

Die neue Echtzeit-Referenz

# Age of Empires 2 Age of Kings

C&C 3 hat den Strategie-Thron knapp verfehlt. Statt dessen erobert ihn ein Echtzeit-Epos, das auf futuristische Gefechte pfeift: Age of Empires 2 macht die Epoche der Ritter, Burgen und mächtigen Schlachtreihen wieder quicklebendig.



## Inhalt

Der Test .....	60
Riesen-Karte zum Ausklappen .....	61
Was ist neu? .....	65
Die Formationen ....	69
Vergleich: AoE 2, C&C 3, StarCraft .....	72

## Facts

- 13 Völker
- 23 Truppentypen
- 12 Schiffstypen
- 10 Belagerungswaffen
- 14 Spezialeinheiten
- Tutorial-Kampagne
- 4 Kampagnen à 6 Szenarios
- Komplexer Editor

So ein Duell erleben selbst hartgesottene Spieler nur alle Jubeljahre: Der Kampf der Echtzeit-Giganten **Age of Empires 2** und **Command&Conquer 3**, die sich beide die Strategie-Krone überstülpen wollen. Obwohl beide dem gleichen Genre angehören, könnten sie kaum unterschiedlicher sein. **C&C 3** baut auf futuristische Einheiten, unkompliziertes »Sofort loslegen«, dynamische Schlachtfelder und ausgefeilte Solo-Kampagnen mit extracoolerum Drumherum.

Das wesentlich komplexere **Age of Empires 2** schickt Sie hingegen mit toll animierten Armeen, mit Seeschlachten und Belagerungen auf eine Zeitreise ins Mittelalter. Die Ressourcen-

beschaffung ist wichtiger, Sie müssen intensiv forschen und etwas Diplomatie sowie Handel betreiben.

### Mittelalter à la Hollywood

Das Mittelalter ist bei **AoE 2** alles andere als finster. Statt armseliger Hütten in verdreckten Gassen bauen Sie schicke Klöster, Universitäten, Werften und Märkte, errichten Stadtmauern, Kasernen und Werkstätten für Belagerungsgerät. Doch trotz des hohen Aufbauspiel-Anteils steht der Kampf im Vordergrund. Wenn Heere in einer von vier Formationen aufeinanderprallen, erinnert das an Monumentalfilme wie **Braveheart** oder **Excalibur**.

Auf Seen und Flüssen tauschen Armaden Pfeilgeschosse und die ersten Kano-

nenkugeln der Geschichte aus. Mit Sprengstoff beladene Kamikaze-Schiffe explodieren und reißen feindliche Schiffe ins Verderben. Invasionsflotten landen an fremden Ufern, um Truppen und Belagerungswaffen an Land zu schaufeln.

### Die Mauer muß weg

Befestigungen spielen eine noch wichtigere Rolle als im ersten **Age of Empires**. Vor allem Ihre Stadt ist dringend darauf angewiesen, doch auch an Gebirgspässen, Furten oder (vorgefertigten) Brücken lohnen sich die einfach zu errichtenden Bollwerke. Und an den seltenen Gold- sowie Steinvorkommen: Wenn Sie die nicht schnell abriegeln, schnappen die Konkurrenzarbeiter sie Ihnen dreist weg.

### Was ist neu?

In der getesteten Verkaufs-Version gibt es einige Unterschiede zur Vorabtest-Version im letzten GameStar:

- Verbesserte Einheiten Grafiken: Die Ritter z.B. sind viel größer geworden, Armbrustschützen schießen nicht mehr mit Pfeil und Bogen.
- Wurfmaschinen und Kanoniere fliehen, wenn Nahkämpfer so weit herankommen, daß die Geschütze nicht mehr auf sie feuern können.
- Helden wie Joan de Arc werden in Formationen als zu schützende Einheit behandelt, obwohl sie die höchsten Kampfwerte haben: Die KI weiß, daß sie überleben müssen.
- Formationen schwenken von allein, die »Horde« ist rausgeflogen.
- Die Solo-Szenarios wurden überarbeitet: Siegbedingungen und einige Landkarten haben sich geändert.
- Schiffe und Wurfmaschinen feuern Pfeile im korrekten Winkel ab.
- Arbeiter legen Äcker am Hang an – vorher ging's nur in der Ebene.
- Das Interface wurde entschlackt, so entfiel der Advanced-Icon-Knopf.

