

Die Entdeckung der Neuen Welt

AGE OF EMPIRES 3



Schönheitskur für die Echtzeit-Strategie: Age of Empires 3 fordert moderne 3D-Shooter zum Grafikduell. Unter der feinen Technikhülle steckt klassische Echtzeit-Kost mit fabelhaften Ideen. Wir waren in Amerika und haben Kolonien gegründet.

INHALT

Gestellte Spielszenen	49
Was bisher geschah	50
Interview	52
Die acht Völker	53
Videos auf DVD	54
Zu Besuch bei Ensemble	55



Stadtidylle mit Pferden: Das vorderste Haus ist ein Marktplatz, in dem Rohstoffe getauscht werden, rechts dahinter liegen die Stallungen. Ganz rechts stehen Siedler, links lauern Indianer.

Das konnte das Ensemble-Team nicht auf sich sitzen lassen. »Echtzeit-Strategiespiele«, hatte die US-Spielezeitschrift Computer Gaming World behauptet, »sind tot.« Tot? Da kann Design-Veteran Bruce Shelley nur lächeln: »Wir beweisen das Gegenteil.« Vor zwei Jahren hat die Entwicklung an **Age of Empires 3** begonnen, nun dürfen zum ersten Mal Journalisten in die Studio-räume in Dallas, um das Spiel anzutesten, von dem bisher noch nicht mal Videos zu sehen waren. Es dauert nur wenige Klicks, dann ist klar: Die Echtzeit-Strategie lebt – und wie!

Auf nach Amerika!

Age of Empires: Das ist – mit **WarCraft** und **Command & Conquer** – die bekannteste Echt-

zeit-Strategieserie, populär geworden vor allem durch den historischen Rahmen. Als roter Faden spannt sich die Weltgeschichte durch die ersten beiden Serienteile. Zuerst ging's von der Steinzeit in die Antike, dann durchs Mittelalter bis in die Renaissance im 16. Jahrhundert. Wie weitermachen? In Eu-

ropa, mit Kanonendonner und Erbfolgekriegen? Oder mit Kolumbus nach Amerika, eine neue Welt erobern? Ensemble schob die Entscheidung auf und tauchte mit **Age of Mythology** in die Sagenwelt der Antike ab. Erst danach fiel der Entschluss: **Age of Empires 3** macht den Sprung über den Atlantik und

setzt die Geschichtsschreibung in Amerika fort. 1620 kamen dort die ersten Siedler an, kämpften ums Überleben und besiedelten langsam die Ostküste. Knapp 130 Jahre später führten Franzosen und Engländer den ersten lokalen Großkrieg gegeneinander; dann entwickelte sich aus turbulenten



