

Ancestors Legacy

COMPANY OF HEROLDS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **1C Company** Entwickler: **Destructive Creations** Termin: **22.5.2018**
 Sprache: **Deutsch mit englischer Sprachausgabe, acht weitere** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Das Strategiespiel Ancestors Legacy entpuppt sich als Schlachten-epos à la Company of Heroes – nur eben im Mittelalter.

Von Martin Deppe

6. Juni, D-Day: Unser Trupp sucht hinter den feindlichen Linien nach versprengten Überlebenden. Immer wieder müssen wir Pat-

rouillen ausweichen, uns in Wäldern oder Kornfeldern verstecken. Mit diesen wenigen Männern sollen wir die Verteidiger ausschalten und uns an der Küste festbeißen? Dabei hat doch alles so gut angefangen: Unsere Boote steuerten zielstrebig auf den Strand zu, voll besetzt mit kampferprobten Soldaten. Doch unser Strandabschnitt lag sofort unter heftigem Abwehrfeuer, links und

rechts von uns zerbarsten Boote in Feuerbällen, nur knapp schafften wir es an Land, wurden weiter beschossen. Wir hatten keine Chance gegen die Langbogenschützen!

Langbogenschützen? Am D-Day? Richtig: Das Echtzeit-Strategiespiel Ancestors Legacy erinnert schon im Intro zur ersten Kampagne frappierend an Weltkriegsspiele wie Company of Heroes, spielt aber im Mittelalter. Und



Dumme Idee: Unsere Langbogenschützen links oben treffen auch eigene Jungs. Gute Idee: vorher Feuer-Einstellen-Button betätigen!



Die Schulterperspektive sieht zwar schick aus, allerdings können wir hier keine direkten Befehle geben, das macht sie zum Beiwerk.



Wiener Krater: Beim Showdown in der von Ottokar II. besetzten Donaumetropole setzen wir auch ein Katapult ein.

so ist der der 6. Juni auch nicht 1944 angesiedelt, sondern im Jahr 793, statt der Normandie greifen wir die Angelsachsen an. Eigentlich wollten wir hier ja nur das tun, was Wikinger hauptberuflich so machen: plündern, brandschatzen, weiterziehen. Doch blöderweise sind die Dörfer gar nicht so wehrlos, denn England erlebt gerade einen Bürgerkrieg, es wimmelt nur so von Soldaten. Doch die Wikinger-Kampagne ist nur der Auftakt von derzeit sechs Feldzügen à fünf Missionen, die wir auch auf deutscher, slawischer und angelsächsischer Seite spielen. Zeitlich erstreckt sich Ancestors Legacy dabei vom besagtem 793 bis ins 13. Jahrhundert. Zeit genug also, um brachiale Schlachten, Schleichmissionen und raffinierte Manöver zu inszenieren. Und das macht das Spiel richtig gut!

Ritter: 20, Mob: 0

Die große, große Stärke von Ancestors Legacy sind die Nahkämpfe. Das Spiel bringt den physischen Druck, mit dem die Kämpfer aufeinanderprallen, wahnsinnig gut rüber. Wenn axtschwingende Wikinger-Berserker in ein Schützenrudel stürmen, spürt ihr vor dem Monitor förmlich, was für eine Naturgewalt sich dann entlädt. Denn die Angreifer treiben die Bogenschützen vor sich her, und obwohl Letztere längst zum Kurzschwert gewechselt haben, sind sie gegen die aggressiven Krieger chancenlos. Sobald dann noch ein Trupp Schildträger-Infanterie mit Schilden ins Getümmel kracht, spürt man die Wucht noch stärker. Zumal die Animationen nicht synchron ablaufen, jeder Soldat scheint seinen eigenen Bewegungsablauf zu haben und duelliert sich glaubwürdig mit seinem Kontrahenten. Angreifer treten auch mal einen Gegner von sich weg und setzen

mit der Waffe nach. Man muss schon genau hinschauen, um sich wiederholende oder parallele Animationen zu entdecken.

