

Konkurrenz für Heroes 4?

Age of Wonders 2

Der ehemalige Taktik-Geheimtipp geht mit zahlreichen Verbesserungen ins Rennen um die Genre-Krone.



Auf CD/DVD:
Exklusiv-Demo

Direkt unter der Spitze eines schlanken, Elfenbeinturms sitzt ein Mann und schaut in die Ferne. Im Norden rotten sich Barbaren zusammen. Im Osten kämpft ein Held gegen Skelette. Im Süden belagern Orks ein Dorf. Im Westen steht ein gegnerischer Vorposten. Der Mann murmelt ein paar Worte. Im Norden prasseln Kometen auf die Barbaren nieder. Im Osten schließen sich die Wunden des Helden. Im Süden legt sich

ein Schutzschild um das Dorf. Und im Westen verwüstet eine Feuersäule die Feindstellung. Der Mann im Turm lässt seinen Blick zufrieden schweifen: Seine Magie hat das **Age of Wonders 2**-Reich erneut gerettet.

Magier im Mittelpunkt

Acht Fraktionen streiten sich im Spiel, etwa Leben (Menschen) oder Feuer (Orks). Wie in **Heroes 4** steuern Sie einen Haupthelden, dessen Ableben das

Spiel beendet. Innerhalb seines Magieradius (der sich durch Stadtausbauten erweitern lässt) greift er auch in Kämpfe ein, bei denen er gar nicht anwesend ist. **Age of Wonders 2** spielt sich »realistischer« als sein Konkurrent. Mit Pionieren, die Städte neu gründen oder abgefackelte Windmühlen reparieren, ähnelt es sogar ein wenig **Civilization 3**. Die Computergegner und Sie ziehen gleichzeitig; eine Armee kann Ihnen entweichen, wenn

Sie zu lange überlegen. Diplomatie erlaubt Bündnisse und das Tauschen von Mana, Minen oder ganzen Städten. Die (per Mausrad zoomende) Grafik wurde verbessert; sonst gibt's hauptsächlich Feintuning am bewährten Grundprinzip – Land erobern, Städte ausbauen und Schlachten schlagen.

Nebenjob Bürgermeister

Die Fantasy-Landschaften von **Age of Wonders 2** sind zweisei-



Unsere Armeen und Flotten sammeln sich zum Angriff. Die gepunktete blaue Linie ist die Grenze des magischen Einflussbereichs.



Zauber wie der **Feuerball** werden mit Partikeleffekten dargestellt.

mensional, in Hexfelder eingeteilt und natürlich bis zum Rand gefüllt mit Schätzen und Gefahren. Minen und Mühlen versorgen den Besitzer mit Gold, Mana-Knoten liefern magische Energie, Höhlen führen in ganze Netzwerke unterirdischer Gänge. Wichtigste Anlaufstelle für Eroberer sind jedoch die Städte, die nicht nur neue Truppen ausbilden, sondern auch ordentlich Steuern zahlen und Forschungsarbeit leisten. Allerdings erst dann, wenn Sie verschlafene Provinznerster durch Bauaufträge zu Handelszentren aufpäppeln.

Im Stil von **Civilization 3** bestimmen Sie das nächste Projekt: Soll's ein Hafen sein, oder hat die Kämpfergilde Vorrang? Auch der Zauberturm, in dem sich Ihr Magier aufhält, wächst so Stockwerk um Stockwerk; dadurch vergrößert sich der Umkreis, in dem der Wächter seine magischen Tricks ausspielen kann. In jeder Stadt dürfen Sie

außerdem einem von vier Schutzgeistern einen Tempel schenken. Die geschmeichelten Wesen schenken Ihnen zum Dank Aufgaben zu, von der Jagd auf Ketzerverbänden bis hin zum Niederbrennen einer abtrünnigen Stadt. Wenn Sie diese Prüfungen schnell genug bestehen, winken als Belohnung Zaubersprüche oder Artefakte.

