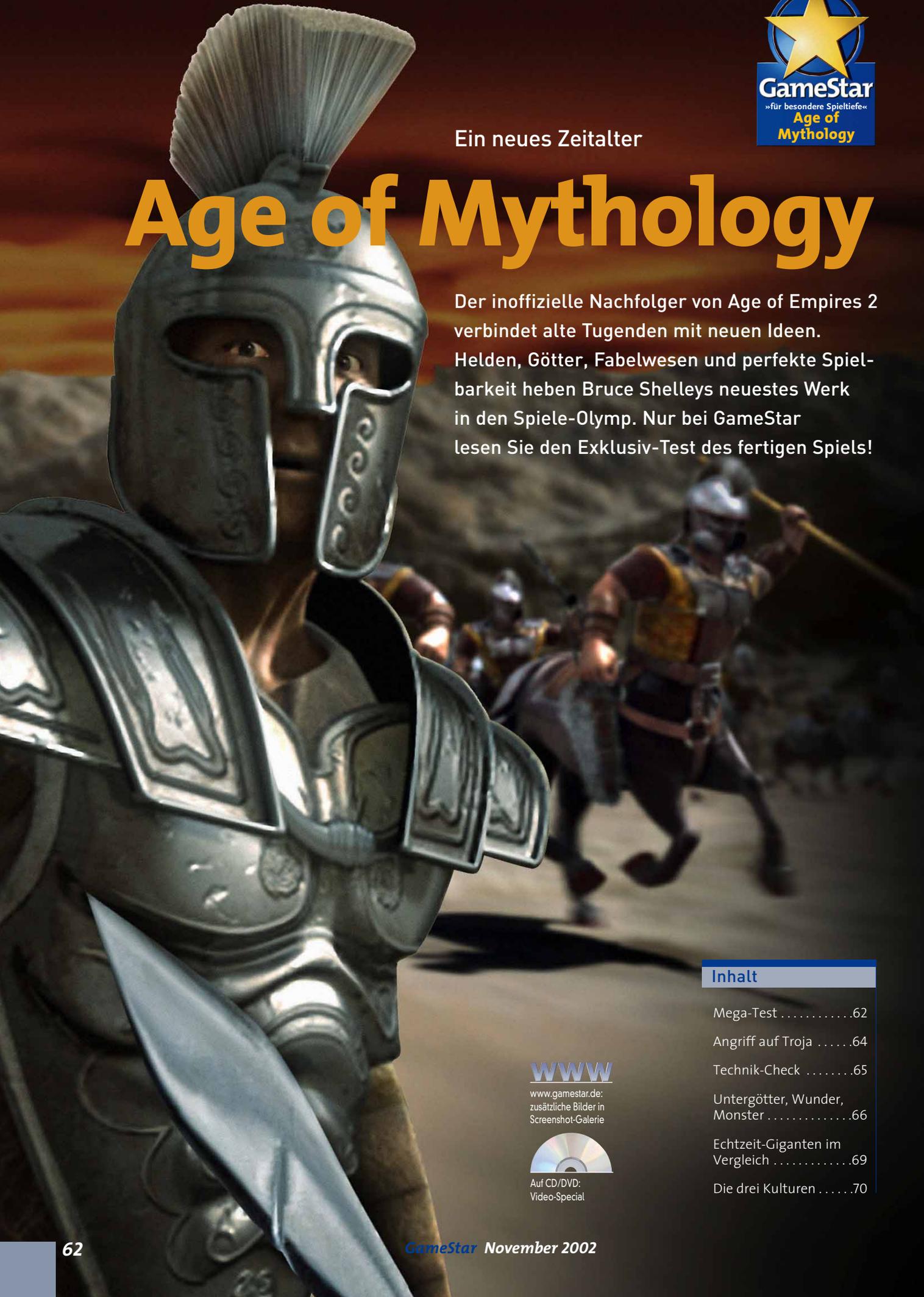




Ein neues Zeitalter

Age of Mythology

Der inoffizielle Nachfolger von Age of Empires 2 verbindet alte Tugenden mit neuen Ideen. Helden, Götter, Fabelwesen und perfekte Spielbarkeit heben Bruce Shelleys neuestes Werk in den Spiele-Olymp. Nur bei GameStar lesen Sie den Exklusiv-Test des fertigen Spiels!



Inhalt

Mega-Test	62
Angriff auf Troja	64
Technik-Check	65
Untergötter, Wunder, Monster	66
Echtzeit-Giganten im Vergleich	69
Die drei Kulturen	70

WWW

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



Auf CD/DVD:
Video-Special



Facts

- 3 Parteien
- 9 Völker/
Hauptgötter
- 27 Untergötter
- 35 Missionen
- 36 Wunder
- 38 Standard-
Einheiten
- 34 Fabelwesen
- 139 Technolo-
gien

Mit **Kolosse** und einer **Hydra** stürmt die griechische Armee einen **trojanischen Außenposten**. Die automatisch eingenommenen **Formationen** lösen sich im Kampf schnell auf.

Wenn sich Mini-Roboter durch enge Pyramiden-schächte zwängen, sitzt die halbe Welt vor dem Fernseher. Hinter einer staubigen Steinplatte könnten sich ja Pharaonen-Goldschätze verbergen. Und noch immer glauben genug Menschen an den versunkenen Kontinent Atlantis. Die weit verbreitete Begeisterung für alte Kulturen und Mythen macht sich Ensemble mit dem Echtzeit-Strategiespiel **Age of Mythology** zu Nutze. Erstmals verlassen die Mannen um Bruce Shelley den Pfad der reinen Historien-Strategiespiele. Mit ihrem neuesten Werk tauchen sie ganz ein in die Welt der Sagen Griechen, Wikinger und Ägypter. Das Ergebnis ist mit nur drei Völkern weniger umfangreich als Vorgänger **AoE 2**, prahlt aber dafür mit massenhaft tollen Neuerungen. Neben herkömmlichen Schwertkämpfern und Bogenschützen ziehen

nun auch Helden und Fabelwesen ins Feld. Außerdem spielen die Götter der Kulturen eine Hauptrolle. Und noch etwas ist neu: Zum ersten Mal benutzt ein Ensemble-Spiel echte, frei dreh- und zoombare 3D-Grafik.

Minotauren vor Troja

An den Schlachten in **Age of Mythology** hätte Sagendichter Homer ihre helle Freude, denn Ensemble bedient sich hemmungslos bei antiken Mythen: Minotauren, Medusen und Chimären treffen vor den Toren Trojas auf Zyklopen und Pegasus. Mittendrin schnetzeln sich Helden wie Odysseus, Herakles oder Ajax durch Trupps feindlicher Hoplitensoldaten. Von hinten schleudern mächtige Katapulte Felsen auf die Stadtmauer. Und Olymp-Hausherrin Hera zündet über dem Schlamm ein Gewitter, das mit seinen Blitzen die Invasoren gleich reihenweise erschlägt. In solchen bra-

chialen Schlachten erinnert **Age of Mythology** eher an moderne Effektoriengänge à la **Gladiator** als an geruhsame Hollywood-Kostümfilmchen wie **Spartacus**.

Schöner als WarCraft 3

Auf den ersten Blick unterscheidet sich **Age of Mythology** optisch kaum von den Vorgängern.