Bei solchen Kämpfen brauchen wir keine Gesundheitsbalken zu studieren, wir sehen mit einem Blick, wer gerade die Überhand hat. Starre Gefechte wie in fast jedem anderen RTS, bei denen die Beteiligten auf der Stelle bleiben und stumpf aufeinander einschlagen, gibt es in Ancestors Legacy höchstens bei gleich starken Beteiligten.

Einen richtigen Wow-Moment hatten wir im Test, als wir das erste Mal deutsche Ritter gegen leichte Infanterie eingesetzt haben: Mit 15 der Mittelalter-Tanks preschen wir im vollen Galopp in zwei Bürgerwehr-Mobs, die schon beim Aufprall zu Boden gehen. Den Rest erledigen die Lanzen unserer Ritter. Wer mag, kann sich das Geschehen übrigens auch in der Schulterperspektive per Action-Kamera anschauen, um die Animationen so richtig zu genießen – dann aber keine Befehle mehr erteilen.

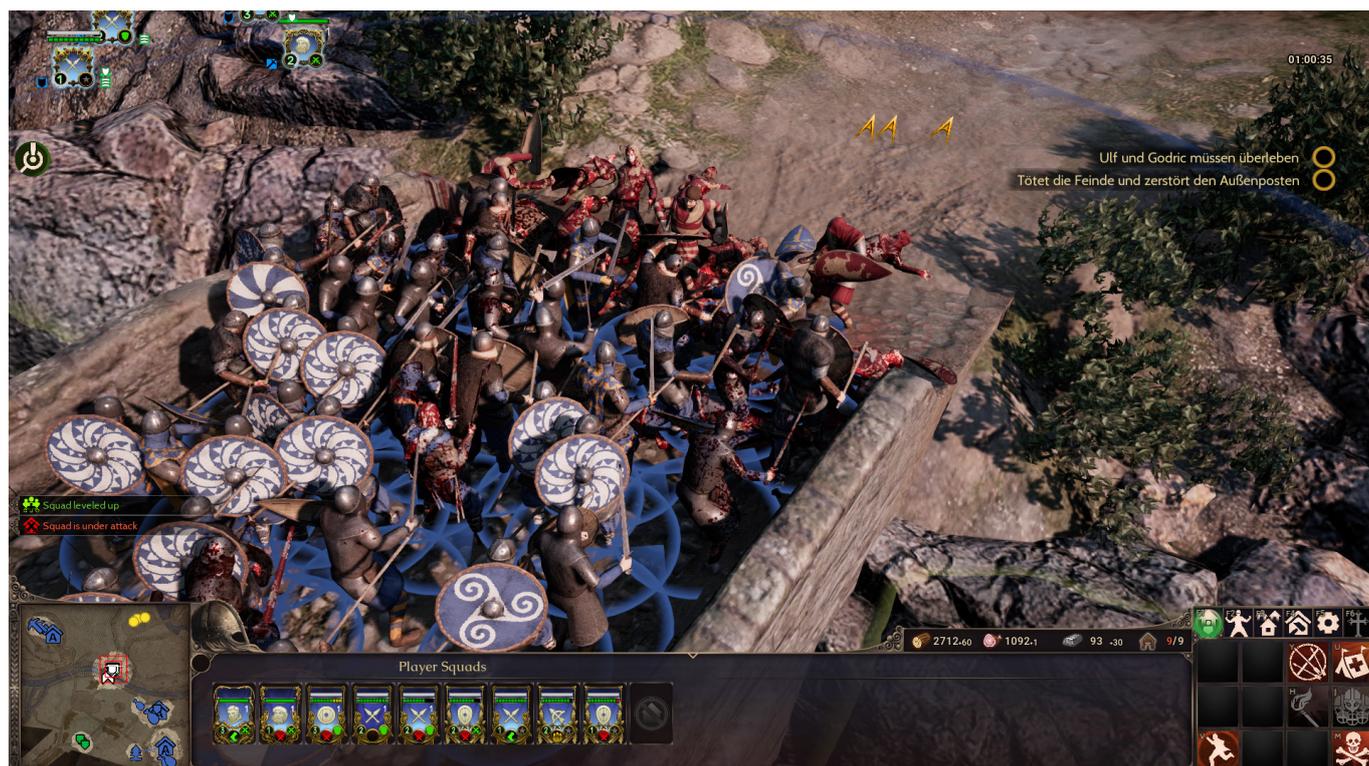
Speerträger: 10, Ritter: 0

Ritter sind also überstark und nicht zu knacken? Von wegen! Gegen Armbrustschützen oder gepanzerte Speerkämpfer haben sie wiederum keine Chance. Vor allem, wenn sie wegen des Geländes nicht im Galopp angreifen können, etwa in verwinkelten Straßen. Neben den tollen Animationen ist nämlich auch das Schere-Stein-Papier-Prinzip eine Stärke von Ancestors Legacy, jede Einheit hat in der Regel zwei Opfer- und zwei Nemesis-Truppentypen. Daher ist es nicht nur wichtig, die richtigen Männer auf die richtigen Gegner anzusetzen, sondern die Truppentypen auch clever zu kombinieren. Und Angriffe an der Flanke oder gar im Rücken belohnt das Spiel mit Extra-Boni, sol-



Maurice Weber
@Froody42

Für darrende Mittelalter-Fans wie mich ist Ancestors Legacy ein echtes Highlight: Seine Gefechte sehen nicht nur fantastisch aus, sie haben auch spielerisch jede Menge zu bieten! Es macht enorm viel Laune, den Feind mit Flankenattacken und Hinterhalten auszumanövrieren und dafür so spürbar belohnt zu werden. Durch seine glaubwürdigen Animationen und Mechaniken wie Moral