Auf Bonus-CD: Das große Multiplayer-Duell



Verzweifelt versuchen die belagerten Teutonen, die britischen **Katapulte** zu knacken. Doch gegen die **Ritter** haben sie keine Chance (1280x1024).



Invasion! Unsere roten Teutonentruppen haben einen **Brückenkopf** errichtet und schlugen die ersten Gegenangriffe zurück.

### Kaputte Katapulte

Belagerungen gehören zu den Höhepunkten im Spiel. Ohne Wurfmaschinen und Rammböcke können Sie den Sturm auf eine Stadtmauer vergessen – die hat nämlich pro Abschnitt bis zu 3.000 Hitpoints (zum Vergleich: ein durchschnittlicher Soldat hat gerade mal 50). Wach-

türme nehmen bis zu fünf Einheiten auf, die das Abwehrfeuer noch verstärken. Außerdem können Arbeiter die Schäden reparieren. Und es reicht nicht, einfach Fernwaffen vor die feindlichen Mauern zu karren und munter draufloszufeuern: Durch Tore können die belagerten Truppen ausfallend werden und die Kriegsmaschinen im

Nahkampf zu Kleinholz verarbeiten. Für solche Ausfälle öffnen sich die Fallgatter eigenen Einheiten automatisch, während sie Gegner nicht durchlassen – wie die Tore bei **C&C 3**. Damit nicht versehentlich ein unvorsichtiger Arbeiter hindurchmarschiert und den Angreifern freie Bahn schafft, lassen sich die Tore aber auch verriegeln.



**Kasernen** für Infanterie, Schützen und Reiter, Dorfzentrum sowie die Werkstatt für Belagerungsmaschinen sollten dicht beieinanderstehen – das erspart umständliches Umherscrollen beim Rekrutieren.

### Pfeile zu Bolzen

Zu Beginn einer Partie werden Sie in der Regel nicht viele verschiedene Einheiten rekrutieren dürfen. Das ändert sich erst mit dem technologischen Fortschritt, den Sie **Civilization**-artig vorantreiben müssen. Durch Ressourcenzahlungen entwickeln Sie neue Truppentypen und verbessern ihre Panzerung, Angriffsstärke und Geschwindigkeit. Wie bei **WarCraft 2** offenbart jedes Gebäude Icons, wenn Sie es anwählen. So können Sie, genügend Rohstoffe vorausgesetzt, in

einer Kaserne auf den »Spurenlesen«-Button klicken, und nach kurzer Zeit haben alle Infanteristen einen größeren Sichtradius.

Durch einige technologische Entwicklungen werden Truppentypen komplett durch bessere ersetzt – etwa Bogen durch Armbrustschützen. So kann ein Volk im Verlauf eines Szenarios zwar rund 32 unterschiedliche Kampfeinheiten (ohne Schiffe) aufstellen, doch etwa die Hälfte verschwindet durch bessere Versionen von der Bauliste. Die genauen Zahlen variieren von Nation zu Nation: Beispielsweise setzen die Perser vor allem auf Kavallerie, die Wikinger auf Infanterie. Wildes Drauflos-Rekrutieren ist aber nicht möglich: Wie beim Vorgänger gibt's wieder ein nerviges Bevölkerungslimit. In den Kampagnen dürfen Sie maximal 75, in Multiplay-Parteien bis zu 200 Einheiten gleichzeitig haben. Die Grenze läßt sich nur überschreiten, wenn Sie schon auf dem Maximalwert sind, aber feindliche Einheiten durch Priester konvertieren.

### Zeitsprünge

Den größten Qualitätssprung erreichen Sie durch eine neue Epoche: Anfangs tummeln Sie sich noch im »Dunklen Zeitalter«, um dann durch Errichten bestimmter Gebäude und erkleckliche Übergangszahlungen die Feudal-, Burgen- und endlich die Kaiserliche Epoche zu erreichen. Mit jedem Abschnitt ändert sich zum einen die Gebäudegrafik, zum anderen werden bessere Einheiten und neue Forschungsfelder »freigeschaltet«. So kämpfen Sie im Dunklen Zeitalter ausschließlich mit schwachen Milizen, in der Feudalzeit kommen Bogenschützen, Speerwerfer und



Unsere Ritter überfallen die Arbeiter eines unbefestigten Dorfes.

berittene Späher hinzu, im Burgenzeitalter Einheiten wie Ritter und Langschwerträger. In der letzten Epoche dürfen Sie – je nach gewähltem Volk – die ersten Musketiere, Feld-



Solche schmücken, unbesteigbaren Berge gab's in der Vorabtest-Version noch nicht.

schlangen oder Kanonenboote in die Schlacht werfen. In einigen Kampagnen-Missionen beginnen Sie bereits in einer fortgeschrittenen Epoche.

