

So spielt sich Age of Kings

# Age of Empires 2

In der ersten offiziellen Betaversion führten wir Johanna von Orleans' Ritterheer zum Sieg über die Engländer und ritten als Mongolen mit dem Steppenwind.

**E**in Punkt fehlte in der Stellenausschreibung zum jung-dynamischen Anführer einer mongolischen Reiterhorde: Diplomatie. Doch eben die braucht man in der Dschingis-Khan-Kampagne der ersten echten Betaversion von **Age of Empires 2**. Der Großkhan höchstpersönlich stellte uns nämlich die Aufgabe, vier neutrale Mongolen-

## Kampagnenflut

Fünf Kampagnen warten auf Sie. Die erste ist als Tutorial gedacht und lässt Sie mit den Schotten die Engländer besiegen. Die kriegen gleich noch eins auf die Mütze, wenn die Jungfrau von Orleans sie in der zweiten Kampagne aus Frankreich vertreibt.

Als Sultan Saladin erleben Sie die Kreuzzüge aus dem Blickwinkel der Sarazenen, mit Dschingis Khan führen Sie die Goldene Horde aus den Tiefen Asiens bis nach Europa. Dort schickt sich in der letzten Kampagne Friedrich Barbarossa an, die aufässigen deutschen Fürsten zu unterwerfen und das Kai-

serreich neu zu beleben. Jede Kampagne bietet sechs große Missionen. Bei unseren Testspielen waren wir auf mittlerem Schwierigkeitsgrad schon mal fünf Stunden netto mit einem Szenario beschäftigt.

## Angriff, rief er

Die Missionen orientieren sich grob an historischen

## Facts

- 13 Völker
- ca. 65 Kampfeinheiten
- ca. 60 Technologien
- ca. 25 Gebäude
- bis zu 40 Einheiten pro Kampfgruppe

Stämme auf unsere Seite zu bringen. Der eine suchte nach einer religiösen Reliquie, der nächste Stamm wollte von einer Wolfsplage befreit werden. Der dritte bat uns um 20 Schafe und der vierte, seine Erzfeinde zu besiegen. So ritten wir umher, erfüllten unsere Aufgaben und fragten uns, ob wir tatsächlich in einem Echtzeit-Strategiespiel gelandet waren. Aber keine Bange: Diese Mission ist nur ein Beispiel für die Vielfalt von **Age of Empires 2** – dem einzigen Spiel, das **C&C 3** ernsthaft Konkurrenz machen wird.



Nachdem unsere Katapulte, Trebuchets und Rammböcke die Mauer geknackt haben, stürmen links unsere Ritter die Festung – der Entlastungsangriff der gelben Schützen (oben rechts) kommt zu spät.

## Die Soldaten in AoE 2

Wir zeigen Ihnen alle 38 Landeinheiten von Age of Empires 2, ohne die 13 Elitevarianten der Spezialtruppen, 10 Belagerungsmaschinen und 13 Schiffe. Unter den Namen stehen die Grundwerte für Hitpoints, Angriff, Panzerung und Reichweite.



Arbalest  
40/6/0/4



Arbeiter  
25/3/0/0



Armbrustsch.  
35/5/0/4



Axtwerfer  
50/7/0/3



Ber. Schütze  
50/6/0/3



Bogenschütze  
30/4/0/3



Berserker  
48/9/0/0



Bürgerwehr  
40/4/0/0



Die verteidigende gelbe Flotte versenkt per griechischem Feuer die angreifende rote.

Feldzügen. So sollten wir im vierten Szenario der Orleans-Kampagne die Krönung des französischen Königs in Reims ermöglichen. Dieses und die Nachbarstädte Troyes und Chalon mußten befreit werden. Also zogen wir los, um eine eigene Festung auf der Westseite des trennenden Flusses zu gründen und mit dem Sammeln von Ressourcen zu beginnen. Kaum hatten wir Mauern um die ersten Gebäude gebaut, hörten wir einen Ausruf des englischen Heerführers. Wenige Minuten später kam eine ernsthafte Gegenattacke, die wir nur mit Mühe überstanden. Vor allem die Langbogenschützen, die Spezialeinheit der Briten, machten uns zu schaffen. Als dann später unsere Armee den Fluß überquerte, rief unser Widersacher »Sie versuchen, überzusetzen – Angriff!« und löste einen Sturmangriff mit