Schlagabtausch

Sobald eine Keilerei ansteht, wechselt das Spiel zur isometrischen Schlacht-Ansicht. Besonderheit: Auch benachbarte Armeen greifen (auf beiden Seiten) in die Kämpfe ein; sie stehen zu Beginn eher am Rand des scrollenden Schlachtfelds. Das Terrain ist dreidimensional; Hügel und Hindernisse wie Häuser oder Palisaden schränken das Schussfeld der Fernkämpfer ein. Beide Parteien ziehen abwechselnd ihre Krieger, Ritter oder Drachen, bis eine Seite ins Gras beißt. Nahkämpfer knüppeln



Armeen sind auf acht Einheiten beschränkt, doch **benachbarte Truppen** greifen mit an.



Für eine erfüllte Aufgabe erhalten wir eine **Belohnung** vom Geist der Ordnung.

sich gegenseitig zu Tode, Fernkämpfer müssen immerhin aufpassen, dass kein Gefährte in der Schusslinie steht, sonst gibt es peinliche Fehlschüsse.

Viele Einheiten besitzen außerdem Spezialfähigkeiten, etwa Meuchelangriffe oder magische Attacken. Wenn der Kampf innerhalb des Aktionsradius Ihres Haupthelden liegt, kann Ihr Zauberer aus der Ferne ins Geschehen eingreifen; kämpfen Sie auf feindlichem Territorium, prasseln unangenehme Sprüche auf Ihre Truppen nieder. Die Blitzstafetten oder Explosionen malt das Spiel mit Partikeleffekten auf den Bildschirm. Bei Stadtbelagerungen müssen Ihre Truppen erst mal die Verteidigungsanlagen knacken – wohl dem, der ein Katapult im Tross hat. Auch ihre Nahkämpfer können das Stadttor in Späne hauen, sind dabei aber dem Pfeilregen der Besatzer ausgeliefert.

Lehrrunden

So mancher durchläuft in **Age of Wonders 2** die harte Schule des Lebens, um daraus gestärkt hervorzugehen. Ihre Helden und Kampfeinheiten erhalten für ei-

genhändig getötete Gegner Erfahrung. Immer wenn sein Wissensschatz genug angewachsen ist, dürfen Sie einem Helden eine neue Fähigkeit beibringen oder einen seiner Kampfwerte steigern. Zudem schnallen sich die Superkrieger magische Ausrüstung mit Talent-Boni um. Auch eine Otto-Normal-Einheit wird durch Kills zum Veteranen oder gar Elite-Soldaten mit besseren Eigenschaften.

Ihr Obermagier hingegen behält zwar seine Grundwerte, brütet dafür aber über neuen Zauberformeln. Sie bestimmen, welcher Spruch als nächster erlernt werden soll; dann müssen nur noch genügend Forschungspunkte aufs Konto fließen, damit der Zauber zum Repertoire gehört. Neben einigen Standardsprüchen kann sich Ihr Magus nur Tricks aus der Sphäre aneignen, auf die er sich spezialisiert hat. Feuermeister werfen also mit anderen Formeln herum als Eisherrn; wer sich dem Totenreich verschreibt, dem bleiben Lebenssprüche versagt. Während den 20 Kampagnen-Missionen wird Ihr Alter Ego alle sieben Magiedisziplinen durchlaufen. **CS**

Age of Wonders 2

Genre: Strategiespiel **Hersteller:** Triumph Studios
Termin: Juni 2002 **Ersteindruck:** Sehr gut

Christian Schmidt: »Age of Wonders 2 spielt sich realistischer als Heroes of Might & Magic 4. Doch einige Schwächen sind noch drin: zuweilen Leerlauf in den Missionen, sperrige Bedienung. Letztere wird die von Heroes 4 nicht schlagen können, ansonsten aber wird's spannend.«