**Universal-Malocher**

Wie bei StarCraft sind Ihre Arbeiter Alleskönner. Statt Bauern, Holzfäller oder Steinklopfer getrennt auszuheben, können Sie einfach einen Fischer anwählen und auf ein Goldvorkommen klicken – schon wird er zum Minenarbeiter. Mit einem weiteren Klick tauscht er die Spitzhacke gegen einen Hammer, um brennende Schiffe, lädierte Kriegsmaschinen oder Gebäude zu reparieren. Sie müssen sich intensiv um die Ressourcenbeschaffung kümmern: Während sich die

C&C 3-Sammler automatisch neue Arbeit suchen, wenn ein Tiberiumfeld abgeerntet ist, bleiben die AoE 2-Untertanen einfach stehen, sobald ihnen Wälder, Felder oder Minen ausgehen.

Dafür hat Ensemble zwei praktische Funktionen eingebaut: Erstens einen »Faulpelz-Button«, mit dem Sie untätige Arbeiter direkt anspringen. Zum anderen die Alarmglocke: Ein Klick darauf, und Ihre Zivilisten flüchten ins Dorfzentrum. Wenn der feindliche Überfall abgewehrt ist, schickt ein weiterer Glockenruf sie wieder an den alten Arbeitsplatz. Und: abgeerntete Felder verschwinden nicht sofort – ein einfacher Rechtsklick mit dem zugehörigen Bauern darauf, und dieser legt es neu an.



Trebuchet-Katapulte haben eine enorme Reichweite, müssen aber erst aufgebaut werden. Hier feuern zwei quer über den Fluß auf eine Burg.

**Volksabstimmung**

Von den 13 Völkern spielen Sie vier in den vier Kampagnen (die fünfte ist ein Tutorial). Jede Nation genießt drei bis fünf Boni, die sehr unterschiedlich ausfallen: Während etwa die Gebäude der Byzantiner um 50 Prozent stabiler sind und japanische Infanterie ein Viertel schneller zuhaut, jagen mongolische Jäger um die Hälfte flotter – was wenig bringt, denn Sie werden meist nur zu Beginn einer Partie Wild erlegen. Schwächere Vorteile werden aber immer durch starke ausgeglichen.

Die 13 Völker teilen sich vier Gebäude-Grafiksets, die Kulturkreisen zugeordnet sind. So sehen keltische und britische Bauwerke gleich aus, während die Wikinger Wind-, die Chinesen hingegen Wassermühlengrafiken errichten. Jedes Volk hat allerdings ein eigenes, prachtvolles »Wunder-Bauwerk«. Die Kriegsparteien unterscheiden sich aber nicht so stark wie Zerg, Protoss und Terraner in StarCraft.

**Einigkeit macht stärker**

Sie können Gegnern jederzeit einen Waffenstillstand oder Pakt anbieten. Als kleiner Schubser empfiehlt sich

**Die Formationen**

Bis zu 40 Landeinheiten können Sie in einer Armee zusammenfassen und ihr vier verschiedene Formationen zuweisen.



**Reihe:** Nahkämpfer vorn, dahinter Schützen, Priester und Belagerungswaffen. Ideal für Angriffe, doch Vorsicht – der Gegner kann Sie umgehen.



**Karree:** Fernkämpfer, Mönche und Kriegsmaschinen werden von den Nahkämpfern umringt – gut zur Verteidigung in alle Richtungen.



**Gestaffelt:** Wie die Reihen-Formation, die Einheiten halten aber mehr Abstand. Schlecht bei Nahkämpfen, empfehlenswert bei Katapultbeschuß.



**Flanke:** Die Armee teilt sich in zwei Gruppen. Lohnt sich nur bei schnellen Einheiten, die den Feind von zwei Seiten in die Zange nehmen sollen.

dabei eine Rohstoff-Überweisung an den potentiellen Partner. Wenn der den Allianz-Vorschlag annimmt, bekommen beide Nationen ihren Teambonus. Bei einem teutonisch-keltischen Bündnis sind die Teutonentruppen dann nur halb so anfällig gegen Konvertierungen durch

Feindpriester, während die Kelten Belagerungsmaschinen fortan um 20 Prozent schneller zusammenbauen.