Massen von Belagerungsgeräten aus, der fast unsere ganze Festung zerstörte. Mit unseren letzten Reserven schafften wir es zwar, die Engländer zu vertreiben. Doch die Steinvorräte reichten nicht, um die Mauern und Türme wieder aufzubauen. Als letzter Ausweg blieb der Markt, wo wir Phantasiepreise für das Allerweltsmaterial zahlen mußten. Erst nach Abwehr mehrerer weiterer Angriffe gelang es uns, Troyes einzunehmen. Doch bis auch Reims und Chalon an uns fielen, vergingen noch zwei hektische Echt-Stunden.

### Burgen sind gesund

Wie kein anderes Echtzeit-Strategiespiel belohnt **Age of Empires 2** das Hochziehen von Befestigungsanlagen – schließlich war das **Age of Kings** (so der Untertitel) die Zeit der Burgen und Festungstädte. Eine Stadt ohne

Schutzwall verliert in Windeseile ihre Arbeiter oder wichtige Gebäude. Außerdem ist der Bau von Mauern und ihre Reparatur wesentlich einfacher, als sie einzureißen. Während bei **C&C 2** Panzer nur kurz schießen müssen, um ein Mauerstück zu schleifen, hat dieses in **AoE 2** bis zu 3.000 Hitpoints (normale Soldaten: etwa 50). Deswegen sollte man genug Rammböcke und Katapulte mitnehmen und den am schwächsten gesicherten Teil des Walls angreifen. Doch zu dumm, daß Belagerungsmaschinen keine 10 Sekunden gegen einen Kavallerie-Ausfall bestehen! Deswegen empfiehlt es sich, Pikeniere zu ihrem Schutz einzusetzen. Die wiederum haben keine Chance gegen eine Kombination aus Bogenschützen und Schwertkämpfern – viel Spaß beim Grübeln über der Truppen-Zusammenstellung...

Sie können beliebig viele Tore in die Mauern bauen, die sich zwar für Ihre Soldaten öffnen, dem Gegner aber verschlossen bleiben. Per Icon-Klick verriegeln Sie die Tore dauerhaft. Die beste Idee des



Kavallerie macht mit Katapulten kurzen Prozeß.



Kataphrakte  
90/9/1/0



Cavalier  
110/12/1/0



Champion  
70/13/1/0



Chu Ko Nu  
45/6/0/3



Helebardier  
55/4/0/0



Huskarl  
60/10/1/0



Janitschar  
30/15/0/7



Kamel  
90/5/0/0



Kämpfer  
45/6/0/0



Kanonier  
50/50/2/11



Derselbe Trupp in **Linienformation** (oben) und als **Karree** (unten).

Festungsbaus sind die Wachtürme und Burgen, in die sich Ihre Einheiten zurückziehen können. Arbeiter und Schützen verstärken dann das automatische Abwehrfeuer dieser Gebäude. Und wenn der Gegner arglos einen Rammbock anrollen läßt, klicken Sie einfach auf den Ausfall-Button. Ergebnis: Kleinholz. Die Burg dient zudem als exklusive Fertigungsstätte für Trebuchets (Riesenkatapulte) und die Spezialeinheit Ihres Volks – etwa japanische Samurais oder die Kriegselefanten der Perser.

### Formationen, Aggressionen

Das Programm sorgt automatisch dafür, daß Truppen geordnet marschieren und sich

beim Angriff sinnvoll aufstellen – also die Nahkämpfer vorn, Mönche ganz hinten. Fernkämpfer bleiben auf Distanz zu ihrem Ziel und Nahkämpfer rennen (zumindest bei passendem Aggressivitäts-Wert) auf ihre Gegner zu. Auf »passiv« gestellte Einheiten wehren sich hingegen nur dann, wenn sie sich dazu nicht bewegen müssen, dazwischen gibt's zwei weitere Aggressions-Stufen. Der Spieler kann aber auch manuell eine

Formation wählen. In unserer Beta-Version standen zur Auswahl: Horde (unsinnig), Linie (angriffsstark, aber von hinten verwundbar), Flankenangriff (aus einem Verband mach zwei) und lose Formation (gut bei Katapult-Beschuß). Die interessanteste Aufstellung ist die »Schachtel« (Karree). Hier werden die verwundbaren Kämpfer in die Mitte genommen.