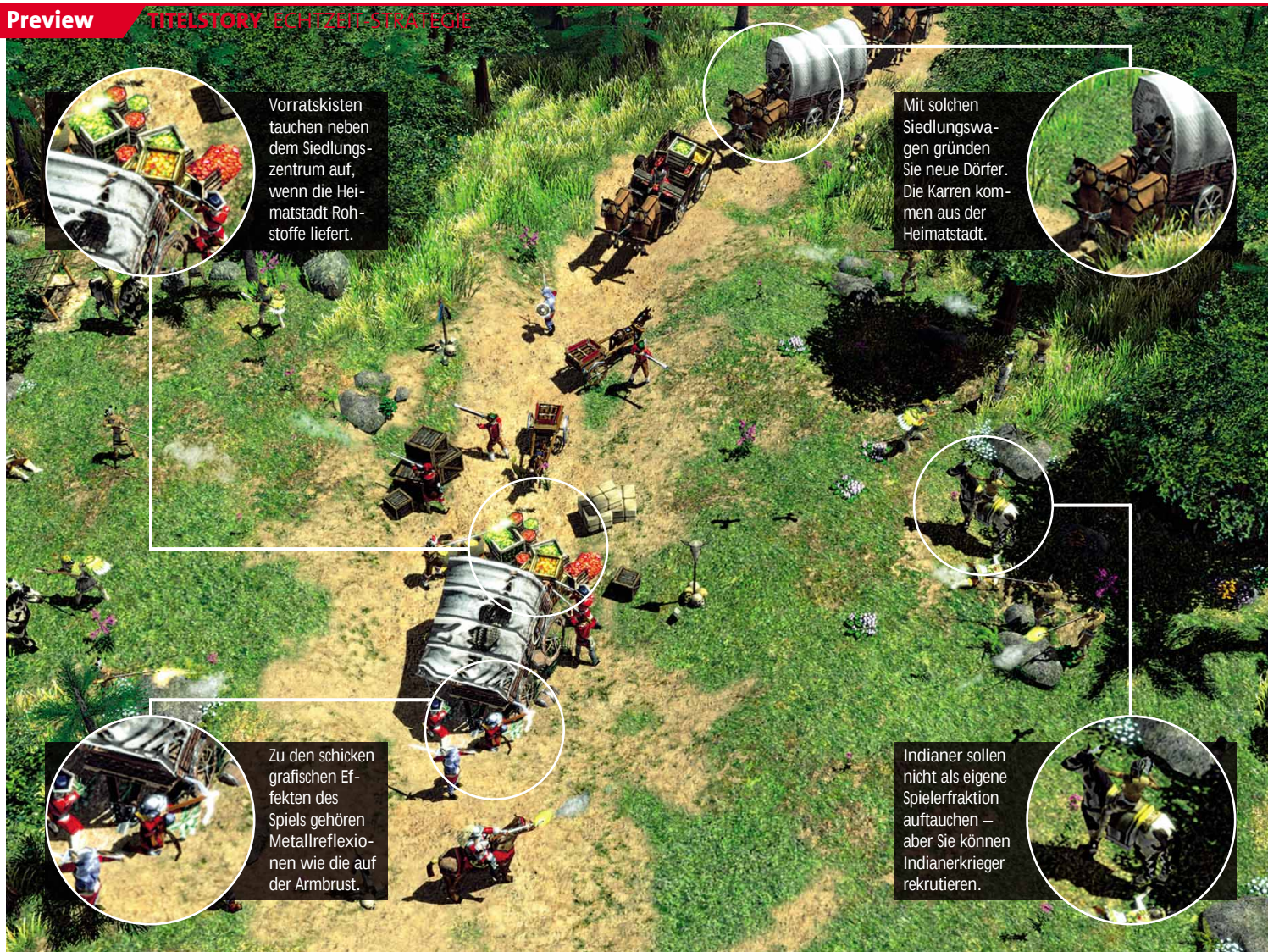
Ein Wagentreck durch die Wildnis – romantisch, aber keine Spielsituation.

GESTELLTE SPIELSZENEN



Alle Screenshots, die es zu **Age of Empires 3** gibt, stammen vom Entwickler Ensemble. Sie zeigen echte Grafik und Spielelemente, aber oft keine realistischen Spielsituationen.

- Das Interface fehlt. An den finalen Menüs und Anzeigen wird noch gearbeitet; eine frühe Version des Interface sehen Sie im Video auf unserer CD/DVD.
- Die Kameraperspektive wechselt. Zwar sollen Sie die Kamera im Spiel bewegen können, gespielt wird aber aus der bewährten Draufsicht.
- Die Spielsituationen, die auf den Screenshots zu sehen sind – Überfälle, Trecks, Belagerungen – kommen unserer Einschätzung nach so im Spiel nicht vor. Zwar ist es verständlich, dass ein Entwickler sein Spiel im besten Licht zeigen will. Derart gestellte Bilder sind allerdings irreführend und wecken falsche Erwartungen. Dennoch: Die Grafik entspricht der des Spiels.



Gestellte Situation: Der Indianerüberfall wird wohl so im Spiel nicht vorkommen. Macht nichts, wir schildern Ihnen hier anhand der Bilddetails einige der Spielelemente.

Landnahmen, Indianerkriegen, der Industrialisierung und dem Unabhängigkeitskrieg bis 1776 ein amerikanischer Staatenbund, der sich 1861 einen Bürgerkrieg lieferte. Kurz vorher zieht **AoE 3** den Schlussstrich: Bis etwa 1850 soll die Kampagne gehen, Amerikaner werden nicht auf Amerikaner schießen.

Wie – Russen? Was sich in der Neuen Welt um Land und Einfluss fetzt, sind klassisch europäische Nationen: historisch vor allem Engländer, Franzosen und Spanier, im Spiel ergänzt durch fünf weitere Mächte. Deutsche, Holländer und Portugiesen hatten

Wie – Russen?