Unabhängig vom Teambonus kann jede Partei einen exklusiven Truppentyp aufstellen, die Wikinger mit Langbooten und Berserkern sogar zwei. Diese Sondertruppen dürfen Sie frühestens in der dritten Epoche rekrutieren – und sich händereibend über ihre Kampfkraft freuen: Britische Langbogenschützen feuern besonders weit, Mangu dai-Reiter der Mongolen zerdeppern Kriegsmaschinen im Nu. Nur Perser dürfen Kriegselefanten ins Gefecht trampeln lassen, nur die Türken können die starken Janitschar-Musketiere aufstellen.

### Kämpfer mit Format

Jede Gruppe hat immer eine Formation. Die sorgt nicht nur für einen geordneten Anmarsch, sie schenkt auch handfeste taktische Vorteile. So nimmt beispielsweise eine Truppe in Karree-Formation Schützen und Priester in die Mitte, während Nahkämpfer einen schützenden menschlichen Wall bilden. Ideal zur Verteidigung also, für eigene Attacken sollten Sie aber lieber die Reihenformation einnehmen. Damit greifen die Nahkämpfer vorneweg an, während Priester und Schützen schön dahinter bleiben – so bündeln Sie die Kampfkraft frontal. Bei Feindberührung dröseln die Nahkämpfer sich schnell auf, es sei denn, Sie ändern ihre »Haltung« von »Aggressiv« (jeden Gegner angreifen und



Praktisch: Wenn ein Feld abgeerntet ist, verschwindet es nicht sofort. Dann reicht, bei angewähltem Bauern, ein Klick, um es neu anzulegen.

verfolgen) auf »Halten« (nur auf Angriffe reagieren). Weitere Haltungen sind »Defensiv« (kürzere Ausfälle) und »Passiv« (nomen est omen).

Die Gegner-KI verzichtet zwar auf Formationen, geht aber gezielt auf Fernkämpfer und Mönche los. Schwertkämpfer, die einen Ihrer Türme attackieren, eliminieren erst die reparierenden Arbeiter. Zudem weichen sie Katalpultgeschossen lässig aus, um nach dem Fehlschuß wieder zuzuschlagen. Reiterhorden suchen gezielt nach Schwachstellen in Ihren Verteidigungsanlagen und stürmen hindurch, um Ihre Arbeiterschar zu erlegen. Wenn Sie die Lücke dichtmachen, versucht's der Feind beim nächsten Mal woanders.

### D-Day in Italien

Die Kampagnen-Szenarios sind echte Thriller: So landen



Ein Sprengschiff rast auf die rote Flotte zu, um beim Auftreffen zu explodieren.

## Jörg Langer



### Der Geniestreich

Wow: Da streiten sich Westwood und Blizzard jahrelang um den Ruf der besten Echtzeitstrategie-Schmiede.

Dann schafft es Westwood nicht, mit C&C 3 das anderthalb Jahre alte StarCraft zu schlagen. Und sofort danach veröffentlicht Ensemble ihr zweites Spiel – und setzt sich damit an die Spitze des Strategie-Genres!

Age of Empires 2 ist so gut, daß ich Ihnen hier aufzählen will, was mir noch zum perfekten Strategiespiel fehlt: Erfahrungsgewinn der Einheiten, eine dynamische Kampagne, schöne Zwischensequenzen. Naja, und einige Nervdetails gibt's natürlich auch: Das Einheitenminimum ist im Solomodus zu gering, die Formationen lösen sich für meinen Geschmack zu schnell auf.

### Spannung ohne Ende

Während ich die Nod-Kampagne von C&C 3 jedem der AoE-2-Feldzüge vorziehen würde, gibt es keinen Zweifel bei der Gesamtspiellänge – an AoE 2 habe ich gut doppelt so lang zu knabbern. Vor allem aber glänzt AoE 2 bei den Plänkel- und Multiplayer-Partien: In Windeseile hat man sich eine spannende Karte ausgewürfelt und legt los. Oder aber man bastelt sich ein umfangreiches, geskriptetes Szenario.

Im Spiel gibt's eine Vielzahl von möglichen Vorgehensweisen: Soll ich auf Wirtschaft setzen oder möglichst viel aufklären, um Schafferden und Artefakte zu finden? Eher früh einmauern oder selbst Truppen ausschicken? Auf Seefahrt setzen oder doch lieber mein Landheer ausbauen? Nur bestimmte Kampfeinheiten verbessern oder auf ein breites Truppenspektrum setzen? Kein zweites Echtzeit-Spiel und nur ganz wenige Strategietitel (darunter Civilization 2 und Alpha Centauri) geben mir so viel Entscheidungsvielfalt. Genial!



