

Fünf Völker im Goldrausch

America 2

Cowboys, Banditen und Indianer kämpfen in 3D-Echtzeit-Schlachten um den Wilden Westen. Wir reiten mit!

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Lassen Sie sich nicht vom **Schuh des Manitu** täuschen. Das Leben im Amerika des 19. Jahrhunderts bestand höchst selten aus lustigen Cocktail-Schlüpfereien auf der Puderosa-Ranch, sondern war meist hart und entbehrungsreich. Das Echtzeit-Strategiespiel **America 2** lässt Sie am Goldrausch teilhaben und mit Indianern, Cowboys sowie Banditen um gewinn-

trächtige Claims streiten. In fünf Kampagnen mit je sechs Missionen sollen Sie zum Indianerhäuptling oder Revolverhelden reifen. Als Zeiträume wählten die Entwickler die Jahre von 1820 bis 1880. Damit echte Westernatmosphäre aufkommt, werden historische Figuren wie General Custer, Wyatt Earp oder Billy the Kid die stimmungsvolle 3D-Prärie durchstreifen.

Komantschen und Outlaws

Auf den ersten Blick wirkt **America 2** wie ein 3D-Aufguss des uninspirierten Vorgängers. Doch die Entwickler versprechen eine Menge Neuerungen: So sollen sich die fünf Völker stark unterscheiden. Apachen wandeln etwa auf Winnetous Pfaden und sind Spezialisten im Schleichen und Tarnen. Nur ihre Krieger können schwimmen, manche erklettern

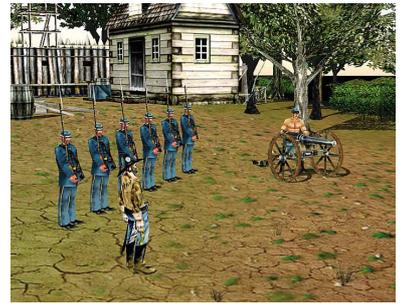


Der **Totengräber** (links) der Goldsucher fleddert Leichen.

sogar Mauern. Komantschen gehen dagegen direkter vor und entfesseln schon mal eine Büffel-Stampede, um Festungsmauern einzureißen. Mit ihrem Pfahl des Sturmes teleportieren sie angeschlagene Männer zurück zum Tipi. Die amerikanischen Siedler leben eigentlich friedlich, ihr Militär macht aber den Rothäuten schwer zu schaffen. Vor allem die Scharfschützen sind in ihrer Doppelreihen-Formation gefährlich. Geldgierige Goldgräber stellen die vierte Partei. Deren Sprengmeister ist ein toller Gebäude-Einebner, ein Totengräber durchsucht nach der Schlacht Leichen auf Rohstoffe. Aus dem Süden stammen schließlich die eher defensiven Mexikaner. Die verschansen sich hinter dicken Mauern während ihr Priester versucht, Feinde zu bekehren. Trotzdem soll der mexikanische Gatling-Kanonier einer der mächtigsten Kämpfer in **America 2** werden. Als sechste, nicht spielbare Partei machen Outlaws den Westen unsicher.

Frauen oder Upgrades

Moral soll in **America 2** eine große Rolle spielen. Deshalb lassen sich die Siedler etwa von einem Offizier anfeuern, die lebenslustigen Goldgräber dagegen von einer Freudentame. Zusätzlich erhöhen Upgrades die Kampfkraft einzelner Einheiten. Mit vergrößerten Sprengstoffpackungen wird der Goldgräber-Dynamitwerfer noch zerstörerischer. Oder aber Sie verbessern die Eigenschaften des ganzen Volkes, um etwa dadurch die fünf Ressourcen Holz, Stein, Gold, Nahrung oder Leder schneller einzufahren. **MS**



Der **Offizier** vorne hebt die Moral der Armee.



Nur die **Komantschen** beherrschen die Kreisformation zum Umreiten einer Wagenburg.

America 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Data Becker
Termin: 3. Quartal 2003 **Ersteindruck:** Gut

Markus Schwerdtel: »Heeeehaw! Die klischeebeladene Western-Atmosphäre mit fiesem Revolverhelden und edlen Indianern weckt meine Abenteuerlust. Dazu kommt die stimmungsvolle 3D-Grafik mit ausgefeilten Animationen. Jetzt dürfen sich die Entwickler nur nicht im Spezialfähigkeiten- und Upgrade-Wust verzetteln. Hugh!«