

Ensemble schreibt Strategie-Geschichte

Age of

Die Fortsetzung des Millionenenerfolgs Age of Empires mit dem Untertitel »Age of Kings« soll das Zeitalter der Burgen, Adelsreiter und Ritterheere wiederbeleben. GameStar war vor Ort in der Wolkenkratzer-Festung von Ensemble Studios in Dallas und konnte als erstes deutsches Magazin viele neue Features live erleben.

Inhalt

Die Mega-Preview.....	24
Die Nationen.....	27
Kampfeinheiten.....	28
Die Kampagnen.....	32
Inside Ensemble.....	36
Belagerung von Orleans.....	38

Empires 2



Auf CD: exklusives Video-Special

- # 1 Ensemble Studios
- # 2 Das Intro
- # 3 Das Spiel
- # 4 Formationen
- # 5 Belagerung

Als GameStar-Kreuzritter Heinrich Lenhardt seiner Taxi-Kutsche entstieg war und die zum Himmel aufragende Trutzburg erklimmen hatte, hielt er verwundert inne: Die Edelleute, die er besuchte, gelten als die größten Geschichtsfreaks der Spielewelt. Doch die neuen Büros im 16. Stock eines Wolkenkratzers, die Ensemble Studios erst kürzlich bezogen hat, erinnern an ein Raumschiff: Hypermoderne Türen, Kommandobrücken-Ambiente im Testcenter und Plasmaleuchten an der Wand.

Außen Star Trek, innen Mittelalter



Siehe CD: Video #1, Time 0:05

»Wir haben dem Architekten gesagt, daß er sich an Star Trek orientieren soll«, meint Ensemble-Geschäftsführer Tony Goodman beim morgentlichen Rundgang. Die horrende Monatsmiete mitten in Dallas stellt kein größeres Problem dar. Seitdem Publishing-Partner Microsoft im Herbst 1997 **Age of Empires** veröffentlichte, wurden weltweit rund 2 Millionen Ex-

emplare des historisch verpackten Echtzeit-Strategiespiels verkauft. Und die hochpreisige Erweiterungs-CD **Rise of Rome** ging allein in den ersten vier Wochen rund 470.000mal über die Ladentische. In wenigen Monaten soll nun **Age of Empires 2** erscheinen. Speziell für die GameStar-Leser ließen sich die Ensemble-Jungs etwas früher in die Karten sehen: Einen Monat, bevor **Age of Empires 2** auf der lange angekündigten Microsoft-Veranstaltung Gamestock offiziell vorgeführt wird, konn-

ten wir das Strategiespektakel ausführlich probespielen.

Historische Helden



Siehe CD: Video #2, Time 0:05

Der Untertitel **Age of Kings** macht deutlich, wohin die Zeitreise diesmal geht: Die vier neuen Kampagnen entführen Sie in die mittelalterlichen Jahre von 500 bis 1500 nach Christus. Sie folgen dabei den historischen Wegen von Kaiser Barbarossa, Kreuzfahrerschreck Saladin, Dschingis Khan und Jeanne d'Arc, der »Junfrau von



Belagerungsmaschinerie ist leicht kaputtbar: Mit einem beherzten Ausfall räumen Schwertkämpfer und Reiter unter den ungebetenen Besuchern auf.

Die Armee in Rot hat prima Kriegsgerät dabei, um die Stadtmauern zu knacken. Vorher sollte sie sich aber mit dem Ritterheer der Blauen auseinandersetzen.



Orleans«. Außerdem darf in zufälligen Missionen gebaut und erobert werden.

Beim Empfang im Ensemble-Hauptquartier plauderten wir mit den drei wichtigsten Machern: Mark Terrano, Ian Fischer und selbstverständlich Senior Designer Bruce Shel-

ley. Letzterer arbeitete einst bei Microprose an der Seite von Sid Meier an Klassikern wie **Railroad Tycoon** und **Civilization**. Die Designhoheit für **Age of Empires 2** hat Shelley mittlerweile in die Hände seines jungen Kollegen Mark Terrano gelegt. Der Altmeister sel-

ber brütet nämlich bereits an Konzepten für Teil 3 und 4.