und Tageszeitenwechsel gibt sich das Spiel außerdem deutlich mehr Mühe um ein realistisches Spielgefühl als selbst große Klassiker wie Age of Empires. Allerdings hätte ich mir an manchen Stellen noch mehr Tiefgang gewünscht: Das Wirtschaftssystem ist für dynamische Multiplayer-Partien und Skirmish-Gefechte zwar wie gemacht, aber in der Kampagne macht mir die eigentlich starke KI die Dörfer seltener streitig und verlässt sich mehr auf Skripte. Dann wird der simple Aufbau zur simplen Routine, was vor allem in den Missionen stört, die mir auch mein militärisches Vorgehen recht linear vorschreiben. Auch bei den Völkern wäre noch mehr Vielfalt dringewesen. Zwar haben sie alle spürbar eigene Stärken, aber auch einige recht ähnliche Truppen wie Standard-Schildträger und Speerkämpfer in ihrer überschaubaren Einheitenriege. Dem entgegen stehen aber – wie gesagt – herrlich wuchtige Schlachten und eine großartige Atmosphäre. Die machen Ancestors Legacy trotz seiner Macken für mich zu einem echten RTS-Geheimtipp.



Under pressure: Unsere normannischen Schildträger prallen auf leichte angelsächsische Infanterie.

che Manöver sind bei gleich starken und gerüsteten Kämpfern immer ausschlaggebend. Schützen können zum Beispiel unseren Angriff unterstützen – sollten aber das Feuer einstellen, wenn die Nahkämpfer im Clinch liegen. Denn das Spiel kennt Friendly Fire, spätestens wenn die Textwarnung »Eigenbeschuss!« aufpopt, sollten wir den Feuer-Einstellen-Button bemühen. Die allermeisten Truppentypen beherrschen außerdem Spezialfähigkeiten: Speerträger bilden einen Wall mit ihren Waffen, um etwa Kavallerie in Schach zu halten. Wikinger heben ihre Schilde über den Kopf, um Abwehrfeuer abzuwehren. Katapulte dürfen wir entweder mit vielen kleinen Geschossen laden, um Flächenschaden gegen Infanterie anzurichten, oder alternativ mit dicken Standardbrocken Gebäude oder Mauern schleifen. Ein Felsbrocken perforiert Mauerwerk, schlägt