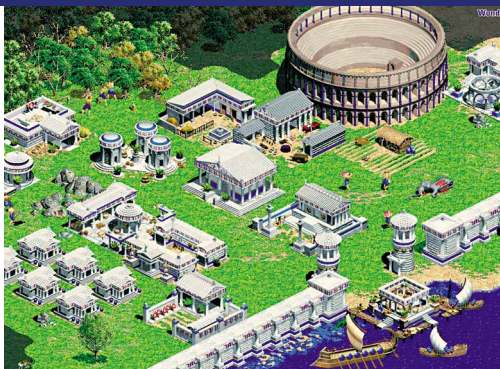
nen: historisch vor allem Engländer, Franzosen und Spanier, im Spiel ergänzt durch fünf weitere Mächte. Deutsche, Holländer und Portugiesen hatten

AGE OF EMPIRES WAS BISHER GESCHAH



AGE OF EMPIRES (89, GS 12/97)

Szenario: Steinzeit über Eisenzeit bis Antike
Ensembles fulminanter Erstling, Trendsetter für Historien-Szenarios. Erfand das Epochensystem, führte Völker mit Spezialeinheiten und spezifischen Stärken ein. Schick animierte 2D-Einheiten und detaillierte Gebäude setzten Grafik-Maßstäbe. Toll: Starker Kartengenerator. Haben wir ewig mit rumgespielt. Nicht so toll: Straffes Einheitenlimit. Nur 50 Mann im Heer?



AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME (88, GS 12/98)

Szenario: Antike, römisches Imperium
Age of Empires war durchgespielt, wir fragten uns: Wo sind die Römer? Die bekamen ihr eigenes Addon, mit neuem Grafikset und vier Kampagnen. Produktionsaufträge in einer Warteschlange aufreihen – heute Standard, hier eingeführt. Toll: Einheiten gleichen Typs per Doppelklick anwählen. Klick! Nicht so toll: Wegfindung verbessert? Nö, nach wie vor dumm.



AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS (93, GS 11/99)

Szenario: Antike über Mittelalter bis Renaissance
Aus Legionären wurden Ritter, aus dem Echtzeit-Hoffnungsträger ein Riesenhit mit der Rekordwertung 93. Erstmals lauffen Truppen in sinnvollen Formationen. Coolste Mini-Innovation: untätige Arbeiter per Knopfdruck anspringen. Toll: Superbe Balance macht AoE 2 zum Multiplayer-Hit. Nicht so toll: Eine echte Handlung wär' schön gewesen.



Die Heimatstadt – hier ein Ausschnitt aus Berlin – ist Warendepot und Forschungslabor.

wenig Erfolg im fernen Amerika, Russland und die Türkei haben's gar nicht erst versucht. Darum schert sich **Age of Empires 3** aber nicht, denn die Kampagne wird weitgehend fiktiv sein. Rund 24 Missionen erzählen die Kolonialgeschichte aus der Perspektive einer Siedlerfamilie, die sich über viele Generationen erstreckt. Die Handlung tragen erfundene Helden wie die Siedlerin Amelia Black oder der Adlige Alain Maynan – ein Novum für die Serie. »Es ist schwierig, echte Helden aus dieser Zeit zu finden«, erklärt Lead Designer Greg Street, »also haben wir uns gesagt: Lasst uns eigene erschaffen.« Trotzdem sollen historische Persönlichkeiten vorkommen: »Man wird zum Beispiel George Washington treffen, als er noch für die Briten arbeitet.« Die Helden

tauchen nicht als eigene Einheiten auf, sondern erscheinen nur in den Zwischensequenzen. So zeigt eine dieser Szenen, wie eine Armee der Russen an der Pazifikküste landet und über die Rocky Mountains marschiert; Sie sollen den – frei erfundenen – Vormarsch stoppen. Alle Völker nutzen das gleiche Repertoire an Truppentypen, jede Nation verfügt aber über mindestens zwei Spezialeinheiten und einen speziellen Vorteil (siehe Kasten). Und vor allem: über eine eigene Heimatstadt.