Shelleys Vision

Bruce erklärt sein Credo: »Wir wollen zum einen das Erlebnis von Age of Empires erhalten; das Basis-Spielprinzip bleibt gleich. Aber wir haben auch sehr genau auf das Feedback der Spieler gehört.« Durchschnittlich 100 E-Mails mit Kritik und Ideen von Fans rauschen pro Tag herein. Obwohl die Fortsetzung neue Optionen und mehr Tiefgang bietet, hat das Ensemble-Team darauf geachtet, nicht nur Hardcore-Strategen anzusprechen. »Die Frage nach der Zugänglichkeit hat jede Designentscheidung beeinflusst. Wenn

etwas zu kompliziert wird, macht es keinen Spaß mehr.« Verständlich, schließlich entging der Vorgänger mit seiner Suchtaura nur knapp der Apothekenpflicht. Mit der einfachen Steuerung kamen auch Gelegenheitsspieler klar. Und mancher konnte den Kauf eines historisch angehauchten Strategiespiels eher rechtfertigen, als wenn er sich eine Packung mit Titelmotiv »Metzelmonster« oder »Panzerduell« geiffen hätte.

Völker und Kulturen

 Siehe CD: Video #3, Time 0:38

Die Unterschiede zwischen den Völkern sollen stärker betont sein als im Vorgänger. Je-

Age of Empires 2 – Highlights

10. Höhere Grafikauflösungen bis zu 1280 mal 1024 Pixel
9. Piratenschiffe rammen und entern andere Boote
8. Ausgefeiltere Diplomatie mit Computergegnern
7. Dezent erweiterter Wirtschaftskreislauf mit flexiblen Preisen
6. Vier Kampagnen, die sich um historische Persönlichkeiten ranken
5. 13 Völker mit spezifischen Stärken, Schwächen und Exklusivheiten
4. Burgen als Bastionen, in denen sich Einheiten verschanzen
3. Rund 100 Fertigkeiten und Forschungsgebiete
2. Bessere künstliche Intelligenz, insbesondere bei der Wegfindung
1. Truppen marschieren und attackieren in Formationen



des der 13 Völker von **Age of Empires 2** gehört einem von vier Kulturkreisen an, die sich grafisch deutlich voneinander unterscheiden. Die Westeuropäer bauen Siedlungen und Burgen, wie wir sie aus typischen Ritterfilmen kennen. Ganz anders die Völker des mittleren Ostens und Islams, die auf prächtige Paläste und verschnörkelte Stadtmauern setzen. Das Grafikset der Asiaten orientiert sich am japanischen Mittelalter und bietet Samurai-Festungen mit den charakteristischen Pagodendächern. Die vierte Kultur stellen vier Nomadenvölker, die ihre Siedlungen blitzschnell verlegen können, aber Nachteile in Sachen Wirtschafts-

kraft haben. Besonders gut kommen die Gebäude zur Geltung, weil der Maßstab im Vergleich zum Vorgänger realistischer ist: Die Kampfeinheiten und Arbeiter sind nun deutlich kleiner als die Gebäude und können sogar durch diese hindurchlaufen. Wenn eine Einheit von einem Bauwerk verdeckt wird, schimmert sie per Outline durch das Hindernis hindurch.

Stark verbessert

Age of Empires hatte trotz seines Erfolgs eine bemerkenswerte Anzahl von Detailschrammen, zudem war das Spielprinzip ziemlich schamlos bei **WarCraft 2** abgekupfert. Doch egal, ob Sie einst wegen entlaufener Truppen oder ins eigene Heer feuern der Katapulte die Krise gekriegt haben – für **Age of Empires 2** verbessern die Programmierer so ziemlich alles, was auch nur entfernt mit dem Bereich KI zu tun hat. So achten die eigenen Einheiten jetzt darauf, mit Kanonenkugel- und Steinschlag-Attacken keine Landsleute zu erwischen. Ist ein Fernangreifer zu dicht am Gegner dran, setzt er automatisch ein Stück zurück und feuert dann weiter. Vor allem die Wegfindung wurde aufwendig neu programmiert. Im ersten Teil stellten sich die Einheiten beim Laufen von Punkt A

nach Punkt B mitunter an wie trunkene Vatertagsausflügler.