Falls eine Multiplayer-Partie bei einem Spieler hängt oder abstürzt, können die anderen **abstimmen**, ob sie ohne ihn weiterspielen oder speichern und per »Restore« mit ihm weitermachen wollen.



Jedes der 13 Völker hat eine eigene Weltwunder-Grafik – hier der Prestigebau der Wikinger. (1024x768)

Sie im Barbarossa-Feldzug an der italienischen Küste, wo Sie die Kathedrale von Mailand konvertieren sollen. Ihr Brückenkopf besteht nur



Im Gegensatz zu C&C 3 lassen sich die taktisch wichtigen Brücken nicht zerstören.

aus einer Handvoll Truppen und wenigen Priestern. Arbeiter müssen Sie erst in einer feindlichen Stadt konvertieren, während die verbündeten Genuesen Ihnen mit einigen Patrouillen helfen. Nach und nach übernehmen Ihre Mönche die feindliche Siedlung, während Mailand Sie ständig attackiert.

Nur über den Seeweg kommen Sie an den Hauptgegner heran, dessen Küste von einer fünften Partei gesichert wird. Irgendwann ist es soweit: Ihre Invasionsflotte setzt vollbeladen über – und

sticht in ein Hornissennest. Während Ihre Arbeiter Kanonentürme hochmauern, wehren Ihre Truppen, unterstützt von den Kriegsschiffen, die Verteidiger ab, bis Sie sich endlich festbeißen. Mit neuen Kasernen gleichen Sie die Verluste aus, um Richtung Kathedrale zu ziehen. Doch Mailand ist vorgewarnt...

### Privat-Feldzüge

Mit dem mächtigen Editor basteln Sie eigene Szenarios und sogar Kampagnen. Die vielen Missionsziele aus den vier Feldzügen stehen genauso zur Auswahl wie Technologie- und Truppentypen-Limits, Startzeitalter, Bündnisse und so weiter. Ein Punkt nervt etwas: Eine Rauszoom-Funktion fehlt, Sie können nur Ausschnitte bearbeiten und Ihr Werk nicht als Ganzes betrachten.

Ärgerlicherweise braucht bei Mehrspieler-Schlachten via Netzwerk, Internet oder Direktverbindung jeder Teilnehmer eine eigene CD. Doch dafür gibt's vorbildlich viele Spielmodi, etwa »Königsmord«, Punktsieg nach

einer vorgegebenen Zeit oder eine Capture-the-Flag-Variante, bei der Sie mit Priestern gegnerische Artefakte ins heimische Kloster entführen müssen. Der Computer ersetzt fehlende Teilnehmer, außerdem dürfen Sie die selbstgebauten Szenarios im Multiplayer-Modus spielen. Drei Grafikdetail-Stufen (mehr oder weniger Animationsphasen; bringt wenig) sowie drei Auflösungen erlauben es Ihnen, das technisch anspruchsvolle Spiel an Ihren PC anzupassen. **MD**

## Martin Deppe



### Schlachtfest für Strategen

Age of Kings bringt den epischen Kampf zwischen Völkern rüber

wie kein anderes Strategiespiel. Eine gut geplante Festung vermittelt wirklich ein wohliges Gefühl der Sicherheit, ohne in Einigkeit auszuarten: Wenn ich meine Stadt nicht verlasse, komme ich auch nicht an die lebenswichtigen Ressourcen. Das Wettrennen um Gold und Steine sorgt vor allem in den Multiplayer-Partien für Dynamik. Der technologische Fortschritt macht sich nicht nur in Zahlen bemerkbar, denn bessere Truppentypen, Panzerung oder Bewaffnung wirken sich sichtlich aus – eine geschickt zusammengestellte Armee erstklassiger Kämpfer nimmt's auch mit einer dreifachen Übermacht auf.

### Langer Spielspaß garantiert

In den Kampagnen und Multiplayer-Partien gefallen mir vor allem die unterschiedlichen Siegbedingungen. Da wechseln Artefakte mehrfach den Besitzer, ich muß Stellungen halten, Anführer plätten oder als erster ein Weltwunder hochziehen. Die sehr gut geskripteten Szenarios vermitteln mir wirklich das Gefühl, es mit fiesem Gegnern zu tun zu haben. Allein schon die Kampagnen bringen viel Spiel fürs Geld, was der unglaublich mächtige Editor und die zahlreichen Optionen für Plänkelpartien gegen den Computer noch steigern. AoE 2 werde ich vermutlich noch weit ins nächste Jahrtausend hinein spielen!