Inzwischen in Europa

Die Heimatstadt ist die wesentliche Neuerung an **Age of Empires 3** – eine erstaunliche Mischung aus Warenlager, Forschungszentrum und Rollenspiel-Charakter. Denn das europäische Hauptquartier sam-



Zwischensequenzen wie diese Krisenbesprechung zeigt Age of Empires 3 in der Spielgrafik.

melt durch Ihre Taten in der neuen Welt Ruhm und steigt nach und nach im Rang auf. Punkte tröpfeln für fast jede koloniale Leistung: neu errichtete Gebäude, rekrutierte Einheiten, besiegte Feinde. Jeder erledigte Gegnersoldat bringt zum Beispiel 10 Erfahrungspunkte, erfolgreiche Handelsrouten geben 60 Zähler aufs Konto. Den ersten Rangsprung macht die Heimatstadt bei einem Ruhmesstand von 4.000 – bis das geschafft ist, vergeht schon mal mehr als eine Mission. Deshalb entwickelt sich die Heimatstadt über die gesamte Kampagne hinweg weiter; in Einzel- und Mehrspielerpartien wird die Metropole Ihrer Wahl gespeichert und kann mit jedem Einsatz weiter ausgebaut werden. Mindestens 23 Stufen muss die Stadt erklimmen, bis die fortge-

schrittensten Technologien verfügbar werden; zudem hat jede der acht Nationen ein eigenes Hauptquartier mit leicht unterschiedlichem Forschungsbaum.

Paket für die Kolonie

Die wachsende Macht Ihres europäischen Zentrums ergibt handfeste Vorteile für die Kolonien. In jeder Mission bringt Sie ein Klick auf das Heimatstadt-Icon zu einer Ansicht Ihrer Metropole, in der liebevoll animiertes Stadtvolk schlendert. Wie in einem Warenmenü wählen Sie hier Verstärkung, die in die Kolonie gesandt werden soll: Wirtschaftshilfen wie Rohstoffe, Nahrung oder Siedler, Streitkräfte wie Hellebardiere, Schützen oder Kanonen. Die Ressourcen der Heimatstadt sind – im Gegensatz zu denen auf der Spielkarte – unbegrenzt, die Lie-



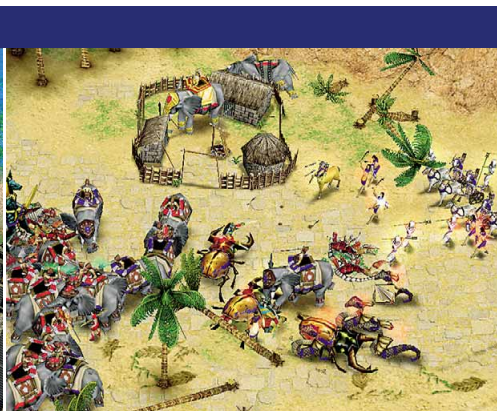
AGE OF EMPIRES 2: CONQUERORS (93, GS 10/00)

Szenario: Mittelalter bis Kolonialzeit

Auf nach Amerika! Ja, Age of Empires war schon mal drüben, allerdings am Amazonas. Das Addon zu Teil 2 schickt Eroberer zu den Inkas und Azteken. Außerdem: Hirnschmalz-Upgrade für Arbeiter, die sich nach Bauende neue Jobs suchen.

Toll: Schau, Schnee! Truppen stapfen nun auch im Winter.

Nicht so toll: Nichts – perfektes Addon zum perfekten Spiel.



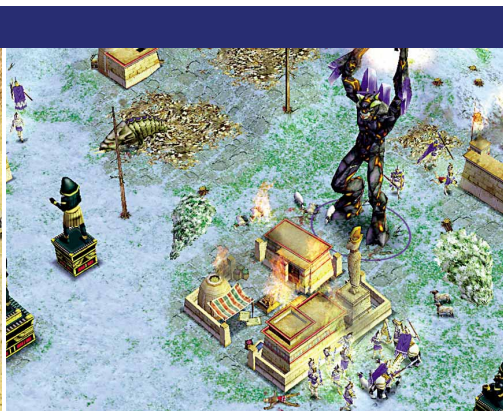
AGE OF MYTHOLOGY (92, GS 11/02)

Szenario: Sagenwelt der Ägypter, Griechen und Wikinger

Ensemble verschiebt den Sprung in die Neuzeit, zunächst geht's zurück in die Antike – gefüllt mit Göttern, Zaubern und Fabelwesen. Dafür macht die Technik einen Satz in die Moderne, aus 2D wird 3D-Gratik. Mit dabei: Herakles und Heldenkollegen.

Toll: Aphrodite anbeten, Gegner in Schweine verwandeln. Ha!

Nicht so toll: Nur drei Völker? Da sind Age-Fans mehr gewohnt.



