



Eine überraschend umfangreiche **Auftragsreihe** erklärt, warum das Fantasy-Reich Auriga vom ewigen Winter bedroht wird.



Die **Kämpfe** laufen in erster Linie automatisch ab, wir bestimmen nur, wer wen aus welcher Distanz angreift. Das ist uns zu wenig.

Endless Legend

Nach Weltraumstrategie und Dungeon-Crawler wechseln die Amplitude Studios in klassische Civilization-Gefilde. Und machen dabei eine gute Figur. Von Christian Weigel

Genre: **Runden-Strategie** Publisher: – Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **2014** Status: **zu 70% fertig** Preis: **30 Euro**

Auf Heft-DVD: Early-Access-Check

Der Winter naht: Die Welt Auriga steuert in **Endless Legend** auf eine erbarmungslos-permanente kalte Jahreszeit zu. Trotzdem muss in den immer kürzer werdenden Sommerperioden zwischen den Winter-einbrüchen emsig gebaut, geforscht, geerntet und gekämpft werden, und zwar Runde für Runde. Als eines von acht geplanten Völkern (bisher sind aber nur vier spielbar) starten wir in klassischer **Civilization**-Manier mit einem Siedler auf einer zufällig generierten Karte, suchen uns ein Hexfeld mit guten Standortfaktoren und gründen dort die erste Stadt. Anders als in **Endless Space**, dem 2012 erschienenen 4X-Weltraum-Strategie-spiel der Amplitude Studios besiedeln wir in **Endless Legend** aber keine fernen Planeten, sondern »nur« eine Fantasy-Welt. Die ist zwar von den üblichen Verdächtigen wie Dämonen, Drachen und Waldelfen bewohnt, fällt dafür aber durch ihren einzigartigen Grafikstil umso mehr auf. Landschaft, Helden, Städte und Kreaturen bestechen durch durchgestylt Formen und sehen mit ihrer reduzierten Geometrie und fremdartigen Proportionen aus wie ein Actionfiguren-Spielset aus der Zukunft. Das passt wiederum gut in die Hintergrundgeschichte von Auriga: Neben traditionelleren Fantasy-Völkern wie der naturverbundenen Ranger-Fraktion oder den Nekromanten gibt es auch die sogenannten »Vaulter«, die in unterirdischen Bunkeranlagen (klingelt da das **Fallout**-Glöckchen?) überlebten. Diese stammen aus einer Zeit, in der Auriga noch hoch entwickelt und nicht in unzivilisierte Barbarei verfallen war. Während wir von der ersten Runde an damit beschäftigt sind, mit unserer Start-Armee samt zugeteiltem Held die umliegende Gegend zu erkunden, unsere Stadt zu verteidigen sowie Forschung und Produktion anzukurbeln, hält **Endless Legend** nämlich eine je nach gewählter Fraktion maßgeschneiderte Questreihe für uns bereit. Stück für Stück enthüllen wir darin die Geheimnisse um die Vergangenheit Aurigas und finden heraus, warum diese Welt dem ewigen Winter anheimfallen wird. Nebenher erfüllen wir dazu noch etliche Nebenaufgaben, die uns Boni und Ressourcen einbringen. Meist erkunden wir dafür die überall auf der Karte verstreuten Ruinen untergegangener Städte, integrieren kleinere Nachbarvölker in unser Reich

oder erfüllen andere Aufgaben, die unsere Expansion vorantreiben. Dazu betreiben wir Forschung auf einem in vier Phasen eingeteilten, für jedes Volk unterschiedlichen Technologiebaum, der uns bessere Einheiten, mehr Stadtgebäude und viele passive Bonusfähigkeiten für unser Volk einbringt. Anders als in verwandten Genrerepresentern wie **Age of Wonders 3** oder **Warlock 2** ist es nicht gestattet, die Karte mit Städten vollzupflastern. Auriga ist in Provinzen eingeteilt, in denen jeweils nur eine Stadt erlaubt ist. Gute Platzierung ist demnach Pflicht, da eine Siedlung zu Beginn nur die jeweils direkt angrenzenden Hexfelder beackert. Wächst die Stadt, docken wir weitere Stadtviertel an und erweitern so den Arbeitsbereich. So weit, so schön. Doch **Endless Legend** hat bislang noch eine große Schwäche: die Kämpfe. Zu Beginn einer Schlacht legen wir lediglich fest, wer wen aus welcher Entfernung angreift, alles Weitere findet ohne unser Zutun statt. Clevere Winkelzüge, Zaubersprüche und taktische Manöver wie in den rundenbasierten Schlachten von **Heroes of Might and Magic** oder **Age of Wonders 3** sind unmöglich, die Gefechte sind größtenteils Zuschauersport. Christian Weigel / CHS

Christian Weigel | Redaktion | redaktion@gamstar.de

Als Fan von Civilization 5, Warlock 2, Age of Wonders 3 und überhaupt jeder Art von Rundenstrategie gefällt mir Endless Legend ausnehmend gut, weil es in die gleiche Kerbe schlägt und dazu grafisch mehr bietet als bloß 08/15-Fantasyoptik. Obwohl erst im Alpha-Stadium, macht Endless Legend auch spielerisch schon einen sehr guten Eindruck. Einige Völker fehlen noch, die KI spielt aber schon gut mit, und die meisten Mechaniken wie die Forschungsbäume, die Städte und das Provinzensystem funktionieren. Mit dem verkorksten Kampfsystem haben sich (und mir) die Entwickler aber keinen Gefallen getan. In einem Strategiespiel mit Rollenspiel-Elementen möchte ich mit meinen Einheiten taktieren, tüfeln oder wenigstens eingreifen. Hoffentlich bleibt das nicht so.

Spiespaß ★★★★★

Preis ●●●●●