Isometrische Perspektive, Interface und Grafikstil erinnern sofort an **Age of Empires 2**. Überraschung: Einmal am Mausrad gedreht, schon wirbelt die Kamera stufenlos um den Bildmittelpunkt. Denn Landschaft, Einheiten und Gebäude sind echte 3D-Objekte. Eingeklebte Kämpfer wie in **Medieval** gibt's nicht. Per



Wären die Ägypter doch zu Hause geblieben! **Fenris-Wolf** und **Ramme** der Wikinger zerstören ein Wohnhaus, unser **Hersir-Held** sammelt dabei Göttergunst.

Multiplayer-Einsatz



Die Wikinger von Markus Schwerdtel treten gegen Jörg Langers Griechen an. Erste Geplänkel enden im Patt.



Markus nimmt den friedlichen Weg und baut ein Wunder (links). Ein Feuergigant bewacht das Bauwerk.



Der Wächter hat versagt, Jörgs Minotauren stürmen den Strand. Dabei hätten nur noch Minuten zum Sieg gefehlt.



Rache! Eine Armee aus Hirs-Helden, Berggiganten und Ballisten marschiert zu Jörgs Basis.



Markus platziert per Götterkraft einen Brunnen, der Einheiten heilt, aber auch vom Feind erobert werden kann.



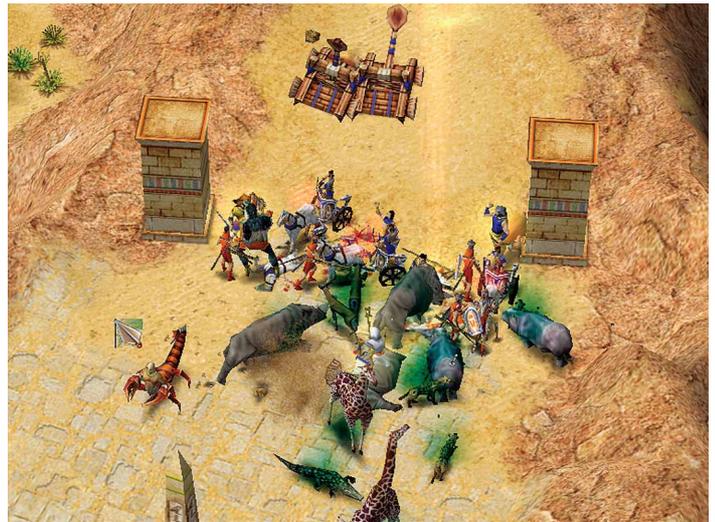
Der Todesstoß: Ständig geheilt vom Brunnen erledigt die Armee von Markus Jörgs Stadtzentrum.

Tastendruck nahe ans Geschehen herangezoomt, sehen Sie Details wie mit den Waffen handierende Soldaten. Spektakuläre Transparenzeffekte wie in **WarCraft 3** fehlen zwar in **Age of Mythology**, doch durch die gelungene Farbgebung wirkt die Grafik viel realistischer und übersichtlicher als in Blizzards Genre-Referenz. Falls Sie die drehbare Kamera stört, schalten Sie diese Funktion im Optionsmenü einfach aus. Auch in der Standardperspektive behalten Sie stets die Kontrolle. Von Gebäuden verdeckte Untertanen bleiben als farbige Umrisse trotzdem sichtbar. Ebenso erstaunlich wie lobenswert: Sogar auf sehr alten Rechnern flutscht Ensembles selbst entwickelte Bang-Engine ohne störende Ruckler (siehe Technik-Check). Das Mausrad dürfen Sie nicht, wie aus anderen 3D-Strategiespielen gewohnt, mit der Zoom-Funktion belegen – der einzige Interface-Mangel.

Vertrautes verbessert

Trotz aller Neuerungen halten die Entwickler am bewährten Spielprinzip der **Age of Empires**-Reihe fest: Arbeiter beschaffen Holz und Gold und laden die Rohstoffe am Stadtzentrum oder einer Sammelstelle ab. Nahrung kommt von einer Farm oder erbeuteten Tieren. Nett: Wenn Sie Schweine eine Weile am Leben lassen, werden die Grunzer fetter und liefern mehr Fleisch. In Kasernen rekrutieren Sie Infanterie und Kavallerie, eine Festung spuckt Belagerungsmaschinen aus. Während in **WarCraft 3** nur auf dem Land gekämpft wird, toben in **Age of Mythology** auf dem Meer Seeschlachten. Technologie-Upgrades verbessern Wirtschaft und Militär. Ein durch Hausbau erweiterbares Bevölkerungslimit verhindert, dass Sie oder der Gegner exorbitante Riesenarmeen aufstellen.

Meist sind nicht mehr als 50 bis 80 Krieger pro Seite unterwegs – immerhin zwei- bis dreimal soviel wie bei **WarCraft 3**. Stadtzentren können Sie nur auf bestimmte, meist hart umkämpfte Siedlungsplätze bauen. Wenn Sie so einen Ort erobert



Ägyptische Priester sind schwache Kämpfer und beschwören lieber wilde Tiere.

haben, bringt eine Karawane zwischen dem neuen Stützpunkt und einem Markt bis zu 100 Goldstücke pro Tour. Mauern und Türme sind auch in **Age of Mythology** das Rückgrat jeder Basisverteidigung. Weltwunder gibt es ebenfalls wieder. Die haben jedoch anders als etwa in **Empire Earth** keine direkten Auswirkungen auf Ihre Basis. Steht so ein Bauwerk für zehn Minuten, gewinnen Sie im Einzelkarten- oder Mehrspielermodus die laufende Partie. Insgesamt sank die Anzahl der Gebäude gegenüber **Age of Empires 2**. Dadurch behalten Sie bei Upgrades und Einheiten besser den Überblick.

Hellenisch, praktisch, gut

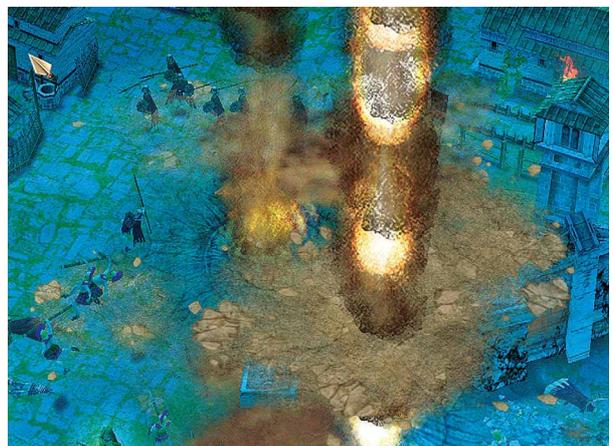
Statt wieder zwei Dutzend von Kulturen mit nur minimalen Unterschieden aufeinander los-

zulassen, hat sich Ensemble diesmal für drei große Parteien entschieden: Griechen, Wikinger und Ägypter stehen samt ihrer Sagenwelt im Mittelpunkt von **Age of Mythology**. Erstere



Held und Pegasusreiter Bellerophon hat ein Artefakt ergattert, das seiner Stadt einen Bonus beschert.

erfordern kaum Eingewöhnung, sie spielen sich wie ein typisches Volk aus **Age of Empires 2**. Kämpfer kosten relativ viel und bewegen sich langsam, stecken dafür aber ordentlich



Der Meteorschauer ist das spektakulärste Götterwunder der Griechen.