AGE OF MYTHOLOGY: TITANS (92, GS 12/03)

Szenario: Sagenwelt von Atlantis

Per Addon hebt Ensemble Atlantis aus dem Wasser, prompt wimmelt es von neuen Fabelgestalten, Göttern und – vor allem – riesigen Titanen. Stärkeres Gewicht liegt auf den Zaubersprüchen, einige können jetzt bis zu vier Ladungen haben.

Toll: Titanen, groß wie fünf Häuser. Müssen wir mehr sagen?

Nicht so toll: Ensembles kürzestes Addon. Wir wollten mehr!

INTERVIEW: ENSEMBLE STUDIOS ÜBER SZENARIO, KI UND DIE KAMPFANSAGE AN BLIZZARD



Bruce Shelley (Mitte), Senior Designer, ist einer der Väter der Serie. Dave Pottinger (links) zeichnet als Technical Director verantwortlich für Engine und Grafik. Auf das Konto von Lead Designer Greg Street (rechts) geht der kreative Kern des Spiels.

GameStar Age of Empires ist eine der populärsten Echtzeit-Serien. Was ist das Geheimnis?

Bruce Shelley Das erste Age of Empires war anders als andere Echtzeit-Strategiespiele, es war das erste historische Spiel. Es sah großartig aus, es hatte jede Menge neue Ideen: Computergegner, die nicht schummeln, Zufallskarten und so weiter. Wir sind an unseren Platz gestolpert und dort geblieben.

GameStar Das Szenario verschiebt sich von Europa nach Amerika – eine »gruselige Entscheidung«, wie ihr selbst sagt. Warum habt ihr sie getroffen?

Dave Pottinger Diese Zeit war der logische nächste Schritt. Es ist das stärkste Szenario, das wir je hatten.

Greg Street Der Hintergrund eignet sich ideal für ein Echtzeit-Strategiespiel: Geh in eine neue Welt, fang mit fast nichts an und baue etwas auf.

GameStar Europäische Spieler könnten vom Amerika-Hintergrund abgeschreckt sein.

Greg Street Ich war zuerst auch besorgt. Dann haben wir herausgefunden, dass Europäer mehr über diese Zeit wissen als Amerikaner. Und außerdem: Alles im Spiel dreht sich um Europäer.

Bruce Shelley Ich bin mir sicher, dass die Europäer sehr interessiert an dieser Zeit sind.

GameStar Welche Innovation braucht das Genre?

Dave Pottinger Das große Ding ist die Grafik. Ich habe so lange mit dem Fuß aufgestampft, bis wir uns entschieden haben, die neue Engine zu bauen. Das war eine sehr gute Entscheidung. Ich bin sicher, dass sie sich auszahlt.

GameStar Age of Empires 3 spielt sich ziemlich standardmäßig.

Greg Street Wir haben alles beibehalten, was schon in den Vorgängern gut funktioniert hat. Schon viele Entwickler haben versucht, das Echtzeit-Genre zu reparieren. Sie sind alle gescheitert.

GameStar Was erwarten die Fans?

Greg Street Sie erwarten interessante Entscheidungen. Du musst dich auf die Wirtschaft oder auf die Schlachten konzentrieren. Wenn wir dem Spieler zu viele grundlegende Entscheidungen abnehmen, dann schaut er nur zu, anstatt zu interagieren.

»Viele Entwickler haben versucht, das Echtzeit-Genre zu reparieren. Sie sind alle gescheitert.«

GameStar Wir haben noch nichts von den Computergegnern gesehen. Was kann die KI?

Greg Street Wir werden Persönlichkeiten einbauen. Früher hatten wir spielstarke Computergegner. Das ist nicht unbedingt die unterhaltsamste Lösung. Jetzt konzentrieren wir uns auf den Spaß.

Dave Pottinger Die Computergegner erkennen Situationen und lernen daraus. Und sie machen dem Spieler Mitteilungen über ihre Stimmung.

Bruce Shelley Monarchen werden eine große Rolle spielen. Napoleon zum Beispiel oder die Queen.

GameStar Blizzard dominiert seit langem den Multiplayer-Bereich. Wird AoE 3 angreifen?

Dave Pottinger Ja. Wir setzen für Age of Empires 3 auf den Matchmaking-Modus von Age of Mythology. Wir beobachten Blizzard. Alles, was sie machen, machen wir auch. Und mehr.