Martin Deppe
@GameStar_de



Halleluja, es gibt sie doch noch, diese Wow-Momente in der Echtzeitstrategie. Denn in Ancestors Legacy verharren die Nahkämpfer nicht stur auf einem Fleck, wenn sie aufeinanderstoßen. Nein, hier schiebt schwere Infanterie leichte Truppen wirklich vor sich her, und den Aufprall schwer gepanzerter Ritter auf Mistgabel-Mobs müsst ihr einfach gesehen haben – zum Beispiel in unserem Testvideo. Dazu kommen Katapultbrocken, die durch Schützenreihen pflügen und dabei realistisch aufstischen, ein starkes Kampfsystem mit Flankenmanövern, Friendly Fire und taktischen Befehlen wie »Schilder hoch« bei Beschuss oder »Speerwall!« bei Reiterangriffen. Das gut umgesetzte Schere-Stein-Papier-Prinzip lässt mich dabei schnell vergessen, dass ich mit maximal zehn Kampfeinheiten hantiere: Dank Erfahrungsboni, verbesserbarer Rüstung und den genannten Spezialbefehlen wachsen mir meine Jungs richtig ans Herz. Statt lieblos Truppen zu verheizen und einfach neue zu rekrutieren, lege ich immer wieder Heilpausen ein und stocke Verluste in einer Gruppe auf, um ihre gewonnenen Boni nicht zu verlieren.

Vor allem im Multiplayer und den Skirmish-Gefechten mit KI-Gegnern gefällt mir auch das Hin und Her beim Dörfer-Erobern sehr gut, das fand ich schon in den beiden Company-of-Heroes-Teilen verflücht spannend. Aber Vorsicht: Vor allem in der ersten Kampagne ist euer Vorgehen in einem Szenario oft vorgegeben, auch später gibt's immer mal wieder Vorgaben, wie ihr was zu erledigen habt. Etwa beim Angriff auf Wien, wo ihr die Stadtmauer nur an exakt einer Stelle einreißen könnt. Das ist nicht jedermanns Sache, wer also lieber völlig frei spielt, wird an der Kampagne nicht so viel Spaß haben wie ich – verpasst dann aber ein grandios inszeniertes RTS mit heftigen Gefechten.

eine Schneise durch Schützenreihen, titscht sogar mehrfach auf wie damals die Kanonenkugeln in Age of Empires 3.

Feurio!

Dörfer und größere Siedlungen haben in Ancestors Legacy eine große strategische Bedeutung. Sie sind es, die uns mit den drei Ressourcen Nahrung, Holz und Eisen versorgen. Um ein neutrales oder feindliches Dorf einzunehmen, müssen wir erst sein Hauptgebäude abfackeln. Ulkigerweise bauen wir es gleich danach wieder auf, erst dann gehört die Siedlung uns. Meistens dürfen wir dann an vorgegebenen Stellen weitere Bauten errichten: Stall, Infanterie- und Schützenkaserne, Schmiede. Es gibt allerdings nur eine Handvoll Gebäudetypen, und wir dürfen höchstens mal Wachtürme aufstellen, aber keine Mauern oder Palisaden hochziehen. Die gibt es zwar auch, sind aber stets nur vorgefertigt.

Holzfällerkaserne, Eisenminen oder Kornfelder sind ebenfalls fester Teil einer Map. Wenn wir uns das benachbarte Dorf unter den Nagel gerissen haben, können wir seine Bewohner dorthin schicken. Auch das passiert einfach per Buttonklick, die Zivilisten lassen sich nicht direkt steuern. Falls ein Gegenangriff naht (und das passiert verdammt oft!), beordern wir das Landvolk ins Hauptgebäude zurück. Von dort aus beharken sie Aggressoren – zwar nicht sonderlich effektiv, aber einen einzelnen Infanterietrupp können sie locker abwehren. Vor allem, wenn wir das Gebäude mit Extra-Zivilisten etwas wehrhafter gemacht haben. Daher

solltet ihr im Gegenzug Feindgebäude lieber mit Schützen angreifen, deren Brandfeile schlicht eine höhere Reichweite haben als die Geschosse der Dorfbewohner.