Schläge ein. Alle Waffengattungen lassen sich global in drei Stufen verbessern. Wenn Sie etwa »Infanterie-Champion« erforschen, profitieren Hopliten genauso davon wie Hyspaspisten (gut gegen Infanterie) oder Myrmidon-Kämpfer (Elite-Einheit und Leibgarde von Zeus).

Nordische Nomaden

Etwas mehr Eingewöhnung verlangen die Wikinger. Deren schnelle Truppentypen kosten zwar wenig, sind aber recht

schwach auf der Brust. Als Besonderheit beschäftigen die Wikinger zur Ressourcenbeschaffung zwei Arbeitertypen: Normale Sammler kümmern sich um Holz und Nahrung, Zwerge schürfen besonders effektiv nach Gold. Rohstoffe laden beide bei einem mobilen Ochsenkarren ab. Das macht die Wikinger zum idealen Volk, wenn Sie schnell Vorkommen fernab der Basis vereinnahmen wollen. Bauen darf bei den Nordmännern nur der Ulfsark, eine All-

round-Kombination aus Arbeiter und Infanterist. Praktisch, denn so können Sie etwa eine Goldmine erobern und dort auch gleich einen Wachturm errichten. Denn auch in **Age of Mythology** gewinnt für gewöhnlich der Spieler, der sich früh Nachschubquellen sichert.

Pharaonen-Verstärker

Vergleichsweise friedlich geht es bei den Ägyptern zu: Arbeiter sammeln Rohstoffe und laden sie bei Kornspeichern, Gold- und Holzlagern ab. Extrem wichtig ist dabei der Pharao. Per »Verstärkung« ruft er göttlichen Beistand für ein Gebäude herab, das dadurch effektiver arbeitet. So nehmen Sie gerade in der Aufbauphase starken Einfluss auf die wirtschaftliche Entwicklung Ihrer Siedlung. Einfache Gebäude der Ägypter kosten entweder nichts oder nur einen kleinen Goldbetrag. Dafür reißen große Bauwerke wie ein Tempel ordentliche Löcher in die Kasse. Als Meister der Verteidigung rüsten die Ägypter Mauern und Türme in drei Stufen auf (Griechen zwei, Wikinger eine). Die günstigen Einhei-

Heiko Klinge



Akkordarbeit fürs Gehirn

Gut, dass meine Gehirnzellen keiner Gewerkschaft angehören. Nach einer Partie Age of Mythology würden sie wohl sonst in den

Streik treten! Ensemble liefert erneut wahrhaft große Strategie – im wahrsten Sinne des Wortes. Denn während ich bei Warcraft 3 nach einer halben Stunde oft schon Sieger bin und eine Zwischensequenz genieße, weiß ich bei Age zur gleichen Zeit gerademal, wo der Gegner ist. Manches mal schwimmt da für mich die Grenze zwischen Spiel und Arbeit. Allerdings bin ich dann auch umso stolzer, wenn meine Zyklopen den letzten Feind durch die Luft geschleudert haben. Age of Mythology ist ein Meisterwerk für echte Strategen, die viel Zeit zum Genießen mitbringen.

ten-Upgrades betreffen anders als bei den Griechen immer nur einen Typ, etwa den Streitwagen-Bogenschützen. Das macht es schwerer, die Armee insgesamt zu verbessern.

Glaubensfragen

Wenn Sie eine der drei Kulturen gewählt haben, steht eine weitere wichtige Entscheidung



Vor einer Mehrspielerpartie wählen Sie Ihren **Hauptgott** und damit den Spielstil.

Technik-Check

Auflösung

Age of Mythology verwendet als erstes Spiel der Ensemble Studios eine 3D-Engine. Die ist nicht nur optisch gelungen, sondern auch gut programmiert. Bei 1280 mal 1024 Bildpunkten, 32 Bit Farbtiefe und hohen Details läuft Age of Mythology selbst auf einem 600-MHz-Prozessor mit TNT2-Karte noch spielbar flüssig, genügend RAM vorausgesetzt. Ein höherer Prozessortakt und eine bessere Grafikkarte beschleunigen das Spiel nur noch geringfügig.

RAM/Festplatte

Mit Win 98/ME benötigen Sie für flüssigen Spielgenuss mindestens 256 MByte RAM, für Windows XP sind 512 MByte besser. Age of Mythology erobert 1,2 Gbyte auf Ihrer Festplatte und erweist sich auch sonst als sehr speicherhungrig. Um auch in großen Schlachten gegen Ruckler gewappnet zu sein, sollten möglichst 512 MByte RAM in Ihrem Rechner stecken. Der Geschwindigkeitsunterschied zwischen 512 und 768 MByte

fällt hingegen nur noch marginal aus. Die Savegames beanspruchen je rund fünf MByte auf Ihrem Laufwerk.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Um Age of Mythology zu mehr Geschwindigkeit zu verhelfen, reduzieren Sie als Erstes die »Grafischen Details« im Optionsmenü. Gerade auf älteren Rechnern wird der Spielablauf erheblich beschleunigt, die Qualitätseinbußen sind aber gering.

TIPP 2: Deaktivieren Sie für ruckelfreie Grafik unter »Zusätzliche Optionen« die spielerisch unwichtigen Fußspuren der Einheiten.

TIPP 3: Wenn Sie noch eine alte 3D-Karte mit weniger als 32 MByte Speicher besitzen, wählen Sie 16 statt 32 Bit Farbtiefe. Dadurch läuft das Programm flüssiger, sieht aber kaum schlechter aus.

TIPP 4: Beenden Sie alle Programme, die im Hintergrund laufen, um dem Spiel möglichst viel RAM zur Verfügung zu stellen.

Weitere Infos

In unserem Test arbeitete Age of Mythology mit allen 3D-Karten zusammen. Darstellungsfehler oder Inkompatibilitäten stellten wir nicht fest. Auffällig ist allerdings, dass am Anfang eines Levels das Spiel massiv ins Stocken gerät, während die Leveldaten in den Arbeitsspeicher geschaufelt werden. Nach einigen Sekunden (je nach RAM-Ausstattung) ist der Spielablauf allerdings flüssig. Hier hilft es, die Festplatte vor der Installation des Spiels zu defragmentieren und der Windows-Auslagerungsdatei eine feste Größe von rund dem dreifachen des Arbeitsspeichers zuzuweisen. Die gewählte Auflösung hat kaum Einfluss auf die Leistung. Zum Spielen eignen sich höhere Auflösungen besser. Bei 1600 mal 1200 Pixeln sind die Einheiten allerdings so klein, das genaue Selektieren schwer wird. Selbst auf einem 266-MHz-System mit 256 MByte RAM ist Age of Mythology in 640x480x16 mit minimalen Details noch spielbar – die Grafik ruckelt dann aber doch sehr stark.