Greg Street Die Heimatstadt ist eine tolle Neuerung für das Multiplayerspiel. Alle Partien tragen zur Entwicklung deiner Stadt bei. Du behältst deine Stadt und verbesserst sie durch Duell gegen andere Spieler. Und du kannst mehrere Städte haben. Sie sind wie Rollenspiel-Charaktere.

Dave Pottinger Alle unsere Testspiele im Team sind Netzwerk-Duelle. Wenn wir uns um etwas also keine Sorgen machen, dann ist es die Multiplayer-tauglichkeit von Age of Empires 3.

ferungen kostenlos und innerhalb weniger Sekunden am Dorffzentrum der Kolonie angekommen. Allerdings dürfen Sie erst dann um Heimathilfe bitten, wenn der entsprechende Erfahrungsbalken voll ist. Und der steigt nur, wenn Sie in der Neuen Welt erfolgreich sind, genau wie beim Stadtrang. Allerdings erhalten Sie die Nachschub-Freigabe schneller, in der Regel fünf bis zehn Mal in einer durchschnittlichen Partie.

Lernende Stadt

Zweiter Europa-Bonus: Mit jedem neuen Rang dürfen Sie eine neue Technologie aus den vier Forschungsbäumen Wirtschaft, Militär, Handel und Religion auswählen, in denen sich Dutzende von Fortschritten verzweigen und aufeinander aufbauen. So schalten Sie zum Beispiel neue Einheiten oder Verbesserungen frei: Die Deutschen können ab Level 6 Söld-

ner anwerben, müssen sich aber zwischen Berg-, Flachland- und asiatischen Lohnkriegern entscheiden. Upgrades in der Heimatstadt ergänzen das bekannte Fortschritts-System der Vorgänger. Nach wie vor steigt Ihre Siedlung in fünf Entwicklungsstufen auf und erhält neue Einheiten und Verbesserungen, die Sie in den Gebäuden erforschen. Bei jedem Epochenwechsel entscheiden Sie sich für einen Experten, der in

Ihren Kolonialrat aufgenommen wird. Der Kavallerist erhöht zum Beispiel die Lebenspunkte aller Reiter, der Farmer verbessert den Nahrungsertrag. Der Stand Ihrer Kolonie beeinflusst auch den Umfang der Lieferungen aus der Heimatstadt. Fünf Hellebardiere gibt's in Stufe 2, zehn in Stufe 3, 15 in Stufe 4 – kleine Armeen, deren Eingreifen Schlachten herumreißen kann. Entsprechend viel Einfluss hat der Nachschub auf das Spielgeschehen. Geht das nicht auf Kosten der Spielbalance? Greg Street wiegelt ab: »Wir haben einige der weltbesten Strategiespieler angeheuert, die jetzt zehn Stunden am Tag nur Age of Empires 3 spielen.« Die sollen für Ausgewogenheit sorgen.

Auf Schatzsuche

Europa existiert nur als virtuelles Stadtmühen, das eigentliche



Nachteinsätze (links) hat Ensemble inzwischen verworfen. Manche Missionen beginnen aber im Morgenlicht und werden heller.





Wer defensiv spielt, darf sich mit dicken Festungsmauern und Wachtürmen einigeln.

Spiel läuft in den Kolonien ab. Und bleibt erfreulich nah am bewährten Konzept: Wer die anderen **Age of Empires**-Teile gespielt hat, fühlt sich bei Siedlungsbau und Armeen-Management sofort zuhause. Neuerung am Rande: Alle Karten sind jetzt nicht mehr rautenförmig, sondern rund. Eine neue Rolle spielt vor allem der Scout, der nicht nur als Späher die Karte aufdeckt, sondern zugleich Schatzjäger und Pionier verkörpert. Auf jeder Karte schlummern Schatzorte – Steinhaufen, rottende Karren, verborgene Gruben –, aus denen der Fährtenleser kleine Gold- oder Rohstoffvorräte plündern kann, die vor allem in der Aufbauphase wertvolle Soforthilfe geben. Allerdings streifen um manche der Fundorte Raubtiere; die müssen zuerst erlegt werden. Zudem kann nur der Scout Handelsposten an Straßen oder in Indianerdörfern errichten.

