Amerika ist unser!

AGE OF EMPIRES 3

Die Antike ist Geschichte, der letzte Ritter längst in Rente: Im dritten Teil von Ensembles erfolgreicher Strategiereihe kolonisieren Sie jenseits des Atlantiks mit Kavallerie und Kanonen die Neue Welt.

Schwierige Aufgabe für die Entwickler historischer Strategiespiele: »Macht doch mal was Neues!« Knifflig, schließlich gibt es nur ein paar tausend Jahre menschlicher Geschichte, und die meisten interessanten Konflikte wurden in diversen Echtzeittiteln bereits bis zum Überdruss durchgenudelt. Für die Veteranen der Ensemble Studios (**Age of Empires 2**, **Age of Mythology**) aber kein Problem: Sie nehmen sich für **Age of Empires 3** die relativ unverbrauchte Eroberung Amerikas vor, komplett mit Indianerkriegen und Schlachten zwischen gierigen Kolonialmächten. Doch nicht nur das Szenario ist ungewöhnlich, auch spielerisch blasen die Altmeister zum Angriff auf alte Gewohnheiten.

Übersee-Randale

Der Zeitrahmen von **Age of Empires 3** beginnt ungefähr da, wo der des Vorgängers endet, also mit der Entdeckung Amerikas. Bis zum Beginn des Industriezeitalters versuchen Sie über 300 Jahre, die Kolonien in der Neuen Welt zu beherrschen. Acht Nationen werden das gleiche Ziel verfolgen: neben den amerikanischen Ureinwohnern, den Indianern, plant Ensemble unter anderem Spanier, Franzosen sowie Engländer.

Die Herren von der Insel genießen wirtschaftliche Vorteile und können Arbeiter schneller ausbilden. Außerdem rekrutieren sie mit dem Rotrock-Musketier eine der stärksten Einheiten im Spiel. Franzosen fällt es dagegen leichter, Allianzen mit den

Kolonialgerangel: Mit Kavallerie und Kanonen greifen englische Truppen eine französische Siedlung an, die Geschütze sind jedoch auch gegen Infanteristen wirkungsvoll.

Indianern einzugehen, und ihre Untertanen sammeln nicht nur Rohstoffe, sondern kämpfen zudem als leichte Infanteristen. Die Spanier schließlich bekommen immer wieder Verstärkung und Nachschub aus dem Mutterland. Spezialeinheiten wie der Redolero-Schwertkämpfer machen sie zu harten Gegnern.

Vorsicht, Hinterhalt! Die Engine erlaubt Höhenunterschiede, findige Feldherren greifen immer von oben an.

Armbrust im Pulverdampf

Obwohl die Militärtechnik seit **Age of Empires 2** große Fortschritte gemacht hat, sollen sich die Gefechte in Teil 3 ähnlich wie in den Vorgängern spielen. Gerade zu Beginn einer Partie oder der Kampagne befehligen Sie die gewohnten Einheiten, etwa Pikeniere oder Bogenschützen. Und auch wenn später im Spiel Kanonen und Musketiere die Schlachtfelder bevölkern, trägt die Kavallerie ihre Kämpfe immer noch per Säbel im Nahkampf aus.

Anders als früher werden Sie in **Age of Empires 3** schwere Waffen wie Kanonen nicht nur gegen Gebäude, sondern zusätzlich gegen Fußtruppen und Reiter einsetzen. Das zwingt zu einem taktischen Umdenken: Die Geschütze müssen jetzt mit auf das Schlachtfeld und kommen nicht erst zum Einsatz, wenn Sie in Ruhe eine Burg schleifen wollen. Gezielte Schüsse und vor allem ständiger Schutz der kostbaren Einheiten sind daher Pflicht. Weil Sie Amerika nur über das Meer erreichen, spielen Seeschlachten ebenfalls eine große Rolle. Imposante Dreimaster patrouillieren vor den Küsten und versuchen, feindliche Landungsoperationen zu verhindern.

Kriegs- und Handelsschiffe beschützen und versorgen die Außenposten der Kolonialmächte in der Neuen Welt.

Wirtschaftsgeheimnis

Viele aktuelle Strategiespiele wie **Dawn of War** oder **Schlacht um Mittelerde** verzichten auf einen komplexen Aufbauteil, um den Spieler dafür schneller in Kämpfe zu schicken. Ganz anders **Age of Empires 3**: Das Wirtschaftssystem aus Rohstoffabbau und Forschung soll mindestens so anspruchsvoll werden wie das der Vorgänger. Zwar versprechen die Entwickler um Chef-Designer Greg Street zusätzlich jede Menge neuer Elemente, Details wollen sie aber noch nicht verraten. Fest steht jedoch, dass sie das Bevölkerungslimit zu Gunsten riesiger Armeen stark lockern.

Offensichtlich sind dafür die Verbesserungen bei der Grafik. Ursprünglich sollte für **Age of Empires 3** die 3D-Engine von **Age of Mythology** nur leicht überarbeitet werden, mittlerweile hat das Team des Ensemble-Programmier-Gurus Dave Pottinger die meisten Codezeilen komplett ersetzt. Das Spiel unterstützt Shader Model 3.0 und jede Menge Mätzchen wie Self-Shadowing und diverse Lichteffekte. Dazu kommt realistische Physik: Trümmer von einstürzenden

Im Hafen der französischen Stadt kommen Waren aus der Alten Welt an, mit denen Sie Handel treiben können. Spanier profitieren besonders von den Verbindungen in die Heimat.

Die Indianerstämme müssen Sie manchmal bekämpfen.

Noch ist unklar, wie sich die Nacht spielerisch auswirkt.

Eine Treibjagd bringt Nahrung in die Indianerzelte.

Gebäuden erschlagen schon mal einen unachtsamen Bauern in der Nähe. Und die Druckwelle einer Kanonenkugel soll Infanteristen sogar über den Rand einer Klippe blasen können.

Eroberer-Kampagne

Für **Age of Empires 3** plant Ensemble eine große Kampagne. Die soll sich lose an geschichtliche Ereignisse (Frankreich vs. Indianerstämme) halten und den Schwerpunkt auf Action und Abenteuer legen, weniger auf langwierige Aufbaumissionen. Die Aufträge werden sich eher an **Age of Mythology** orientieren als an früheren **Age of Empires**-Teilen. Derzeit arbeiten sechs Designer daran, bei **Age of Empires 2** war es nur einer. MS

AGE OF EMPIRES 3

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2005
Entwickler: Ensemble Studios
Potenzial: zu 60% fertig

Markus Schwerdtel: »Mal ehrlich: Das Kolonial-Szenario ist zwar ungewöhnlich, aber für Nicht-Amerikaner wohl komplett uninteressant. Trotzdem bin ich zuversichtlich, dass Age of Empires 3 toll wird. Warum? So spektakuläre Optik und Physik-Effekte gab's bisher in kaum einem Strategiespiel. Außerdem hat Ensemble noch nie Mist abgeliefert – die Jungs verstehen ihr Handwerk. Hoffentlich haben sie seit dem letzten Titel nichts verlernt, denn das öde Setting müssen die Designer durch spielerische Brillanz ausgleichen.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK A63