Die Performance-Tabelle (Einstellung jeweils mit maximalen Details) mit 128 bzw. 512 MByte RAM								
CPU mit	TNT2 (32 MB)	Voodoo 5	Geforce 1/2 MX	Kyro 2	Geforce 2/4 MX	Radeon 8500	Geforce 3/4 Ti	Radeon 9700
400 MHz	640x480x32, 128 MB	■	■	■	■	■	■	■
	640x480x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■
600 MHz	1024x768x32, 128 MB	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■
800 MHz	1024x768x32, 128 MB	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■
1 GHz	1024x768x32, 128 MB	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■
1,2 GHz	1280x1024x32, 128 MB	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32, 512 MB	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, bzw. nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich



an: Griechen, Wikinger und Ägypter teilen sich wiederum auf in je drei Stämme, die sich durch ihren Hauptgott und wichtige Details unterscheiden. Unter der Führung von Loki genießen etwa die Einheiten der Wikinger sehr kurze Ausbildungszeiten. Dafür regenerieren Anhänger von Odin nach einer Schlacht Gesundheitspunkte und verfügen über zwei Aufklärungs-Raben. Überlegen Sie sich gut, welches dieser effektiv neun Völker Sie kommandieren wollen. Denn durch unterschiedliche Technologie-Upgrades und Boni spielen sich die Stämme sehr individuell.

Epochale Entscheidungen

Age of Mythology umfasst vier Epochen, von denen jede neue Einheiten, Gebäude und Technologien freischaltet. Allerdings ist der Aufstieg zu einem neuen Zeitalter wichtiger als in **Age of Empires 2**: Mit jedem Wechsel müssen Sie sich für einen von zwei Untergöttern und damit die Ausrichtung Ihrer Zivilisation entscheiden. Wählen Sie etwa als Ägypter beim Sprung ins Klassische Zeitalter Anubis, so verbessert der Ihre Speerkämpfer. Wenn Sie eher defensiv spielen wollen, ist Bast die richtige Wahl.

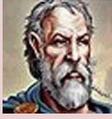
Sie verstärkt Bauwerke und beschleunigt Arbeiter. Apollos Tempel heilt bei den Griechen Einheiten in der Umgebung. Zusätzlich sind bei jedem Untergott ein Fabelwesen und ein Zauberspruch im Lieferumfang enthalten (siehe Kasten). Diese Wahlmöglichkeit macht einen Epochensprung zum echten Ereignis – kein Vergleich mit den Routine-Aufstiegen in **Empire Earth**.

Plage und Segen

Anders als etwa in **WarCraft 3** kann in **Age of Mythology** keine Einheit zaubern. Das machen aber die Wunderkräfte wett, die jeder Gott neben seinen Tech-

nologien mit ins Spiel bringt. Die Sprüche lassen sich nur einmal pro Partie auslösen, sind aber sehr mächtig. Wikinger-Untergott Tyr lässt mit seinem »Fimbul-Winter« ein wütendes Wolfsrudel von der Leine, das bevorzugt Arbeiter beißt. Manche Zauber wirken weniger aggressiv: Schmied-Schutzpatron Hephaistos spendiert den Schrein des Überflusses. Wenn das prachtvolle Gebäude erstmal steht, rieselt ein steter Strom von Rohstoffen in Ihre Vorratskammer. Doch Vorsicht! Kommt ein Feind in die Nähe des Schreins, reißt er sich den Reichtumsspender vielleicht

Untergötter mit Wundern und Mythen-Monstern

Griechen	Wikinger	Ägypter
 <p>Athene: Regeneration: Heilt alle Verbündete im Umkreis. Minotaurus: Stier-Kreatur, wirft Gegner und verletzt sie dadurch.</p>	 <p>Heimdall: Unterhöhlen: Schädigt Gebäude und Mauern. Einherjar: Stärkt Verbündete mit Hornsignal.</p>	 <p>Ptah: Sandverwehung: Teleportiert Gegner weg. Wadjet: Schlangwesen-Fernkämpfer mit Giftattacke.</p>
 <p>Hermes: Waffenstillstand: Hindert alle Einheiten am Kämpfen. Zentaur: Starker Bogenschütze.</p>	 <p>Freya: Waldbrand: Vernichtet Wälder. Walküre: Heilt selbstständig Verbündete.</p>	 <p>Bast: Sonnenfinsternis: Stärkt Mythenmonster, blockiert gegnerische Wunder. Sphinx: Nahkämpfer.</p>
 <p>Ares: Pestilenz: Stoppt Produktion in Gebäuden. Zyklop: Schleudert Gegner.</p>	 <p>Forseti: Heilbrunnen: Heilt Verbündete in der Umgebung. Troll: Starker Fernkämpfer.</p>	 <p>Anubis: Schlangenplage: Schlangen beschützen einen kleinen Bereich. Anubis: Schneller Nahkämpfer mit Sprungfertigkeit.</p>
 <p>Apollo: Tunnel: Unterirdische Passage ins Feindgebiet. Mantikor: Löwenwesen mit giftiger Pfeil-Attacke.</p>	 <p>Njord: Gehender Wald: Mehrere Bäume werden zu Kämpfern. Berggigant: Starker Nahkämpfer. Krake: Verschlingt Schiffe.</p>	 <p>Sekhmet: Zitadelle: Verwandelt Stadtzentrum in widerstandsfähige Festung. Skarabäus: Starker Belagerungskäfer.</p>
 <p>Dionysos: Bronze: Rüstung für Verbündete. Hydra: Drachekreatur, im Kampf wachsen zusätzliche Köpfe. Scylla: Hydra im Wasser.</p>	 <p>Skadi: Frost: Friert Gegner ein. Eisgigant: Nahkämpfer, lähmt Gegner mit Frostatem.</p>	 <p>Hathor: Heuschrecken: Zerstört gegnerische Farmen, stiehlt Nahrung. Petsuchos: Kampf-Krokodil. Rok: Vogel transportiert Einheiten.</p>
 <p>Aphrodite: Fluch: Verwandelt Gegner in harmlose Schweine. Nemeischer Löwe: Starker Nahkämpfer.</p>	 <p>Bragi: Flammenwaffen: Verstärkt kurzzeitig alle Kämpfer. Wildschwein: Nahkampf-Einheit mit Wirbelattacke.</p>	 <p>Nephtys: Vorfahren: Zombie-Armee. Skorpion-Mann: Giftiger Nahkämpfer. Leviathan: Attackiert Schiffe, transportiert Verbündete.</p>
 <p>Hera: Gewittersturm: Blitze erschlagen Gegnermassen. Medusa: Versteinert Gegner. Carcinos: Krabbe verschlingt Schiffe.</p>	 <p>Tyr: Fimbulwinter: Wolfsrudel attackiert Arbeiter. Fenris-Rudel: Nahkampf-Wolf. Jormund Elver: Seeschlange.</p>	 <p>Osiris: Sohn des Osiris: Blitzattacke für Pharao. Mumie: Verwandelt Gegner in untote Untertanen.</p>
 <p>Hephaistos: Schrein des Überflusses: Steiger Rohstoffstrom. Colossus: Kampfgigant, frisst Goldminen und Bäume.</p>	 <p>Baldr: Ragnarok: Verwandelt Sammler und Zwerge in Hirs-Helden. Feuergigant: Langsamer Fernkämpfer. Gut gegen Schiffe.</p>	 <p>Horus: Tornado: Wirbelsturm schädigt Einheiten und Gebäude. Rächer: Starker Nahkämpfer.</p>
 <p>Artemis: Erdbeben: Beschädigt Gebäude. Chimäre: Feuer spuckendes Monster.</p>	 <p>Hel: Nidhogg: Ruft einen Drachen mit Eisatem herbei. Nordische Riesen: Eis-, Feuer- und Berggigant.</p>	 <p>Thoth: Meteor: Zerstört Gebäude und Einheiten. Phönix: Fliegender Fernkämpfer. Schildkröte: Greift Schiffe an.</p>



Die Frost-Fertigkeit von Skadi verschüttet Gegner in Schneewehen und lähmt sie.

unter den Nagel. Da die Zauber teilweise über den Spielausgang entscheiden, sollten Sie beim Epochenaufstieg Ihren Lieblingsgott mit Bedacht wählen. Insgesamt stehen pro Partie maximal vier Sprüche zur Verfügung: Einen spendiert der Hauptgott gleich zu Beginn, je einen weiteren gibt's bei den drei Zeitaltersprüngen von jeder Neben-Gottheit.