Vom Karren zum Zug

Durch jede Karte schlängelt sich eine Straße, auf der in regelmäßigen Abständen ein unzerstörbarer Handelskarren vorbeizieht. Entlang des Wegs dürfen an fest vorgegebenen Punkten Handelsposten errichtet werden; passiert der Karren einen der Posten, landen Gold und

Erfahrung auf dem Konto des Spielers. In höheren Epochen wird aus dem klapprigen Gespann eine Postkutsche und schließlich eine Eisenbahn. Je mehr Stützpunkte Sie besitzen, desto mehr Gold fließt in die Kriegskasse – so entbrennen in kürzester Zeit hitzige Vorherrschaftsgefechte an den Außenposten. Zudem liegen auf jeder Karte zwei bis vier Indianerlager, in denen Ihr Späher eben-

DIE ACHT VÖLKER

Spanier	dürfen häufiger Lieferungen aus der Heimatstadt anfordern
Briten	produzieren Arbeiter am schnellsten
Franzosen	besonders ausdauernder Standard-Arbeiter (Coureur)
Portugiesen	können schon beim Spielstart ein zweites Stadtzentrum bauen
Holländer	können Banken errichten, die regelmäßig Gold abwerfen
Deutsche	können Siedlerwagen und Ulanen anfordern
Russen	bilden Arbeiter und Infanteristen gruppenweise aus
Türken	Arbeiter kosten keine Ressourcen

falls ein Handelshaus errichten kann. Fortan dürfen Sie nicht nur die Spezialeinheit dieses Stamms rekrutieren, sondern erhalten auch einen Bonus. So bilden die Cherokee Flintenschützen aus und verbessern den Ertrag aller Farmen; die Inkas besitzen Speerkämpfer und Bolawerfer und verbessern die Stärke von Befestigungsanlagen. Die insgesamt zwölf Indianerstämme sind keine eigene Spielart, die Dörfer lassen sich nicht zerstören. Greg Street: »Das ist kein Spiel, in dem du nach Amerika gehst, um Indianerdörfer niederzubrennen.«

Sinnvolle Formationen

Aber um europäische Kolonien niederzubrennen. Und das erledigen Armeen der Neuzeit nicht mehr als unkoordinierte Men-

schenknäuel, sondern in organisierten Kampfformationen. **Age of Empires 2** führte Formationen als sinnvolle Marsch- und Deckungsordnung ein, Schlachten liefen aber immer noch Mann gegen Mann. Der Nachfolger macht die Schlachtreihen nun zum sinnvollen Kampfelement. Zwar können Sie immer noch jeden Soldaten einzeln befehlen. Markieren Sie eine Gruppe und geben ihr einen Befehl, ordnet sich die Mannschaft aber automatisch in einer sinnvollen Stellung an. Infanterie marschiert in sauber gestaffelten Reihen, Kavallerie sprengt in Keilform vor. Die Formationen halten sich auch im Kampf: Schützenreihen feuern gleichzeitig, die vordere kniet dabei nieder, die hinteren stehen. Noch besser: Große Schüt-



Schlachten werden in Age of Empires 3 geordneter ablaufen – Formationen sei Dank. Im Bild sind davon nur Ansätze zu erkennen.

VIDEO-SPECIAL AUF DVD



Die Grafik: Herbstwälder, Schneewehen, lebendige Siedlungen – im Überflug zeigen wir Ihnen einige der bildhübschen Landschaften im Detail.



Die Physik: Wenn Kanonen Gebäude zerlegen, fliegen die Fetzen. Sehen Sie, welchen Einfluss Eisenkugeln auf Mensch und Material haben.



Die Schlachten: Soldaten feuern in strengen Reihen, Kavallerie sprengt in Keilform vor – die Kampfformationen in der militärischen Praxis.



Der Handel: Wie aus Handelskarren Kutschen und schließlich Eisenbahnen werden, sehen Sie ebenso wie die Dörfer der Indianervölker.



