

Kolonial oder kolossal?

AGE OF EMPIRES 3

Schon im November soll die Reise nach Amerika beginnen. Wir haben den Echtzeit-Titel angespielt, um uns vom aktuellen Stand zu überzeugen.

George Washington war kein Freund halber Sachen: »Gebt mir die Freiheit oder gebt mir den Tod!« soll er während der US-Revolution den britischen Besatzern zugebrüllt haben. Deren Antwort ist nicht überliefert, das Ergebnis aber schon: Die USA erkämpften ihre Unabhängigkeit – und nun arbeiten die Ensemble Studios am zugehörigen Echtzeit-Titel. Der heißt **Age of Empires 3** und the-

matisiert die Besiedlung Amerikas, den Kampf der Kolonialmächte und natürlich auch Washingtons Unabhängigkeitskrieg. Dabei mischen acht Völker mit: Briten, Spanier, Franzosen, Russen, Deutsche, Holländer, Portugiesen und Türken. Wir haben Chefentwickler Bruce Shelley auf der GC interviewt und eine **Age of Empires 3**-Version in der Redaktion angespielt.

(Auf-)Stellungskrieg

George Washington mochte keine friedlichen Lösungen und rief: »Wenn uns die Feuerwaffen ausgehen, ist alles verloren!« Entsprechend führen wir in **Age of Empires 3** viele Schlachten, in denen unsere Truppen sogar selbstständig Formationen einnehmen sollen. Kavalle-

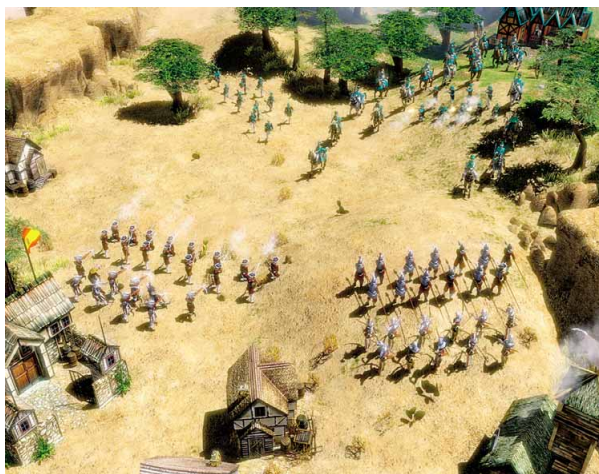
rie und Pikeniere stellen sich dann nach vorne, dahinter kommen Schützen und Kanonen. Das gab's schon in **Age of Empires 2**, im dritten Teil sollen die Aufstellungen aber sogar im Kampf bestehen bleiben. Das funktioniert in unserer Version noch nicht: Zwar reihen sich die Truppen beim Marschieren ein; sobald der Kampf beginnt, wuseln sie jedoch durcheinander. Dafür konnten wir neue Einheiten einsetzen, darunter Mörser. Das sind dicke Kanonen, die auf einer hölzernen Plattform stehen. Wenn wir das Geschütz bewegen, greifen sich vier Männer die Plattform, schleppen sie zum Einsatzort und stellen sie dort wieder auf den Boden. Dann laden die Jungs flüssig animiert das Geschütz und feuern es ab.

Kriege und Karten

George Washington liebte die Aufrüstung: »Um den Frieden zu sichern, muss man dem Feind wohlgerüstet entgegen treten.« Zu diesem Zweck errichten wir in **Age of Empires 3** eine Siedlung. Wie in den Vorgängern sammeln Arbeiter Nahrung, Holz und Gold (aber keine Steine mehr). Abgebaute Ressourcen wandern nun direkt aufs Koloniekonto, die Siedler tragen sie nicht erst zum Lager. Das spart Zeit und Nerven, da wir nicht mehr pausenlos Lager nahe neu entdeckter Vorkommen errichten müssen. Mit den Rohstoffen bezahlen wir Gebäude und Truppen. Echtzeit-Standard? Mitnichten, schließlich gibt's die Heimatstadt!

BILDER VOM PUBLISHER

Obwohl wir eine Version von **Age of Empires 3** in der Redaktion gespielt haben, durften wir damit keine Bilder machen – Publisher Microsoft befürchtete, dass wir die wenigen Bugs oder Grafikfehler zeigen, die in der unfertigen Fassung noch auftauchen. Daher müssen wir auf von Microsoft bereitgestellte Bilder zurückgreifen.



Die Reiter oben ordnen sich im Keil, um durch Schützenreihen zu brechen.



Im Stadtzentrum (Mitte) rekrutieren wir Siedler, die Rohstoffe abbauen.