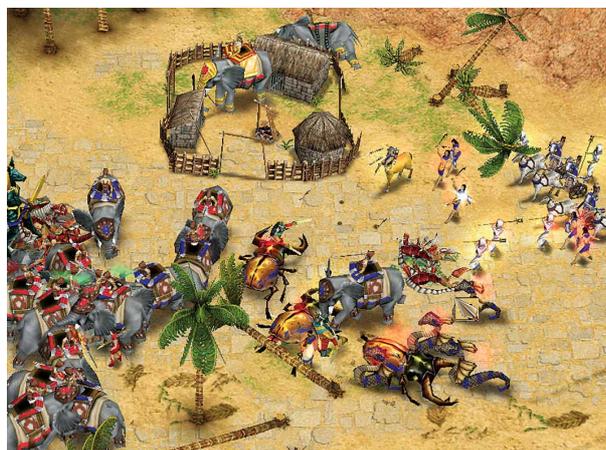
Beistand von oben

Bei der großen Zahl von Göttern ist ein guter Draht nach oben unbedingt notwendig. Das Wohlwollen schlägt sich in der Göttergunst nieder, der vierten Ressource von **Age of Mythology**. Die brauchen Sie, um bestimmte Technologien zu erforschen oder um Helden und Fabelwesen zu rekrutieren. Griechen kommen recht einfach an das begehrte Gut: Sobald Unter-

tanen am Tempel beten, tröpfelt Göttergunst aufs Konto. Etwas schwerer haben es die Wikinger. Deren raubeinige Herren wollen Blut sehen, bevor sie eine Belohnung rausrücken. Also müssen Sie sich den Rohstoff, ähnlich den Erfahrungspunkten in **WarCraft 3** oder **Battle Realms**, in Kämpfen verdienen. Die defensiv eingestellten Ägypter gehen dagegen einen friedlichen Weg. Ihnen genügt, fleißig kostspielige Monumente in der Siedlung zu verteilen.

Köpfe durch Kämpfe

Wenn Sie bei den Göttern hoch genug im Kurs stehen, lassen Sie aus dem Tempel die ersten Fabelwesen traben. Die kommen meist aus der Mythologie der jeweiligen Kultur, manchmal hat Ensemble auch ein bisschen nachgeholfen. Bragis goldenes Kampf-Wildschwein ent-



Ägypter äschern mit Kriegselefanten und Skarabäen Gebäude besonders schnell ein.

stammt zwar den nordischen Göttersagen, von einer Wirbel-Attacke ist dort aber nirgends die Rede. Stark sind die Mythenwesen jedoch in jedem Fall. Der Hydra von Griechen-Gott Dionysos wachsen etwa in längeren Gefechten bis zu sieben Köpfe. Kaum eine Armee kommt ohne die Unterstützung dieser kampfgewaltigen Fabelwesen aus, die allerdings neben Göttergunst-Punkten massiv Gold kosten und auch das Einheitenlimit ordentlich belasten.

Mann gegen Tier

Gegen Mythenmonster stellen Sie am besten Helden. Maximal vier der Recken schicken die Griechen im Feld, darunter Sagen-Stars wie Herakles oder Odysseus. Die Wikinger kennen nur die Hirsir-Helden, dürfen aber beliebig viele davon ausbilden. Praktisch: Die Hirsirs sammeln in Kämpfen besonders viel Göttergunst und beschwören unter der Herrschaft von Loki selbstständig eigene Mythenmonster. Neben dem Pharao haben die Ägypter nur die teuren Priester als Helden-Einheit. Die heilen Verbündete, rufen wilde Tiere zu Hilfe oder beharken feindliche Kreaturen mit ihrem Fernkampf-Zauber. Für alle Völker gilt: Die Helden zeigen selten Persönlichkeit und sind deshalb eher gesichtslose Monstermetzler als Identifikationsfiguren – kein Vergleich mit den sympathischen Heroen in **WarCraft 3**.

Anführer aller Kulturen können auf den Karten verteilte Artefakte einsammeln und zum heimischen Tempel verfrachten. Die Fundstücke haben lustige Namen wie »Harmonias Halskette« und beschleunigen etwa den Gold-Abbau. Die Ägypter sind hier leicht im Vorteil, weil sie jede Partie mit einem Pharao beginnen. Der Gottkaiser schnappt sich die Artefakte, noch bevor die Mitspieler den ersten Helden ausbilden.

Durch die Unterwelt

Um die Eigenheiten aller Völker kennen zu lernen, sollten Sie die 35 Missionen der Kampagne

Jörg Langer



Das Zeug zum Mythos

Wie vielleicht auch Sie hab' ich mir lange Zeit Sorgen gemacht, ob bei Ensemble die »Zeusifizierung« zu befürchten ist (Impressions

ehemalige Caesar-Reihe, in der mittlerweile chinesische Reisgötter rumrennen). Aber weit gefehlt: Mindestens zwei Drittel des Spiels wirken ganz klar »historisch«, bieten das lieb gewonnene Miteinander von komplexem Basisbau, Ressourcen-Sammeln und großen Schlachten. Das letzte Drittel – nämlich Helden, Monster und vor allem die Haupt- und Nebengötter – verwässern das Spielprinzip nicht, sondern machen es noch interessanter. Und die neue 3D-Grafik ist viel schicker, aber genauso übersichtlich wie das alte 2D.

Multiplayer-Wunder

Gerade im Multiplayer-Modus sind die nur einmal einsetzbaren »Wunder« strategisch höchst interessant: Verschaffe ich mir einen Anfangsvorteil, oder spare ich mir mehrere Göttertaten auf? Letzteres kann dann so aussehen: Per Pegasus-Reiter erkunde ich das Zentrum der Feindbasis, erschaffe durch Hades' Unterwelt-spruch eine Verbindung von meiner Stadt dorthin, schicke drei Dutzend Soldaten und diverse Spezialmonster hinterher, und heile alle nach einer halben Minute mit dem nächsten Wunder. Wer auf diese Strategie (und es gibt zig andere!) nicht vorbereitet ist, hat die Partie so gut wie verloren. AoM ist ein Hammer-Strategie-spiel, dem ich eine ähnliche Erfolgsstory prophezeie wie AoE 2.



Vom Priester verstärkt, werkeln die Bergleute schneller.



Die Wahl der Untergötter beeinflusst den Spielverlauf.

