derzeit nur auf Englisch. Wegen seiner vielen Texte sind gute Englischkenntnisse von Vorteil. Der Publisher Stardock bietet das Spiel als Download für umgerechnet rund 40 Euro an (Quicklink: 7030). *Martin Deppe*



Echte Hassliebe

Martin Deppe
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Selten wollte ich Entwicklern so um den Hals fallen und ihnen gleichzeitig selbigen umdrehen. Denn Elemental macht wahnsinnig viele Sachen richtig gut: den konsequent gezeichneten Grafikstil, den tollen Einheiten-Designer, die Verbindung aus Städtebau, Entdecken und Kämpfen. Und dann gibt's Szenen, da werde ich wahnsinnig. Beim fummeligen Anwählen der Einheiten etwa oder bei den laaaaangsamen Kampfanimationen. Doch letztendlich siegt die Liebe über den Hass – Elemental ist ein Geheimtipp für Fans von Rundenstrategie!



Fünf Disziplinen können wir erforschen: Zivilisation, Kriegsführung, Magie, Abenteuer, Diplomatie. Schulen und Universitäten machen den Forschern Extradampf.

TERMIN 27.8.2010 PREIS ca. 40 Euro USK nicht geprüft

Elemental War of Magic

Rundenstrategie

Publisher Stardock
Entwickler Stardock
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Impulse (Kontenbindung)

GRAFIK

- + ungewöhnlicher, schöner Zeichenstil + taktische Kämpfe und strategische Karte aus einem Guss + ordentliche Animationen
- Terrain-Sets teils eintönig - etwas detailarm

SOUND

- + stimmungsvoller Soundtrack + 5.1-Sound
- wenige Soundeffekte - spartanische Kampfgeräusche
- keine Sprachausgabe

BALANCE

- + Kampf, Forschung und Städtebau gut austariert + keine unfairen Kämpfe + Gegnerstärke gut einschätzbar - Fernkämpfer etwas zu stark - die ersten Stunden viel zu leicht - Bugs

ATMOSPHERE

- + ausführliche, gute Texte und Dialoge + im freien Spiel immer was zu tun + hohe Motivation zum Weiterspielen
- dünne Präsentation

BEDIENUNG

- + übersichtliches Interface + wenige Klicks nötig + hilfreiche Hinweise bei Ereignissen - fummelige Einheiten-Auswahl
- langsame Animationen - teils unklare Ortsangaben

UMFANG

- + sehr lange Kampagne + freies Spiel mit vielen Einstellmöglichkeiten + umfangreiche Forschung, Magie, Technologie, Baumöglichkeiten + mächtige Editoren + mod-tauglich

STARTPOSITIONEN

- + faire Startbedingungen + gut ausbalancierte Zufallskarten
- + zehn Haupthelden spielbar + zehn Fraktionen ...
- ... die sich wenig unterscheiden

KI

- + KI-Gegner schummelt nicht
- + Monster bewegen sich aktiv auf der Landkarte
- Gegner im Gefecht zu leicht auszutricksen

EINHEITEN

- + sehr umfangreicher Einheiten-Editor
- + alle Truppen gewinnen Erfahrung
- + Helden mit unterschiedlichen Fähigkeiten

ENDLOSSPIEL

- + sehr viel Entscheidungsfreiheit + Kampagne als Tutorial
- + viele Quests ... - ... die sich ähneln
- in der Kampagne gelegentlich Leerlauf