Bei großen Schlachten sollen Einheiten die Formation halten: vorne Pikeniere ① gegen Reiterei ②, dahinter Musketiere ③ und schließlich Kanonen ④.

Jede Nation hat einen heimatischen Stützpunkt, bei dem wir Einheiten, Rohstoffe oder Technologien anfordern. Lieferungen gibt's gegen Erfahrung, die wir für errichtete Gebäude und erledigte Feinde verdienen. Ein Icon-Klick bringt uns zum Heimatstadt-Menü. In jeder der fünf Epochen kommen neue Wahlmöglichkeiten hinzu: Zu Beginn gibt's Arbeiter oder Nahrung, später Musketiere oder sogar ein Instant-Fort: einen Planwagen, der sich am Zielort zur Festung entpackt. Den Bausatz dürfen wir jedoch nur einmal pro Partie bestellen. Wie alle Lieferungen taucht er nach kurzer Zeit beim Stadtzentrum auf.

Welche Lieferungen die Heimatstadt anbietet, bestimmen wir selbst. Denn vor Solo- oder

Multiplayer-Einsätzen stellen wir Technologien und Einheiten zusammen – ähnlich wie bei einem Sammelkarten-Spiel. So können wir zum Beispiel Nahrung oder Holz in die Auswahl aufnehmen. Oder statt der Rohstoffe Einheiten wie Siedler und Musketiere wählen. So schneiden wir die Bestellmöglichkeiten auf den Auftrag zu. Wenn wir gegen Reiterei antreten müssen, wählen wir Pikeniere. Die gewählten Möglichkeiten teilt **Age 3** der passenden Epoche zu: Pikeniere gibt's erst ab dem Zweiten Zeitalter.

Schwarze Kampagne

George Washington sprach: »Ich bin lieber alleine als in schlechter Gesellschaft.« So denkt auch Morgan Black. Morgan ist Kreuz-

ritter und eine der Hauptfiguren der Kampagne. Noch dazu sitzt er auf Malta fest, das von Türken belagert wird. Diese schlechte Gesellschaft will er loswerden, also wehren wir im ersten Auftrag Osmanen ab, die Morgans Fort umringen. Doch Janitscharen (türkische Musketiere) und Kanonen ballern unsere Armbrustschützen vom Wall – lange können wir die Bastion nicht halten. Deshalb stoßen wir mit Arbeitern und Held Morgan (einem starken Fechter) zu einem Hügel vor. Dort lagert Holz, aus dem die Arbeiter ein Signalfener basteln. Das dauert lange, schließlich aber brennt die Flamme. Verbündete sehen das Signal und schicken Reiterei, mit der wir die Türken erledigen.

Im nächsten Auftrag räuchern wir osmanische Stützpunkte aus und wehren zugleich Angriffe ab. Letzteres ist leicht, weil die KI-Feinde stets am gleichen Ort

und mit gleicher Truppenstärke angreifen – schwach. Immerhin stürzen sich die Gegner mit Vorliebe auf verwundbare Arbeiter. Beim Vormarsch stoßen wir auf eine Höhle, die unsere Truppen betreten dürfen – das ist neu in der **Age of Empires**-Welt. In der Grotte sprengen wir Waffenlager, entdecken aber auch eine Steintafel, die den Weg nach Amerika weist. Da Morgan keine Lust auf schlechte Gesellschaft mehr hat, schippert er gen Neuer Welt. Die folgenden Einsätze schildern seine Abenteuer und die seiner amerikanischen Nachkommen. Mit Blacks Familiengeschichte hat die Kampagne einen durchgehenden Rahmen – besser als in **Age 2**, dessen Feldzüge lose verknüpft waren. George Washington sagte nicht umsonst: »Wir dürfen nie zu rückblicken; es sei denn, um unsere Fehler zu erkennen.« Bruce Shelley sieht das genauso. **GR**



In der Heimatstadt (hier die russische Variante) bestellen wir Nachschub.

AGE OF EMPIRES 3

micha@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: November 2005

Entwickler: Ensemble Studios / Microsoft
Status: zu 90% fertig

Michael Graf: »Haltet ein, Genossen, die Revolution ist vertagt! Aber nicht die amerikanische, sondern die spielerische. Denn auch Age 3 erfindet das Echtzeit-Rad nicht neu, sondern bleibt seinen Wurzeln treu: Aufbau, Schlachten – alles wie gehabt, verfeinert mit Heimatstadt und Formationen. Obendrauf gibt's spannende Missionen und Upgrades. Age of Empires 3 macht einen Heidenspaß und hat daher gar keine Revolution nötig. Außer der amerikanischen eben.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