Markus Schwerdtel



Sagenhafter Spielspaß-Brocken

Gerade habe ich mich einigermaßen von durchgespielten WarCraft-3-Nächten erholt, da rauscht der nächste Strategiebrocken auf meine

Festplatte. Age of Mythology ist mit seinen drei Parteien weniger umfangreich als Age of Empires 2 oder Empire Earth. Aber wozu brauche ich über 200 Einheiten, wenn ich meinem Gegner durch geschickte Götterwahl und Monsterzucht einheizen kann? Bei jedem Epochen-Aufstieg sitze ich mehrere Minuten grübelnd vor dem Rechner: Soll ich die Seeherrschaft mit Thoos Kampfschildkröte erringen, oder schicke ich lieber die Mumien von Osiris ins Feld?

Sparwunder

Etwas enttäuschend finde ich die göttlichen Zauberkräfte. Die räumen zwar erstklassig auf, sehen aber für himmlische Mächte viel zu bieder aus. Lediglich der Meteor rummst mit Schmackes auf den Monitor. Dafür läuft Age of Mythology auch auf schwächeren Rechnern. Fans des Vorgängers wird's freuen: Sie müssen sich für Ensembles neuen Hit wahrscheinlich nicht einmal einen stärkeren PC zulegen.

durchspielen. Dort verteidigen Sie in den ersten Tutorial-Aufträgen als junger Held Arkantos Ihre Heimat Atlantis. Später geht es dann nach Griechenland, in die Schlacht um Troja und schließlich durch die Unterwelt nach Ägypten und in den hohen Norden. Erstklassige Zwischensequenzen in der Spiele-Engine erzählen die spannende, aber recht geradlinige Handlung. Zusätzliche Aufgaben während der Aufträge wie etwa in WarCraft 3 bietet Age of Mythology nicht.



Scyllas sind das Wasser-Gegenstück der Hydra und stark gegen Häfen und Schiffe. Diese hier hat durch Kampferfahrung bereits einen zweiten Kopf.

Trotzdem lohnt es sich auch in der Kampagne, die Karte restlos zu erkunden. Oft warten im letzten Winkel brauchbare Artefakte. Vier Schwierigkeitsgrade machen die Abenteuer von Arkantos für Einsteiger genauso interessant wie für Profis. Im Einsteiger-Modus bauen Sie gemütlich die Basis aus, in der Titanen-Einstellung überrennt Sie schnell der aggressive und technisch überlegene Computergegner.

Völkerschlacht

An Multiplayer-Modi stehen Deathmatch, Team Deathmatch, Conquest (Weltwunder-Rennen) und Lightning (mehr Ressourcen) bereit. Balance-Probleme kennt Age of Mythology nicht – für jede Einheit gibt es einen ebenbürtigen Gegenpart. Der groß angelegte Betatest im Internet hat sich also offensichtlich gelohnt. Ihre Mehrspielerpartien tragen Sie auf zufallsgenerierten Karten mit neun Landschaftstypen wie Wüste oder Unterwelt aus. Spaßig sind die Karten der Kategorie King of the Hill: In der Mitte steht ein herrenloser Schrein des Überflusses, den Sie möglichst schnell erobern sollten.

Gut im Griff

Trotz der Vielfalt an Einheiten und Gebäuden kontrollieren Sie jederzeit das Geschehen. Kämpfer fassen Sie wie gewohnt per Tastendruck zu Gruppen zusammen. Die gleiche Wirkung hat ein Mausklick auf eines der Fähnchen links



Damit die Unterwelt verschlossen bleibt, zerstören die Griechen eine Riesenramme.

am oberen Bildschirmrand. Auf einen Blick zeigen die Flaggen zudem, aus welchen Truppentypen die Kompanie hauptsächlich besteht. Vier Formationsbefehle sind standardmäßig ausgeblendet, erscheinen jedoch auf Wunsch. Bleiben Sie mit der Maus über einer Einheit, gibt's Daten und Tipps zum optimalen Einsatz. Rechts oben am Bildrand informieren Sie Fahnen über die aktuellen Mis-

sionsziele sowie faule Soldaten oder Arbeiter. Apropos Arbeiter: Sobald Sie einen auswählen, sind Sie auch gleich in seinem Bau-Menü. Für Age of Empires 2 auswendig gelernte Tastaturkürzel funktionieren auch in Age of Mythology. Profis wird das freuen, schließlich dürfte Ensembles Meisterwerk mittelfristig dem Vorgänger den Rang als beliebtes Turnierspiel ablaufen. **MS**

Age of Mythology Echtzeit-Strategiespiel

Publisher: Microsoft, (0180) 525 19 99 Release (D): 7.11.2002
 Sprache: Englisch, Deutsch in Vorbereitung Preis: 50 Euro
 Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 30 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahren

Einsteiger	Fortgeschrittene			Profis					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 30 Minuten Solo-Spaß: 50 Stunden Multiplayer-Spaß: 50 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> Geniales Spielgefühl Götterwahl Spannende Kampagne Durchdachte Bedienung Geringe Hardwareanforderungen 	<ul style="list-style-type: none"> Grafik teilweise triste Götterkräfte Helden ohne Persönlichkeit

MULTIPLAYER
 Internet (12 Spieler) Netzwerk (12 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Team-Deathm, Weltwunder-Rennen

HARDWARE-KONFIGURATION
 Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce1/2/MX Kyro2 Geforce2 Geforce3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 600 MHz	CPU mit 750 MHz	CPU mit 1,0 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	512 MByte RAM
1,2 GByte Installationsgröße	1,2 GByte Installationsgröße	1,2 MByte Installationsgröße
3D-Karte	3D-Karte	3D-Karte

ALTERNATIVEN
 WarCraft 3 (93%, GS 8/02) Mitreißende Kampagnen, Helden und Spieltiefe machen Blizzards Meisterwerk zur Nummer 1.
 Empire Earth (86%, GS 1/01) Innovativ durch Zivilisationseditor. Riesige Einheiten-Auswahl überfordert jedoch Einsteiger.

WERTUNG	
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Sehr gut

Sagen-Spektakel mit Monstern und Helden.



Age of Mythology gegen WarCraft 3, AoE 2 und Empire Earth

Echtzeit-Giganten im Vergleich

Strategiespieler können aus einer Fülle hochklassiger Titel wählen. Wir stellen die vier wichtigsten Genrevertreter vor und beschreiben Stärken und Schwächen.

Age of Mythology

92% SPIELSPAß

Völker: Drei antike Kulturen (Griechen, Wikinger, Ägypter) mit neun Stämmen (anderer Hauptgott). Spieltiefe durch 27 wählbare Nebengötter.
Missionen: Eine Kampagne mit 35 sehr langen, aber stets spannenden Missionen. Gute Zwischensequenzen in der Spiele-Engine erzählen die Geschichte.
Wirtschaft: Fast identisch mit Age of Empires 2. Einige Unterschiede zwischen den drei Kulturen. Rohstoffe: Holz, Gold, Nahrung, Göttergunst.
Forschung: Kasernen und Schmieden verbessern ganze Waffengattungen und einzelne Typen. Umfangreicher, dabei überschaubarer Technologiebaum.
Kämpfe: Jederzeit pausierbare Gefechte mit maximal 100 Streitern pro Seite. Ein-drucksvolle Mythen-monster, triste Helden und coole Götterkräfte.