## Age of Empires 2

**Genre:** Echtzeit-Strategie  
**Anspruch:** Fortgeschrittene, Profis  
**Sprache:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Preis:** ca. 90 Mark  
**Hersteller:** Ensemble Studios  
**System:** Windows 95  
**Anleitung:** Englisch (Deutsch in Vorb.)  
**Festplatte:** ca. 185 oder 480 MByte  
**Spieler:** Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)  
**3D-Karten:**  Direct 3D  3Dfx  Open GL  Power VR  Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 MMX	Pentium II/200	Pentium II/400
32 MByte RAM, 2fach CD 800x600	64 MByte RAM, 8fach CD 1024x768	128 MByte RAM, 32fach CD 1280x1024

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



Die besten Echtzeit-Schlachten aller Zeiten.

azenen

# Wiker-Schlacht

Das Reich ist in Aufruhr: Es herrscht Krieg zwischen den Franken und den Wikingern. Die Franken umkreisen die Wikingerschiffe in der Bucht und die Wikingerschiffe umkreisen die Franken. Die Franken und die Wikingerschiffe erzähl



hub für die Belagerung auf das Einschiffen.

ntruppen werden an der ste der Insel angelandet.

te und Trebuchets feu- die Wachtürme.

④ Die hochentwickelten Wikinger besitzen verstärkte Mauern.

⑤ Aus Platzmangel haben die Wikinger nur wenig Nahrung.

⑥ Reiche Goldvorkommen: Darauf sind die Franken scharf.

⑦ Franken-Trebuchets feuern über die Meerenge auf die Stadt.

⑧ Das Farm- und Ackerland der Franken ist schlecht verteidigt.

⑨ Franken und Wikinger kämpfen um die Seehandelsroute.

⑩ Die Frankenarmee rückt in geordneter Formation an.

⑪ Sarazenen greifen die Franken und die Wachtürme an.

⑫ Trebuchets feuern auf die Sarazenen in der Schlucht.

⑬ Der Kriegshafen der Franken produziert Nachschub.

⑭ Die riesigen Steinvorkommen und Wälder der Sarazenen.

⑮ Sarazenen-Handelsflotte bringt den Wikingern Rohstoffe.



## Vergleich: Die besten Echtzeit-Strategiespiele

# Das Dreigestirn

## Age of Empires 2

### Kämpfe



Fantastisch animierte Schlachten mit Formationen, Belagerungen und Seekämpfen. Es gibt keine Veteranen, dafür aber Upgrades von Einheiten und Truppenklassen. Die insgesamt 75 Einheiten haben kaum Spezialfähigkeiten. Festungen und Flüsse sowie Ressourcen wie Minen besitzen große taktische Bedeutung, doch Brücken lassen sich nicht zerstören. **1.**

### Gegner-KI

Schwachpunkt vorweg: Die PC-Gegner benutzen keine Formationen. Ansonsten aber agieren sie gekonnt. Sie greifen nicht immer nur an einer Stelle an, sondern variieren. Schwächen nützen sie gnadenlos aus, indem sie etwa ins Hinterland vorstoßen und Ihre Bauern töten.

Kein Rohstoffvorkommen, und sei es noch zu ablegen, wird von den Computern ignoriert. Außerdem ist die Eigenintelligenz der Einheiten (Reaktionen auf Angriffe, Ausweichen vor Katapultschüssen) sehr gut. Die KI beachtet das Papier-Schere-Stein-Prinzip. In Verbindung mit den sehr guten Skripten entsteht das Gefühl echter Gegenspieler statt schöner Programmroutinen. **1.**

### Missionen



In bislang nicht erreichter Perfektion verbinden die meisten Szenarios geskriptete Ereignisse mit selbständigem Basisbau. Die Spielzeit der Missionen ist im Schnitt höher als bei den Konkurrenten, die Aufgabenvielfalt deutlich größer: Artefakte sammeln, drei Burgen zerstören, eine Schafherde überführen, Helden eskortieren, Stoßtrupp-Missionen u.v.m. **1.**