Unsere Lieblingsarmee in der Orleans-Kampagne sah so aus: 15 Pikeniere, 10 Armbrustschützen und 5 Mönche. Einfach diese Einheiten per Rahmen markiert und die Karree-Formation gewählt, schon stellen sie sich brav auf. Die Mönche stehen innen und heilen Verwundete oder konvertieren Feinde,

die Schützen sind drumrumgruppiert und feuern auf die Gegner, während außen die Pikeniere ackern. Allerdings löst sich jede Formation für die Dauer des Kampfes auf, wenn zum Beispiel die Reiter nach vorne preschen, um lästigen Speerwerfern den Gar aus zu machen. Sie können Formationen drehen oder eine Kehrtwende machen lassen, was aber meist nicht sonderlich sinnvoll ist.

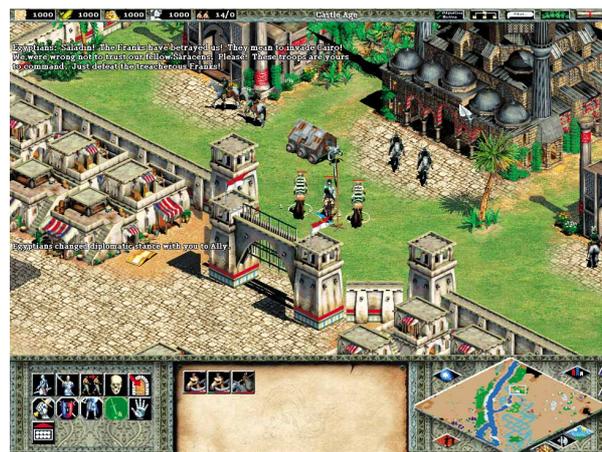
### Wildschwein-Stechen

In den Kampagnen ist Ihr Volk vorgegeben, etwa die Sazazenen bei Sultan Saladin. Anders sieht es bei Zufallspartien aus: Welches der 13 Völker Sie steuern, will wohlüberlegt sein. Jedes hat nicht nur eine hauseigene Spezialeinheit, sondern auch historisch begründete Beschränkungen. So dürfen Teutonen sinnigerweise keine Kamelreiter rekrutieren, Mongolen sind in Sachen Landwirtschaft gehandikapt. Alle Parteien besitzen spezielle Vorzüge, so zahlen Wi-

### Was uns noch stört

- Kampagnen-Einheitenlimit = 75 – das reicht nur für zwei 30er-Armeen und einige Bauern.
- Standard-Angriffe der KI an den immer selben Stellen.
- Mönche sind zu stark, vor allem in großen Gruppen.

ninger für Schiffe 20 Prozent weniger, und ihre Infanteristen haben 25 Prozent mehr Hitpoints. Zu guter Letzt gibt es pro Volk noch den sogenannten Team-Bonus. Wenn sich etwa Chinesen und Perser verbünden, bringen die Farmen auf beiden Seiten um ein Viertel größere Erträge (dank der Chinesen), während die Ritter beider Seiten fortan gegen Bogenschützen besser kämpfen (dank der Perser). Ob allerdings einige der Völker nicht benachteiligt sind (etwa durch so unwichtige Extras wie effektivere Schäfer oder Kampfboni gegen Wildschweine), werden erst exzessive Multiplayer-Partien zeigen. Unser aktuelles Lieblingsvolk sind die Chi-



Skript-Ereignisse stellen oft die Lage auf den Kopf – hier helfen uns die vermeintlichen ägyptischen Verräter doch noch gegen die Kreuzritter.