Multiplayer: Vier Grundmodi plus King of the Hill, ausgewogene Einheiten.
Grafik: Edler »Realo-Look« in 3D. Dabei sehr sehr Hardware-freundlich und immer flüssig.
Fazit: Trotz geringerer Truppenzahl ein würdiger Nachfolger von Age of Empires 2: Die Götter bringen's!

WarCraft 3

93% SPIELSPAß

Völker: Menschen, Orcs, Untote, Nachtelfen – extrem individuell.
Missionen: Lange Kampagne in vier Abschnitten. Immer wieder erstklassige Skript-Ereignisse und fünf schlichtweg geniale Renderfilme.
Wirtschaft: Holz und Gold als Rohstoffe. Je mehr Einheiten im Feld (in drei Stufen), desto geringer die Ausbeute. Feinheiten wie Handel fehlen.
Forschung: Einzel-Upgrades für Einheitentypen in deren Produktionsgebäuden. Schmieden und Co. verbessern Waffen und Rüstungen für alle.
Kämpfe: Manchmal unübersichtliches Einheitengetümel. Abgedrehte Spezialkreaturen und Helden mit mächtigen Fertigkeiten bringen Spieltiefe.



Multiplayer: Sehr gut ausbalanciert. Kostenlose Battlenet-Rangliste motiviert.
Grafik: Knallbunter Comic-Look in 3D mit tollen Zaubereffekten. Schicke Animationen.
Fazit: Fesselnde Kampagne mit echten Helden zwingt zum Durchspielen. Dank Multiplayer-Spieltiefe (auch wenn die Schlachten nicht lange dauern) der Genre-König.

Age of Empires 2 inkl. Addon

91% SPIELSPAß

Völker: 18 (mit Addon) recht ähnliche, historische Fraktionen.
Missionen: 50 umfangreiche Aufträge in acht Kampagnen (das Addon eingerechnet). Lockerer geskriptet als bei der Konkurrenz, trotzdem spannend.
Wirtschaft: Verbissener Wettstreit um Gold- und Stein-Reserven; Wälder dienen auch als Barrieren. Diplomatie hauptsächlich im Mehrspieler-Modus.
Forschung: Upgrades für einzelne Einheitentypen oder Waffengattungen erforschen Sie in Gebäuden. Ausladender Technologiebaum über vier Epochen.
Kämpfe: 75 perfekt balancierte Truppentypen treffen sich in epischen Schlachten. Formationsbefehle sind noch entscheidender als beim Nachfolger.



Multiplayer: Ausgewogene Gefechte und fünf spannende Modi. Im Team bringen Allianz-Boni strategische Tiefe.
Grafik: Geschmeidige Animationen sowie hübsche Gebäude. Schöner kann 2D-Grafik kaum sein.
Fazit: Die Königin-Mutter der Echtzeit-Strategie. Immer noch ansehnlich, aber reif für den Ruhestand.

Empire Earth

86% SPIELSPAß

Völker: 21 abstrakte Grundvölker, per Zivilisationseditor veränderbar.
Missionen: In 29 stark geskripteten, locker an geschichtliche Ereignisse angelehnten Aufträgen sammeln, eskortieren und erobern Sie.
Wirtschaft: Die fünf Rohstoffe gibt's meist im Überfluss. Manche Gebäude haben Einflussbereiche (ein Hospital heilt zum Beispiel benachbarte Kämpfer).
Forschung: Monströser Technologiebaum über 12 Epochen. Einheiten-Tuning per Forschung, im Statusfenster jedes Kämpfers oder im Civ-Editor.
Kämpfe: Über 90 Einheitentypen überfordern das Kurzzeitgedächtnis. Zwei Hel-dentypen heilen oder kämpfen mit. Schwache Wegfindung und Chaos-Pulks.



Multiplayer: Start- und End-Epoche lassen sich festlegen. Trotz Einheitenfülle sehr gut ausbalanciert.
Grafik: Gewöhnungsbedürftige 3D-Bastelbogen-Look mit kunterbunten Farben. Nicht weit genug herauszoombar.
Fazit: Ambitionierter Herausforderer. Die Bedienungs- und Übersichtsdefizite drücken den Spielspaß.

Krieger und Wunder

Die drei Kulturen



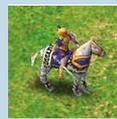
Griechen

Wer Age of Empires 2 kennt, fühlt sich bei den Hellenen wie zu Hause. Sofort zu Beginn jeder Partie gibt's einen berittenen Aufklärer gratis, später startet vom Tempel aus ein Pegasus-Kundschafter. Beim heiligen Gebäude müssen Untertanen auch beten, um die Ressource Göttergunst zu produzieren. Die griechischen Soldaten sind relativ teuer, dafür aber stärker als die Kämpfer der Wikinger und Ägypter. Bis zu vier individuelle Helden sind gleichzeitig auf dem Schlachtfeld unterwegs.

Typische Einheiten



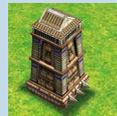
Der Hoplit ist der Standard-Infanterist der Griechen und kämpft am effektivsten gegen Kavallerie. Den prächtigen Helmbusch und den Schild gibt's allerdings erst in der dritten Ausbaustufe.



Recht langsam und teuer in der Ausbildung ist die Hippikon-Kavallerie, dafür stark gegen Katapulte. Außerdem dienen Hippikons dazu, Hopliten-Infanterie vor Bogenschützen zu schützen.



Gegnerische Bogenschützen haben gegen den speerwerfenden Peltast keine Chance. Gegen andere Infanteristen oder gar Kavallerie ist er dafür nutzlos. Großer Vorteil: extrem preiswert!



Übersetzt bedeutet Helepolis »Stadteroberer« – genau das macht diese Belagerungsmaschine mit ihren Geschossen, die Mauern fix zerbröseln. Außerdem transportiert das Holzungetüm Einheiten.

Wichtigstes Gebäude



Festung: Das größte und (abgesehen von Weltwundern) teuerste Gebäude der Griechen. Hier entstehen Helepolis, das Petrebolos-Katapult und die schlagkräftige Myrmidon-Infanterie.



Wikinger

Die Nordmänner beschäftigen zwei Sorten von Arbeitern: Sammler besorgen Holz und Nahrung, Zwerge schürfen Gold. Jede Partie beginnt mit zwei menschlichen Arbeitern und einem Ochsenkarren, der mobilen Abladestation für Rohstoffe. Außerdem gibt's einen Ulfarsk gratis. Dieser Infanterist ist auch für Gebäudebau zuständig. Die Wikinger haben nur die Hirsirs als Helden. Die erzeugen alleine durch ihre Gegenwart tröpfchenweise Göttergunst und können ebenfalls bauen.

Typische Einheiten



Der Ulfarsk ist in jedem Wikingergefecht dabei. Er dient als Baumeister und Standard-Infanterist. Zusätzlich repariert er Gebäude. Normale Sammler können einzeln zu Ulfarsks aufgewertet werden.



Als einzige Fernkampfeinheit der Rotbärte ist der Axtwerfer besonders wichtig. Gut gegen Infanterie. Achtung! Der Axtwerfer ist zwar ein Distanzkämpfer, profitiert aber von Infanterie-Upgrades.