Dienst nach Vorschrift

Das Verhalten von Militäreinheiten wird nun durch die Wahl einer Grundstimmung vorgegeben. »Verteidigen« sorgt dafür, daß ein Infanterist einen Angreifer zwar bekämpft, diesem aber nicht nachläuft. Ein »aggressiv« gestimmter Soldat setzt sich hingegen jedem Gegner in Sichtweite an die Fersen und gibt erst Ruhe, wenn er den Kampf gewonnen oder auf dem Friedhof für hitzköpfige Helden Einlaß gefunden hat. Außerdem gibt es komplexere Manöver als das bekannte »laufe dorthin, vermöbele den da«. Durch »Guard« beschützen starke Jungs fragile Einheiten. Jeder Mönch ist für einen Bodyguard dankbar; wertvollen Warentransporten schadet eine Eskorte nicht. Einzelne Einheiten lassen sich auch auf Patrouille schicken und klappern dann selbständig die von Ihnen definierte Route ab.

Viele Wege führen zum Sieg

Speziell für Spieler, die lieber aufbauen als dauerkämpfen, wird es alternative Siegeswege geben. Für zufallsgenerierte Einzelspiele können Sie sich aussuchen, wie das Ziel



Das Spieldesigner-Triumvirat von Age of Empires 2: **Mark Terrano** (links), **Ian Fischer** (Mitte) und **Bruce Shelley** (rechts).

Die Nationen

Die 13 Völker differieren nicht nur bei den Sprachsamples. Nur die Japaner haben z.B. den Samurai, der mit Schwert wie Bogen kämpft.



Byzantiner

Die Oströmer verteidigen sich besonders gründlich. Ihre Defensiv-einheiten kosten weniger Ressourcen, und die Mönche sorgen für schnellere Heilung.



Chinesen

Sind fruchtbar und mehren sich: Zu Beginn einer Mission haben sie mehr Zivilisten und Technologiefortschritte, und damit einen kulturellen Vorsprung.



Franken

Gelten als gefürchtete Raufbolde, deren Angriffseinheiten besonders stark sind. Außerdem beackern sie ihre Felder extra-effizient – ideale Expansionisten.



Goten

Eignen sich durch ihre besonders billige Infanterie für Freunde früher Blitzangriffe. Mit wenig Aufwand baut man sich eine gewaltige Massenarmee auf.



Japaner

Erweisen sich als brillante Architekten. Sammelpunkte kosten besonders wenig, was die Mobilität und Flexibilität der Truppen begünstigt und Zeit spart.



Perser

Sind fleißig wie die Maurer. Sie bauen schneller als andere Völker und legen auch bei der Forschung einen Zacken zu. Ein gutes Defensiv-Volk.



Sarazenen

Lieben den Marktplatz: Sie zahlen niedrigere Preise und erhalten mehr Gold für ihre Güter. Begünstigte Einheiten: leichte Kavallerie und Bogenschützen.



Teutonen

Sind besonders gut gegen Rush-Blitzangriffe geschützt. Defensiv-einheiten erhalten Boni; Wachtürme verschießen gleich vier Pfeile gleichzeitig.



Türken

Freuen sich besonders auf die Erfindung des Schießpulvers. Alle mit Feuerwaffen ausgerüsteten Einheiten bekommen bei ihnen nämlich einen Bonus.

Kelten, Mongolen, Wikinger, Briten

Diese »Nomaden« verpflanzen mal eben ihr Stadtzentrum, haben aber Nachteile bei der Ressourcenbeschaffung. Deshalb verlegen sie sich gerne aufs Plündern anderer Siedlungen.

aussehen soll. Beispielsweise schaffen Sie elendig viel Ressourcen an, um eines der Weltwunder von **Age of Empires 2** zu bauen, das dann eine bestimmte Zeit lang verteidigt werden muß. Sie können sich auch für den ökonomischen Siegespfad entscheiden und gewinnen, sobald sich eine bestimmte Menge an Goldmünzen in der Schatzkammer stapelt – ideal für defensive Kräternationen, die sich auf den Schutz ihrer Städte und Handelsrouten beschränken wollen.

Der »Technologiebaum« soll nicht nur umfangreicher, sondern auch nachvollziehbarer werden. Sie können sich anzeigen lassen, welche Erfindung welche weiteren Fortschritte ermöglicht. Das funktioniert auch umgekehrt:



Beim Herumlaufen wird automatisch die günstigste **Formation** eingenommen. Die Pferdchen der Kavallerie wuseln hier im Gänsemarsch durch die engen Siedlungspfade, am Ziel formen Sie eine Schlachtreihe.

Klicken Sie eine der rund 100 Errungenschaften an, um genau zu erfahren, welche anderen Forschungen dafür als Grundlage nötig sind.