Truppen am Limit

Den simplen Häuserbau und das Wirtschaftssystemchen erledigen wir also quasi nebenbei, Ancestors Legacy legt seinen Fokus klar auf die Gefechte. »Nebenbei« dürft ihr wörtlich nehmen, denn dank des einfachen, aber cleveren Interfaces haben wir selbst während eines Gefechts oft schnell mal einen Bergwerk-Besetzen-Button gedrückt oder eine Schmiede errichtet – wie gesagt, der Bauplatz ist ja vorgegeben. Trotzdem sind die Siedlungen keine simple Beschäftigungstherapie, sondern entscheiden sogar oft über Sieg oder Niederlage. Denn sie liefern nicht nur die genannten Ressourcen zum Rekrutieren und Bauen, sondern dienen außerdem als »Tankstelle« für angeschlagene Kampfgruppen, um Gefallene zu ersetzen. Verwundete hingegen heilen wir auch unterwegs bei einer kurzen Rast – derweil sind wir zwar fast wehrlos, aber wir wollen ja auch nicht mit halbtoten Mannern ins nächste Gefecht stolpern.

Auf dem Papier ist es schade, doch im Spiel schnell vergessen: Es gibt ein Einheitenlimit von zehn Gruppen mit je bis zu zehn Mann. Anführer oder Katapulte zählen sogar als eigene Gruppe. Größere Schlachten haben zwar deutlich mehr Beteiligte, die werden dann aber von der KI gesteuert oder dienen lediglich als Statisten. Zehn Gruppen klingt zunächst nach wenig, doch in den



Ka-taaaa-puuuuult! Auch die mächtigen Wurfmaschinen sind prima animiert.

Kampagnen ist uns das nie negativ aufgestoßen, denn auch die wenigen Gruppen halten uns dauernd auf Trab. In den Scharmützel- oder Multiplayer-Gefechten hätten es allerdings ein paar mehr sein dürfen, weil wir dann mehrere Dörfer erobern und verteidigen müssen – dazu gleich mehr.

In Eisen gelegt

Truppen gewinnen an Erfahrung, bei einem Levelaufstieg dürfen wir einen von drei Werten erhöhen, zum Beispiel Schnelligkeit, Offensive und Defensive bei Nahkämpfern. Wenn wir fertige Rüstungen oder zumindest genug Eisen finden oder produzieren, können wir einen Trupp auch in eine bessere Rüstung packen, die dann sogar in der Spielgrafik sichtbar ist. Die Waffen bleiben bei so einem Eisen-Investment komischerweise identisch, dafür steigern wir mit einem ebenso simplen Technologiesystem Einheitenwerte, etwa mehr Gesundheit.

Wenn wir einen Trupp richtig schön hochgepowert haben, ist er uns natürlich entsprechend wichtig – denn wenn eine Gruppe komplett aufgerieben ist, sind auch Erfahrung, Boni und Rüstung futsch. Spätestens jetzt ist uns das Einheitenlimit recht wumpe, denn wir spielen lieber mit Klasse als Masse. Aber das müsst ihr natürlich selbst entscheiden, wer lieber große Massenschlachten mag, kann sich in Ancestors Legacy durchaus gegängelt fühlen.

Durch Breschen dreschen

Freiheitsliebende Strategiespieler werden außerdem öfter mal die Nase rümpfen,



Auch die wuchtigen Sturmangriffe der deutschen Ritter sind stark animiert.

wenn ihnen das Spiel vorschreibt, wie sie bei einer Mission vorgehen sollen. Denn vor allem in der ersten Kampagne, die als langes Tutorial dient, spielt sich Ancestors Legacy wie auf Schienen: Dort Häuser anzünden, um die Besatzung eines Lagers wegzulocken, dort ein Dorf erobern, um seine Eisenvorkommen zu requirieren, bevor wir den Showdown gehen die Briten überhaupt starten dürfen. Selbst im späteren Spielverlauf sind manche Missionen stark gescriptet oder durchdesignt.