Vor allem gegen Mythenmonster zeigen die Jarl-Elitereiter ihre Stärke. Die berittenen Edelleute sind zwar sehr stark gepanzert, dafür aber langsam. Außerdem eine sehr teure Einheit.



Zwei bärenstarke Kerle tragen die Rammen. Preiswert und schnell gebaut, aber äußerst effektiv gegen Gebäude und Mauern. Meist genügen wenige Stöße, um etwa einen Turm einzuzerren.



Hügelort: Ähnlich wie in der Festung der Griechen entstehen hier Belagerungswaffen wie Ramme oder Balliste. Außerdem Ausbildungsstätte der Huskarl-Infanterie und Jarl-Reiter.



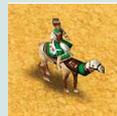
Ägypter

Ein Pharaos ist Dreh- und Angelpunkt jeder ägyptischen Siedlung. Der Gottkaiser heilt Einheiten und sammelt Artefakte, die Boni bescheren. Außerdem kann er einzelne Gebäude verstärken. Die produzieren dann schneller oder werfen mehr Rohstoffe ab. Einfache Bauten der Ägypter wie die Erkundungs-Obelisken kosten nur ein paar Goldstücke. Einheiten sind generell billiger und schneller als bei Griechen und Wikinger. Göttergunst gibt's für Monumente in der Siedlung.

Typische Einheiten



Vor allem unter großen Trupps von Bogenschützen räumen die Schleuderer auf. Wie der griechische Peltast verliert dieser Truppentyp gegen andere Infanteristen und Kavallerie. Relativ teuer.



Extrem schnell, aber sehr teuer sind die Kamelreiter. Exzellent gegen Bogenschützen und Kavallerie. Vorsicht: Ein paar Hopliten oder Ulfarsks genügen, um einen Kameltrupp aufzureiben.



Die Streitwagen der ägyptischen Armee sind bei feindlichen Infanteristen gefürchtet, gegen Gebäude oder Belagerungsmaschinen richten sie dagegen nur wenig aus. Etwas langsamer als Kamele.



Mit dem Kriegselefant knackt das Wüstenvolk jedes Gebäude. Seine Nachteile: langsam und teuer. Als Kavallerieeinheit profitiert der Kriegselefant auch von allen Pferde-Upgrades.



Monumente: Ohne Statuen für Soldaten, Bauern oder Priester gibt's für die Ägypter keine Göttergunst. Dieses extrem teure Bauwerk der höchsten Ausbaustufe ist den Göttern geweiht.

Bloß drei Parteien? Nur auf den ersten Blick bleibt Age of Mythology in Sachen Vielfalt hinter der Konkurrenz zurück. Denn neun Götter bringen Abwechslung. Wir zeigen die wichtigsten Kämpfer, Belagerungswaffen, Gebäude und Zivilisations-Unterschiede.

Hauptgötter und zugehörige Weltwunder



Zeus: Mit dem Göttervater im Rücken starten Sie jede Partie mit einem Gunst-Bonus von 25. Außerdem erbeten sich Ihre Untertanen diese begehrte Ressource schneller, und Sie können maximal 200 Punkte einfahren (sonst 100). Die Infanterie der Zeus-Griechen zerlegt Gebäude besonders zügig. Mit seinem göttlichen Blitz erledigen Sie im wahrsten Sinne des Wortes schlagartig einzelne Gegner.



Poseidon: Der Herr der Meere beschleunigt Fischerboote und Kavallerie. Stall, Reiter und Markthandel sind billiger. Vom Gegner zerstörte Gebäude lassen jeweils einige Bürgerwehr-Einheiten zurück. Wenn Sie einen Hafen bauen, gibt's von Poseidon ein Seepferdchen (Hippocampus) als Kundschafter gratis. Poseidons Köder-Fertigkeit lockt wilde Tiere für die Jagd an.



Hades: Der Gott der Unterwelt mag's gruselig: Wird eine Ihrer Einheiten getötet, entsteht daraus manchmal ein Schatten – eine schwache, für den Gegner jedoch lästige Nahkampf-einheit. Außerdem stärkt Hades die Feuerkraft von Bogenschützen und Wachtürmen. Gebäude unter seiner Herrschaft sind stabiler. Dank Wächter-Fertigkeit beschützen vier kampfstärke Statuen Ihr Stadtzentrum.



Hauptgötter und zugehörige Weltwunder



Odin: Unter der strengen Fuchtel des Obergottes arbeiten Jäger 10 Prozent schneller. Zwei Raben erkunden vom Tempel aus die Karte. Wird einer von ihnen abgeschossen, taucht er kostenlos am Tempel wieder auf. Hügel-forts sind widerstandsfähiger, und menschliche Einheiten regenerieren nach einem Kampf langsam Gesundheitspunkte – Rückzüge lohnen sich also.



Thor: Der Donnergott schätzt Zwerge, die flinken Schürfer sind bei ihm billiger und sammeln auch Holz und Nahrung einigermaßen schnell. Jede Thor-Partie beginnt mit zwei dieser bärtigen Kerle. Nur mit seiner Unterstützung können Sie die Zwergenschmiede bauen, wo es besonders gute Rüstungen zu erforschen gibt. Die Goldminen-Fertigkeit lässt Bergwerke mit Edelmetall erscheinen.



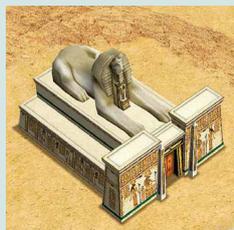
Loki: Wenn Sie gerne mal mit Mythenmonstern ins Feld ziehen, ist Loki ihr Mann. Die Kreaturen kosten durch ihn weniger Göttergunst und werden von den Hersir-Helden selbstständig gerufen. Außerdem beschleunigt und verbilligt er die Ochsenkarren. Seine Spionagemöglichkeit enthüllt den Sichradius einer gegnerischen Einheit. Nur mit Loki gelangen Sie zu Untergöttin Hel und ihren Drachen.



Hauptgötter und zugehörige Weltwunder



Ra: Streitwagen und Kamele sind das Hobby von Sonnengott Ra. Diese Einheiten werden durch seine Gegenwart schneller und stärker. Außerdem unterstützt Ra den Pharao beim Verstärken und gibt auch Priestern diese wichtige Fähigkeit. Gerade in der Aufbauphase ein entscheidender Vorteil. Monumente sind billiger und halten mehr aus. Ras Regenzauber verbessert die Ernte.



Isis: Die Göttermutter kümmert sich besonders um den Fortschritt: Die Preise für Technologien sinken um 10 Prozent. Stadtzentren erhöhen das Bevölkerungslimit zusätzlich um 3 Einheiten. Monumente schützen vor feindlichen Zauberkraften, und Obelisken entstehen schneller und billiger. Sobald Isis den Goldrausch ausruft, schürfen die Arbeiter kurzzeitig effektiver.



Seth: Als Schutzpatron des Chaos liebt Seth den Krieg. Bogenschützen werden schneller ausgebildet, und Schleuderer sind stärker. Pharaonen rufen Tiere als Jagdbeute herbei. Priester können wilde Krokodile oder Löwen für kurze Zeit zu Streitkräften konvertieren. Midgol-Festungen sind für Seth-Jünger billiger. Für zehn Sekunden kann er den Kriegsnebel lüften und so Feinde entdecken. **MS**