Schlachtformationen

Siehe CD: Video #4, Time 0:05

Einer der Kritikpunkte an **Age of Empires** waren die mitunter leicht ins Chaotische abdriftenden Massenschlachten. Der Nachfolger bringt Ordnung ins Gewimmel: Wenn Sie aus verschiedenen Kampfeinheiten eine Gruppe bilden, nimmt diese eine »intelligente« Formation ein. Das bedeutet, daß die Kavallerie nach vorne galoppiert, während sich die Bogenschützen hinter der Infanterie verstecken. Jede Formation wird angepaßt, sobald Sie weitere Truppen addieren. Interessant ist auch das Umschalten von Stillstand auf Bewegung: Marschiert wird vorzugsweise im Gänsemarsch; formiert man sich zur Schlacht, werden saubere Reihen oder Keile gebildet. Auch während des Kampfs soll ein sinnvolles Maß an Formationsordnung erhalten bleiben; an diesem Feature

wird derzeit noch gefeilt. Profis dürfen manuell zwischen verschiedenen Formationen wechseln oder die Aufmarschstruktur selber definieren. Per »Schnappschuß« können Sie jede beliebige Anordnung (etwa einen Kreis) speichern, so daß sie von den Truppen beibehalten wird. Neben dem obligatorischen

Leveleditor ist ein KI-Editor geplant, mit dem sich die Eigenheiten und Taktiken der Computergegner verändern lassen. Selbstgebastelte Missionen können Sie außerdem zu einer stimmungsvollen Kampagne aneinanderreihen. Eine Idee aus den ersten Entwicklungstagen wurde zugunsten der Spielbarkeit ge-

Neue Kampfeinheiten

Handkanonier: Der erste Truppentyp mit einer Feuerwaffe. Lädt langsam nach, ballert dafür aber weit.



Teutonischer Ritter: Hochgezüchtete Spezialeinheit der Teutonen. Im Nahkampf ist sie kaum zu schlagen.



Samurai: Nur die Japaner können diesen Superkämpfer produzieren, der sowohl Bogen als auch Schwert beherrscht.



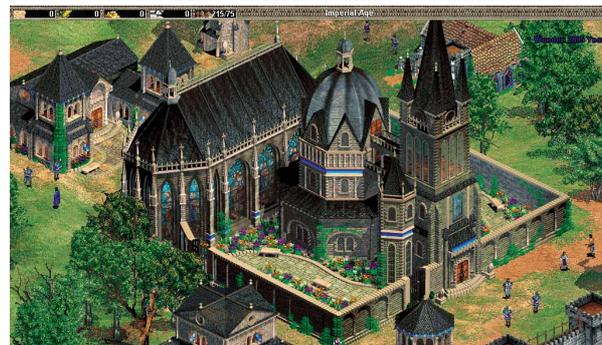
Ritter: Galoppiert geschwind übers Schlachtfeld, um mit seiner Lanze für Angst und Schrecken zu sorgen.



Derwisch: Diese Eliteeinheit der Sarazenen ist im Kampf gegen schwer gepanzerte Gegner besonders wirksam.



Axtwerfer: Können ihre Beile über kurze Distanz schleudern und damit schweren Schaden anrichten.



Das Errichten und Erhalten eines **Weltwunders** kann ein Missionsziel sein. Angesichts der japanischen (oben) und europäischen Prachtbauten sehen Sie die grafischen Unterschiede zwischen den Kulturen.

Die Helden der Kampagnen

Die vier Kampagnen mit je fünf bis sechs Missionen sind jeweils mit einer historischen Persönlichkeit verknüpft. Dieser »Held« muß nicht zwingend in jedem Kapitel seiner Kampagne auftauchen, die Handlung folgt aber grob den geschichtlichen Tatsachen.



Jeanne d'Arc (1412 - 1431)

Die »Jungfrau von Orleans« rappelte sich im zarten Teenageralter auf, um die französische Nation zu einen und im Hundertjährigen Krieg gegen die Engländer ins Feld zu führen. Letztere bedankten sich mit einer Verurteilung wegen Ketzelei, Scheiterhaufen inklusive.



Dschingis Khan (1155 - 1227)

Der »Herrscher der Mongolen« und Anführer der Goldenen Horde raffte sich in langen Feldzügen ein gewaltiges Reich zusammen. Korea und China wurden unterworfen; außerdem plünderte sich Dschingis Khan mit seinen Reiterarmeen munter durchs südliche Rußland.