Kriegselefant  
450/16/1/0



Langbogens.  
35/6/0/3



Leichte Kav.  
60/7/0/0



Mameluke  
75/6/0/3



Mandugai  
60/6/0/4



Mönch  
30/0/0/9



Musketier  
30/18/0/6



Paladin  
150/14/1/0



Ritter  
90/10/1/0



Samurai  
60/8/1/0

nesen. Sie produzieren besonders viel Nahrung und starten mit drei Arbeitern

Wohl und Wehe Ihrer Zivilisation. Holz kommt in rauen Mengen vor, regeneriert sich aber nicht. Nahrung gibt es in Form von Fischen, Beeren, Wild sowie durch Ackerbau – neue Felder können Sie anlegen, solange Sie Holz haben. Gold und Stein gehen am schnellsten zur Neige, dann hilft nur noch ein Markt. Die Preise richten sich gnadenlos nach der Verfügbarkeit; Stein wird im Laufe einer Partie sündteuer.

Wenn die Wege von der Abbaustelle zum Stadtzentrum zu lang werden, helfen Mühlen, Docks, Holzfällercamps und Bergwerke. Sie dienen als Sammelstellen und erlauben die Entwicklung effizienterer Fördermethoden. Ein Extra-Button wählt den nächsten unbeschäftigten Arbeiter an – eine überaus praktische Funktion, die viel Zeit spart. Und auf Glockenläuten hin suchen alle Zivilisten in der Stadthalle

mehr, beides führt zu ungebremstem Wachstum in der Startphase. Außerdem müssen sie mit jedem neuen Zeitalter weniger fürs Forschen bezahlen – die fehlenden Kampfboni holen sie durch viele Upgrades wieder raus.

### Mein Gold, dein Gold

Die ausgefeilten Kämpfe von **Age of Empires 2** gehen nicht auf Kosten des Wirtschaftssystems. Vier Güter bestimmen



Der **Technologie-Baum** zeigt alle Entwicklungen.



An der Furt warten unsere **Truppenblöcke** auf die britischen Ritter und Rammböcke.

Schw. Schütze 60/7/1/3	Schw. Kamel 110/7/0/0	Schwertkäm. 55/9/0/0	Plänkler 30/2/0/3	Elite-Plänkler 35/3/0/3	Späher 45/3/0/0	Speerkämpfer 45/3/0/0	Teutonenritter 70/12/5/0	Woad Raider 65/8/0/0	Zweihänder 60/11/0/0



Auf der **Kampagnen-Karte** sehen Sie die bestandenen Missionen.

Zuflucht, um später ihre Arbeit wieder aufzunehmen.

### Entwicklungszeit

Nur durch sinnvolle Forschung bleiben Sie im Wettlauf der Nationen vorn. Neue Technologien machen Ihre Arbeiter effektiver, erhöhen die Sichtweite von Gebäuden, heben die Kampfwerte oder gestatten die Rekrutierung besserer Truppen. Eine Zufallspartie **Age of Empires 2** startet meist im »dunklen Mittelalter« – Sie dürfen nur einfachste Gebäude und einen einzigen Truppentyp bauen. Wer aber seine Stadthalle aufwertet, landet bald im Feudalsystem und darf Schützen und Kavallerie rekrutieren. Doch erst im Zeitalter der Burgen steht der Großteil der Einheiten und

Gebäude zur Verfügung. Den letzten Kick bringt das Kaiserliche Zeitalter: Wer noch Bogenschützen ins Feld führt, hat wenig Spaß mit einem Gegner, der mit Kanonieren anrückt. Im jederzeit aufrufbaren Technologie-Baum sehen Sie, welcher Forschungsweg beispielsweise zum Plattenpanzer führt.

Neben den Kampagnen stehen 15 Karten-Grundmuster à la Wald oder Großer See zur Verfügung, um erstaunlich echt wirkende Zufallskarten zu erzeugen. Neben dem normalen Endlos-Spiel gibt's den Deathmatch-Modus mit extrem vielen Start-Ressourcen, so daß Sie sich in Windeseile auf den Gegner stürzen können. Der neue Modus »Königsmord« ist selbsterklärend... **LA**

## Age of Empires 2

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Ensemble  
**Termin:** September '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Jörg Langer:** »Die noch leicht fehlerhafte, aber schon voll spielbare Beta hat mich endgültig überzeugt: Age of Empires 2 wird ein Hammer. Für mich gibt's nur noch eine Frage: Wie wird das Duell gegen C&C 3 ausgehen?«