## StarCraft



Terraner, Protoss und Zerg bekriegen sich mit 33 variantenreichen Truppentypen, die durch Upgrades verbessert werden können. Die Kämpfe sind taktisch fordernd, allerdings grafisch altbacken und unübersichtlich (die Einheiten verklumpen gerne). Terrain hat, bis auf die Minen, nur leichte Auswirkungen: Bäume dienen zur Deckung, Planteaus erhöhen die Schußweite. **2.**

Die KI ist sehr gut, nimmt aber die Kontrolle der Kristall- und Gasminen nicht ganz so ernst wie menschliche Gegner. Das wird in Multiplayer-Karten dadurch ausgeglichen, daß die Computerparteien gerne zusammen einen Menschen überrennen. Die Stärken und Schwächen der Truppentypen sind der KI bekannt, auch setzt sie »Magie« geschickt ein.

Gerade in Solomissionen kommt es immer wieder mal zu Selbstmordangriffen, bei denen etwa Zerglinge ohne Unterstützung gegen massierte Bunkerstellungen anrennen und Arbeiter, die diese während des Kampfs reparieren, weitgehend unbehelligt lassen. Menschen wären da geschickter. **2.**



Es gibt mehrere Missionsziele, Helden und teils sehr gute Skripts, dafür lassen sich die Levels häufig mit Standardtaktiken lösen. Doch wenn man als Protoss gerade die Zerg zurückgeschlagen hat und sich plötzlich eine mächtige Terranerflotte einmisch, ist die Motivation auf 100. Die Stoßtrupp-Szenarios ohne Basisbau machen allerdings deutlich weniger Spaß. **3.**

## C&C 3 (englisch)



Viele der 34 Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten wie »Tunnel graben«. Durch Kämpfe können sie zweimal befördert werden, was aber kaum Auswirkungen hat. Das Schlachtfeld läßt sich taktisch nutzen und teilweise zerstören (Krater, Brücken). Die Kämpfe tendieren zu (sehr spannenden) Massenschlachten, die aber nur schwer zu steuern sind. **2.**

Im Solomodus reagieren manche Truppen nicht auf Angriffe, da sie auf ein Trigger-Ereignis warten. Der PC-Kontrahent greift mit Vorliebe an der immer gleichen Stelle an, auch wenn diese im Laufe der Zeit immer besser verteidigt wird, und erkennt seinerseits nicht, wenn man dasselbe tut. Vernichtete Gebäude werden im Solomodus nicht neu aufgebaut.

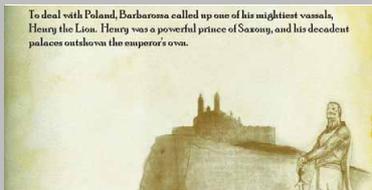
Nervig ist die mangelnde Eigenintelligenz der Truppen, so schießen sie nicht bevorzugt auf Ingenieure, die Gebäude übernehmen wollen. Trotzdem: C&C 3 bietet in Sachen KI solide Standardkost; im Solomodus machen die sehr guten Skripts die mäßige Schlaueheit des Computers wieder wett. **3.**



Es gibt drei grundsätzliche Missionsziele: Gebäude zerstören, Eskortieren und Vernichte-alles. Die Missionen sind stark geskriptet, haben Primär- und Sekundärziele und enthalten oft sowohl Stoßtrupp- als auch Basisbau-Elemente. Das letzte Drittel einer Mission ist leider fast immer Routine: Truppen bauen und die letzten Gegnerreste aufspüren und vernichten. **2.**

Age of Empires 2 hat die Spitze der Strategie-Charts erklimmt, doch in manchen Bereichen sind C&C 3 oder das über ein Jahr alte StarCraft besser. Wir vergleichen die drei Hits in den wichtigsten Punkten und vergeben jeweils erste, zweite und dritte Plätze.

### Atmosphäre



Schade, daß AoE 2 nur vorgelesene Textbriefings enthält: Aus den Kampagnen und den Unterschieden der 13 Völker hätte Ensemble mehr Stimmung generieren müssen. Im Spiel gleicht die wunderschöne, toll animierte Grafik und die Sprachausgabe viel von diesem Manko aus. Nur die schnöden Texteinblendungen (Ereignisse, Diplomatie) könnten eleganter sein. **2.**