Friedrich I. Barbarossa (1122 - 1190)

Der rotbärtige Kaiser zoffte sich Mitte des 12. Jahrhunderts mit dem Papsttum und unternahm mehrere Italienfeldzüge. 1189 ließ er sich darauf ein, beim dritten Kreuzzug mitzumischen. Doch er kam nie im Heiligen Land an: In Kleinasien fiel Barbarossa in einen Fluß und ertrank.



Saladin (1138 - 1193)

Der muslimische Kriegsherr sorgt dafür, daß im Spiel die Kreuzzüge auch von einer anderen Seite beleuchtet werden. Saladin wurde 1175 Sultan von Ägypten und Syrien. 1187 eroberte er das besetzte Jerusalem von den Kreuzrittern zurück. Sein Motto: »Mein Sattel ist mein Gerichtssaal.«

opfert: Per Ausrichtung wollten die Designer den Kampfformationen noch mehr taktischen Tiefgang verleihen. Die Idee: Wird eine Einheit von der Seite oder gar von hinten angegriffen, würde sie mehr Schaden erleiden. Doch in der Spielpraxis erwies sich diese Neuerung als höchst verwirrend – also raus damit.

Brachiale Belagerungen



Siehe CD: Video #5, Time 0:05

Wenn an einem heißen Nachmittag das Glöckchen bimmelt, erwarten mittelalterliche Bürger nicht den Einfall des Eismanns. Vielmehr kündigt das Warngebimmel von einem gegnerischen Heer, das ein wenig Rauben, Plündern und Brandschatzen im Sinn hat. Den Warn Gong können Sie selber auslösen, sobald Sie eine Burg errichtet haben. Diese formschöne Immobilie in Massivbauweise dient als Zufluchtsort für die flüchtende Zivilbevölkerung: Sobald es bimmelt, flitzen Ihre Untertanen hinter die schützenden Mauern. Wenn der Angriff überstanden ist, kommen die Bürger wieder heraus und setzen ihr Tagewerk selbständig fort. Damit wird die Strategie erschwert, einfach ins Hinterland des Gegners vorzudringen und alle Arbeiter zu töten.

Natürlich gehört eine mit Feinden prall gefüllte Burg zu den bevorzugten Eroberungszielen jedes aufrechten Kriegsherrn. Nur sollte er mit Belagerungssgerät nicht sparen, um die dicken Mauern zu knacken. Zumal die Burgbesatzung wehrhaft ist: Automatisch werden den Angreifern Pfeile entgegengeschossen. Die Menge und Durch-



Trébuchet-Katapulte schleudern Felsbrocken.

schlagskraft des Abwehrfeuers können Sie erheblich stärken, indem Sie Militäreinheiten in die Burg beordern. Die verschanzen sich fröhlich und genießen Boni wie automatische Heilung. Wenn der rechte Moment gekommen scheint, befehlen Sie einen Ausfall.

Destruktivlinge

Im Zusammenhang mit den Belagerungen bietet *Age of Empires 2* einige besonders spannende neue Einheiten. Die Trébuchets (Riesenkatapulte) haben die höchste Schußreichweite und zerbröseln mit ihren Felsbrocken



Marmor, Stein und Eisen bricht: Nachdem die Belagerungsmaschinen gute Vorarbeit geleistet haben, zerbröseln unsere Infanterie das Stadttor.



Wenn eine Einheit von einem Gebäude verdeckt wird, sind immer noch ihre **Umrisse** zu sehen.

Die neuerdings begehbaren **Felder** werden dauerhaft beackert und müssen nicht ständig neu gebaut werden.

Die neuen **Stadttore** lassen sich per Mausclick öffnen und schließen.

In diesem Fenster sehen Sie alle Einheiten einer ausgewählten **Gruppe**.

Die **Übersichtskarte** kann direkt zur Befehlsvergabe dienen.

Gebäude wie Butterplätzchen. Diese Maschinenmonster sind allerdings sehr groß: Wenn Sie einen Trébuchet von einem Ort zum anderen verlegen wollen, muß das Teil erst mühsam in Einzelteile verpackt, verladen und neu aufgebaut werden (Ikea-Kunden wissen Bescheid).

Im Inneren der Rammböcke stecken einige Soldaten, die dank Holzverkleidung vor Beschuß geschützt sind. Mit einem gewaltigen Balken erschüttert diese Einheit die stärksten Tore. Doch sobald gegnerische Kavallerie oder Infanterie auftaucht, sollte sie sich schnell trollen: Sie hält kaum mehr als einer Holzwurmattacke stand.