Die Heimatstadt: Die wichtigste Neuerung aus Age of Empires 3 erstmals in bewegten Bildern. Ein Besuch in der Heimatstadt der Spanier.

zengruppen bewegen sich als Ganzes, teilen sich aber selbstständig in kleinere Abteilungen, die sich leicht versetzt aufstellen und unabhängig voneinander feuern – ohne, dass Sie einen einzigen Klick machen müssten. Sie können trotzdem eingreifen, um zum Beispiel die Formation zu ändern. Jede Anordnung hat dabei eine logische Funktion, deren Vorteile sich so-

fort erschließen. Im »Volley«, der Reihenstaffel, richten Schüsse nach vorn doppelten Schaden an, Schüsse zur Seite sind dagegen nur halb so effektiv – die Formation ist anfällig gegen Flankenattacken, speziell durch Kavallerie. Beim »Cover« bilden die Schützen ein Doppelkarree mit dem Rücken nach innen und maximieren ihre Feuerkraft in alle Richtungen. Zudem richtet Artilleriebeschuss nur den halben Schaden an – dafür bewegt sich das Team nur mit halber Geschwindigkeit. »Charge« ist eine keilförmige Sturmformation für den Nahkampf, »Bombard« bildet dagegen einen Infanterie-Schutzring um Artillerie.

Schön wie nie

Die augenfälligste Neuerung, auf die Ensemble besonders stolz ist: **Age of Empires 3** will grafische Maßstäbe setzen. »Wir vergleichen uns nicht mit anderen Strategiespielen«, sagt Technik-Chef Dave Pottinger, »Age of Empires 3 konkurriert direkt mit aktuellen 3D-Shootern.« Neun Programmierer arbeiten an der Grafik-Engine, einer davon kümmerte sich ein Jahr lang allein um das Wasser. Der Aufwand hat sich gelohnt: In rauer See oder sanfter Strandbrandung spiegeln sich wunderschöne Landschaften, deren Detailgrad zur Zeit seinesgleichen sucht. Vor allem das Gelände hat Ensemble sehr gut



Eine typische britische Angriffstruppe: Kavallerie und Schützen samt Artillerie zur Unterstützung.

hinbekommen; wo anderswo Matschtexturen liegen, erheben sich hier saftige Wiesen und sanft gewellte Schneefelder. Die Spielumgebungen reichen von verschneiter Tundra am Yukon über die Große Prärie, Ostküstenwälder und Karibikstrände bis hin zum Dschungel Südamerikas. Die Lichtstimmung ändert sich von Karte zu Karte: Dämmerstrahlen tauchen Wasser und Wälder in schummriges Rot, dann wieder verdunkelt Regenwetter die Karte. Nachtmisionen wird es übrigens keine geben; weil die Übersicht verloren ging, hat Ensemble diesen Plan wieder verworfen.

Spaß mit Physik

Mit **Age of Empires 3** hält die Havok Physik-Engine Einzug in ein Echtzeit-Strategiespiel. Vorneweg: Spielerischen Einfluss haben Schwerkraft & Co. kaum,

des Spektakel zielt vor allem auf die Atmosphäre. So reißen Kanonenkugeln große Stücke aus dem Holzwerk der Gebäude und zerschmettern Mühlenflügel; nach einigen Treffern fällt das gesamte Bauwerk krachend zusammen. Querschläger fallen Bäume und platschen ins Wasser. Wenn Artillerie einen Soldaten tötet, wird der von der Wucht des Aufpralls über den halben Bildschirm katapultiert und verliert dabei Hut und Waffe. Auch abseits der Schlachtfelder sorgt die Physik für Stimmung: Weil eine simple Windsimulation im Hintergrund läuft, verblasen Böen den Rauch aus Schornsteinen. Soviel Techniklastigkeit scheint allerdings auch ihren Preis zu haben: Bei unseren Probespielen lief **Age of Empires 3** auf 3-GHz-Maschinen mit 2 GByte RAM.

► HOTLINE: (01805) 25 11 99 0,12 €/MIN



Die Dorfansicht zeigt die detaillierte Landschaftsgrafik und das schön spiegelnde Wasser.

AGE OF EMPIRES 3

christian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Ensemble Studios
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Zwei der internationalen Kollegen hab ich im Mehrspieler-Duell weggeputzt, Schaulustige sammelten sich hinter meinem PC – dann setzte sich ein Ensemble-Mitarbeiter an den Rechner und löschte binnen Minuten meine Armee aus. Hätte es eine Nachspielzeit gegeben, ich säße immer noch in Dallas und würde Kolonien bauen. Alles fühlt sich angenehm bekannt an, trotzdem ist vieles neu, allem voran die genial sinnvolle Heimatstadt. Auch wenn noch Zweifel an der Kampagnenhandlung bestehen, ich lehne mich an dieser Stelle aus dem Fenster: Age of Empires 3 wird die neue Echtzeit-Referenz.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► DVD: Video-Special



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E152