Wer sein Vorgehen lieber komplett selbst plant, wird dafür mit den Skirmish-Gefechten und im Multiplayer mit je bis zu sechs Spielern glücklich. Denn bereits gegen die clever agierenden KI-Truppen habt ihr alle Hände voll zu tun; das Hin und Her beim Dörfer-Erobern ist hochspannend. Im Test haben Dörfer gleich mehrfach den Besitzer gewechselt – da wir ja keine großen Befestigungsanlagen hochziehen und wegen des Truppenlimits nicht jedes Dorf massiv verteidigen können, gibt's kaum Pattsituationen.

Himmlischer Feuerlöscher

Nicht nur die Einheiten, auch die Maps können sich echt sehen lassen. Vor und während Missionen gibt's immer wieder schicke Zwischensequenzen in der Spielgrafik, dann zeigt ein Kameraflug etwa das nächste Missionsziel und geht dann nahtlos ins Spielgeschehen über. Die Sprachausgabe ist gut, aber ausschließlich auf Englisch, immerhin lassen sich deutsche Untertitel einblenden. In unserer Testversion waren noch nicht alle geschriebenen Texte auf Deutsch lokalisiert, etwa im Interface oder bei den eingeblendeten Aufgaben, doch der Englisch-Deutsch-Mischmasch sollte bald behoben sein.

Ihr könnt die Perspektive zwar nicht drehen, aber sehr nah ans Geschehen ranzoomen. Die fehlende Drehfunktion fällt nur selten negativ auf, etwa in Wien, wo schon mal Gebäude die dahinterstehenden Truppen verdecken – außerdem sieht die rechtwinklig angelegte Stadt eher wie ein frühes New York aus als wie eine mittelalterlich verwinkelte Metropole. Klasse sind dafür die

vielen Tag- und Nachtwechsel im Spiel, die sich sogar auswirken: Nachts ist die Sichtweite geringer. Alle Truppen haben Fackeln dabei, um auf Buttondruck mehr zu sehen – werden dann aber auch früher erspäht. Nett sind auch die Wettereffekte, bei einem Gewitter etwa lassen sich Gebäude langsamer in Brand stecken, und Schützen kriegen dicke Mali. Also lieber bei eitel Sonnenschein angreifen und einen Heuwagen als Brandbeschleuniger nutzen, der schlauerweise neben dem Hauptgebäude parkt! ★

ANCESTORS LEGACY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 18 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570 / FX X8 8350
Geforce GTX 670 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 18 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- heftig aufeinanderprallende Truppen
- starke, vielfältige Animationen
- schicke Feuereffekte
- Tag- und Nachtwechsel
- Ansicht nicht drehbar

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiche Feldzüge
- motivierendes Dörfer-Erobern
- jede Nation spielt sich anders
- flottes Wirtschaftssystem
- Vorgehen vor allem in den ersten Missionen arg vorgeschrieben

BALANCE



- ordentliche KI
- sehr gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip
- gute Steuerung
- erste Kampagne als gutes Tutorial
- drei Schwierigkeitsstufen

ATMOSPHÄRE / STORY



- Zwischensequenzen gehen in Spielgrafik über
- Einheiten wachsen uns ans Herz
- gute (englische) Kommentare
- historischer Hintergrund
- Nebenmissionen wirken sich kaum aus

UMFANG



- sechs Kampagnen à fünf Szenarios (zwei Kampagnen folgen)
- teils lange Missionen
- zehn Mehrspieler-/Skirmish-Karten
- einfaches Forschungssystem
- nur wenig Truppentypen

FAZIT

Flottes RTS mit toll animierten Mittelaltertruppen, die druckvoll aufeinanderprallen, plus Sektorenerobern à la Company of Heroes.