Wirtschaftswunder

Siehe CD: Video #3, Time 1:25

In **Age of Empires 2** gibt es zwei merkantile Varianten.

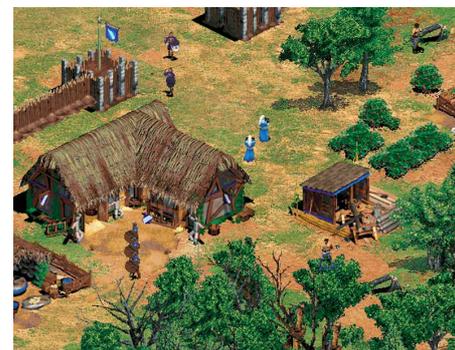
Sie können wie gewohnt eine Handelsroute zu einer anderen Stadt aufbauen. Putzige Pferdekarren oder klobige Frachtschiffe setzen sich alsbald in Bewegung, um Waren direkt in die Partnergemeinde zu liefern. Neu ist hingegen der Handel innerhalb Ihres Reiches per Marktplatz. Sobald Sie dieses Gebäude errichtet haben, können Sie dort per Icon-Klick verschiedene Rohstoffe kaufen oder verkaufen – und das alles, ohne die eigene Siedlung zu verlassen. Das bequeme Homeshopping ist freilich ein teurer Spaß: Der Marktplatz steckt immer eine Gewinnmarge ein, der manuelle Direkthandel per Karawane ist lukrativer. Außerdem beeinflussen Angebot und Nachfrage die Preise. Wenn Sie beispielsweise massenweise Bäume an den Marktplatz verkloppen, geht

es mit dem Holzpreis bergab. Ziemlich genial ist der Markt jedoch, wenn Ihre Basis gerade weitgehend in Schutt und Asche gelegt wurde. Zum Wiederaufbau fehlt es oft an diversen Rohstoffen, die erst mühsam abgebaut werden müßten. Wenn Sie aber noch einen intakten Marktplatz und etwas Gold in Reserve haben, können Sie die benötigten Güter sofort einkaufen.

Piratische Umtriebe

»Nee, echt Käpt'n, vor fünf Minuten war der Kahn noch da!« Entwendete Fußballtorhüter sind bei **Age of Empires 2** nicht zu befürchten, aber das Shipnapping greift um sich. Der neue Bootstyp Piratenschiff ist in der Lage, andere Pötte zu entern und der eigenen Flotte einzuverleiben. Kanonenkähne mit enormer Reichweite werden zum Alptraum für jede ehrbare Küstenstadt.

Und mit einer Art »trojanischem Boot« läßt sich vor allem im Multiplayer-Modus viel Schadenfreude erleben: Der Suizid-Schiffstyp sieht harmlos aus, ist aber mit Sprengstoff gefüllt. Damit



Im **Frühmittelalter** herrscht Arbeitsteilung: Die Männer hacken Holz und jagen, die Frauen sammeln Beeren.

dümpelt man in den feindlichen Hafen, wartet auf den ersten Treffer und – Bumm! – gehen das Schiff sowie ein beträchtlicher Teil des Hafenbeckens in die Luft.

Verschiebbahnhof

Siehe CD: Video #3, Time 2:15

Wie schon bei der Erweiterungs-CD **Rise of Rome** können Sie eine ganze Produktionschance in Auftrag geben. So entschlüpfen gleich fünf Musketiere hintereinander der Kaserne. Nicht nur fummeltechnisch, sondern auch strategisch bedeutsam ist die neue Möglichkeit, frische Einheiten an bestimmte Zielorte zu dirigieren. Wenn Sie zum Beispiel eilig jeden neuen Soldaten zur Front schicken wollen, dann errichten Sie mitten im Kampfgetümmel einen Sammelpunkt. Sobald die neue Einheit produziert wurde, tippelt sie von allein zum Zielgebiet.

Grafisch tut sich einiges im Detail, im Zuge der Gleichbe-



Nachdem der **Handelskarren** (rechts) eingelassen wurde, schließen wir das **Stadttor** (oben links) wieder.