### Multiplayer

AoE 2 hat alles, was Multiplayer-Fans wollen: Diverse Modi (wie Königsmord) und Einstellparameter, gut ausbalancierte Spielelemente, Hatz um Ressourcen, Diplomatie und Handel. Die spielerischen Unterschiede zwischen den 13 Völkern sind deutlich bemerkbar, aber nicht alles entscheidend. Nicht zuletzt der Team-Bonus macht Allianzen interessant. Sowohl die sehr guten Zufallskarten (inklusive »Festung«) als auch der mächtige Editor garantieren Langzeit-Spielspaß im Netzwerk und Internet. Es sind sogar Multiplayer-Szenarien möglich, die wie ein Solo-Level grundverschiedene Ausgangssituationen sowie Skript-Ereignisse bieten. **2.**

### Wirtschaft



AoE 2 bietet vier sinnvoll integrierte Rohstoffe, die sich auf verschiedene Arten beschaffen lassen, unter anderem durch Handel mit anderen Parteien oder auf dem eigenen Markt. Sehr wichtig (und gut gelöst) ist die Kontrolle der Arbeiter. Zusammen mit Basisbau und Gebäude-Upgrades entsteht eine Komplexität, die selbst waschechten Aufbauspiel-Fans gefallen dürfte. **1.**



StarCraft hat die besten gerenderten Zwischensequenzen im Echtzeit-Genre – doch leider sind sie zu selten. Die eigentliche Spielgrafik ist die schwächste im Umfeld, die auch in den Missionen weitererzählte Story kommt nicht ganz rüber. Eines schafft das Spiel aber über die Sprachausgabe gut: Die drei Parteien auch in Sachen »Feeling« voneinander abzugrenzen. **2.**

StarCraft ist das beste Multiplayer-Echtzeitsspiel überhaupt. Die drei Rassen unterscheiden sich komplett, sind aber trotzdem ausbalanciert. Es gibt eine Vielzahl von Taktiken und Gegentaktiken, die Multiplayer-Duelle werden stark von Timing und geschickten Truppenkombinationen bestimmt. Frühzeitiges Erobern und Ausbeuten von Minen ist ungeheuer wichtig, dadurch geht's schnell zur Sache. Einziger Nachteil: Es gibt keine Zufallskarten, was erfahrene Spieler stark bevorzugen. Mit dem Editor lassen sich zwar immer wieder neue, auch geskriptete Szenarien erstellen. Doch der Reiz von StarCraft-Duellen liegt in den »von null aufbauen«-Karten. **1.**



Die drei klasse designten Parteien streiten sich um zwei Ressourcen, von denen eine (Kristalle) nicht nachwächst – irgendwann ist Schluß mit der Rüstung. Die Minen liegen meist so verteilt, daß früh Kämpfe um sie ausbrechen. Die meisten Gebäude lassen sich durch Upgrades erweitern, die terranischen dürfen sich sogar bewegen. Dementsprechend wichtig ist die Verwaltung der Basis. **2.**



Das Duell von GDI und Nod zieht sich durchs komplette Spiel. Die Zwischensequenzen (gerendert und gefilmt) gehören zum Besten, was es gibt. Dadurch fallen einige Qualitäts-Aussetzer (z.B. das peinliche Ende Kanes) zwar stark auf. Unterm Strich aber bleibt eine unheimlich dichte Atmosphäre, dank des dynamischen Schlachtfelds auch im eigentlichen Spiel. **1.**

Das Duell GDI gegen Nod ist ein ungleiches: Aufgrund einzelner Killer-Einheiten (Artillerie, Tunnel-APCs) ist Nod klar überlegen. Außerdem werden die meisten Kämpfe dadurch entschieden, wer als erstes wichtige Gebäude durch Ingenieure einnimmt und verkauft – schade, denn die Einheiten erlauben sehr variable Taktiken. Einige Bedienungs-Schnitzer und die mäßige Einheiten-KI nerven im Mehrspieler-Modus besonders. Ein Editor für spannende Ausgangssituationen fehlt völlig. Eine Stärke ist das nachwachsende Tiberium, das sich nie komplett »erobert« läßt. Dadurch bleiben die Schlachten dynamisch und die schwächeren Parteien länger im Spiel. **3.**



C&C 3 kennt zwei Ressourcen, Energie und Tiberium. Letzteres kommt in insgesamt drei Varianten vor, die alle taktische Auswirkungen haben (sie beschädigen Einheiten oder explodieren bei Beschuß). Der Aufbau einer Basis und das Ringen um die Ressourcen ist allerdings deutlich weniger stark ausgeprägt als bei der Konkurrenz: Kämpfen ist ganz klar das wichtigste. **3.**