Ab einem P133 mit 32 MByte RAM sollten Sie **Age of Empires 2** zum Laufen kriegen, eine 3D-Karte bringt nichts.

darauf sagen: Vielen Dank, mit den von euch finanzierten Truppen werden wir euch massakrieren.« Ein wenig Weisheit werden die Computergegner angesichts von unabwendbaren Niederlagen beweisen: Die Jungs geben öfter freiwillig auf, wenn sie keine Chance mehr haben, so daß Sie nicht stundenlang nach den letzten zwei Hanseln suchen müssen, die sich irgendwo verstecken. Großen Wert legt das Designerteam auf Fairneß: »Unsere KI schummelt nicht!« Der Computergegner muß die Karte genauso erforschen wie der menschliche Spieler und weiß auch nicht, wo die besten Ressourcen stecken. Nur wenn Sie freiwillig einen hohen Schwierigkeitsgrad wählen, hat der

Computer einen Vorteil und beginnt die Partie mit deutlich mehr Rohstoffen.

Königsmord

Eine neue Designidee soll buntere Bündnisse im Multiplayer-Modus (per Modem, Netzwerk oder Internet) fördern: Die Vorteile einer Zivilisation wirken sich auf alle Alliierten positiv aus. So kombiniert ein Bündnis aus Franken und Byzantinern in fast idealer Weise Angriffs- und Verteidigungsboni. Als Alle-gegen-alle-Alternative erweist sich der »Regicide«-Modus: Hier müssen Sie lediglich die gegnerischen Könige und Königinnen ausschalten, gleichzeitig aber den eigenen Regenten vor Meuchelmördern schützen. **HL**

→ www.ageofempires.net/aoeii/



Das Wasser sieht zwar extrem einladend aus, doch auf **hoher See** lauern Piratenschiffe.

reichtigung wuseln neben Bürgern auch Bürgerinnen durch Ihr Königreich. Blickwinkel und Technik der Spielgrafik orientieren sich am Vorgänger. Doch die Animationen wurden nochmal geschmeidiger, und die drei Bildschirmauflösungen raufgeschraubt: 800 mal 600 Pixel ist nun die niedrigste Detailstufe, 1024 mal 768 repräsentiert die Mittelklasse. Besitzer dicker Monitore und Videokarten können bis auf 1280 mal 1024 raufgehen.

Listige Gegner

Der Bereich Diplomatie soll für Solo-Spieler interessanter werden. »Der Computer verhält sich menschlicher«, verspricht Designer Mark Terrano. Das bedeutet vor allem mehr Eigeninitiative wie Tributzahlungen und Offerten. »Menschlich« bedeutet aber auch fies und verschlagen. Drastisches Beispiel von Mark: »Es gibt Völker, die zunächst deine Tributzahlung akzeptieren – und kurz

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Ensemble
Termin: 3. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Mittelalter ist Trumpf: Age of Empires 2 kombiniert die extrem kurzweilige Vorgängermaße mit heiß ersehnten Verbesserungen. Ich freue mich vor allem auf folgsamere Einheiten, schnittige Formationen und lustvolles Burgenbelagern. Ein weiterer Millionenseller ist nahezu vorprogrammiert.«

Geheime Infos von den AoE-Machern

Inside Ensemble

Ensemble-Vordenker Bruce Shelley enthüllt

erstmalig seine Pläne für Age of Empires 3 und 4:

Lesen Sie, wie die Erfolgsserie weitergeht.

Seinen Beruf erklärt Bruce Shelley uns grinsend so: »Spiele-Design – das ist zu 90 Prozent Transpiration und zu 10 Prozent Inspiration.« Der Senior Designer von Ensemble Studios kann die eigenwillige Analyse gut begründen: Zu Beginn eines Projekts wie *Age of Empires 2* werden Ideen gesammelt und Konzepte geschrieben. Danach sind Schweiß und Geduld gefragt, um in jahrelanger Kleinarbeit die Spielbarkeit zu tunen. Das ist die alte Schule, die Bruce schon

in seinen Microprose-Tagen an der Seite von Sid Meier praktizierte, als *Railroad Tycoon* und *Civilization* entstanden. Das Rezept: Möglichst früh einen Prototyp des Spiels zum Laufen kriegen und dann testen, testen und nochmals testen.

Age of Discovery

Im Konferenzraum des Ensemble-Hauptquartiers in Dallas skizziert Design-Vordenker Shelley die Zukunft der Serie, die auf vier Teile ausgelegt ist. »Age of Empires ist ein Spiele-Quartett, bei dem wir uns von Folge zu Folge durch die Geschichte bewegen.« *Age of Empires 1* reichte thematisch von der Antike bis zur Blütezeit Roms. *Age of Empires 2* beginnt ungefähr im Jahr 500 nach Christus und hört etwa 1.000 Jahre später auf, mit der Entdeckung der neuen Welt. Teil 3 (für das Jahr 2001 geplant) setzt hier an und führt den Spieler vom Jahr 1492 bis ins 20. Jahrhundert – also von den Holz-Fregatten bis zu den waffenstarken Schlachtschiffen des Ersten Weltkriegs. In dieser Folge werden Sie vermutlich sowohl Dragoner-Attacken reiten als auch später die ersten Panzer befehlen. Für das Projekt mit dem Codenamen »Age of Discovery« soll eine brandneue 3D-Engine entwickelt werden. Der



GameStar vor Ort: Entwicklungsleiter Brian Sullivan, Präsident Tony Goodman, unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt und Design-Pate Bruce Shelley.

Arbeitstitel von *Age of Empires 3* könnte ohne weiteres haften bleiben, denn das Zeitalter der Entdeckungen ist Bruce Shelleys persönliche Lieblingsepoche in der Weltgeschichte.

Age of Empires 4

Der vierte, abschließende Teil der Reihe soll dann vom Ende des Ersten Weltkriegs bis in die nahe Zukunft reichen. Das bringt die Panzerschlachten des Zweiten Weltkriegs ebenso ins Spiel wie ausgedehnte Luftkämpfe und Seeschlachten. Man darf schon gespannt sein, wie Ensemble die Umsetzung von Helikopter-Attacken und Luftlande-Operationen hinkommen wird. Ein bißchen Sciencefiction dürfte ebenfalls eingebaut werden, denn

die Szenarios des vierten Teils werden wahrscheinlich nicht mehr nur auf der Erde angesiedelt, sondern über unser ganzes Sonnensystem verteilt sein.

Und was macht Ensemble Studios circa 2003, wenn der flotte Vierer vollständig ist? »Vielleicht fangen wir wieder von vorne an«, lautet die verblüffende Antwort von Shelley, »seit dem ersten Age of Empires sind dann so viele Jahre vergangen, daß wir genug Designideen und bessere Technologie haben werden, damit sich ein Remake lohnt.« Außerdem wird sich in Kürze ein zweites Ensemble-Team an einem anderen Genre versuchen – den ersten Anzeichen nach ist ein zugängliches Rollenspiel im *Diablo*-Stil geplant. **HL**



Blizzards Ende 1994 veröffentlichtes *WarCraft* war in Sachen Bedienung und Upgrade-System ...



... eine wichtige Inspiration für das vor allem grafisch mächtig aufgebohrte *Age of Empires* (1997).

Ein AoE2-Szenario im Überblick

Die Belagerung von Orleans



Feldlager:

Von hier aus führen Sie als Jeanne d'Arc den Entsatzangriff auf Orleans. Der spielerische Nutzen der Zelte in AoE 2 ist noch nicht ganz klar, vermutlich dienen sie als Lazarett.

Britisches Dorf:

Dieses Dorf versorgt die Engländer bei ihrer Belagerung. Beachten Sie Feinheiten wie die in »Landesfarbe« markierten Schafe, die Transportkarren und die detaillierten Häuser.

Jeanne d'Arc:

An der Spitze ihrer Ritter reitet unsere Heldin in die Schlacht. Ihr Ziel: Entsatz der Eingeschlossenen und Vertreibung der Engländer. Historisch gelang dies am 8. Mai 1429.

Berittene Schützen:

Während ein Großteil der Kämpfe in Age of Empires 2 in Formationen stattfindet, ist die Stärke der berittenen Schützen das Scharmützel: Heranreiten, schießen und wieder flüchten.

Die Kampagnen von Age of Empires 2 orientieren sich an vier historischen Personen – ein Beispiel: Im Hundertjährigen Krieg belagern die Engländer (rot) die Stadt Orleans, die von den Franzosen (blau) verteidigt wird. Am 28. April 1429 naht Jeanne d'Arc mit ihrem Heer (gelb), um die Stadt zu befreien. Nach ihrem Sieg wird man sie »die Jungfrau von Orleans« nennen.



Sammelpunkt:

Eine der viele Verbesserungen sind die Sammelpunkte in Form von Standarten: Hier sammeln sich neu produzierte Truppen automatisch, so daß Sie keine Zeit mit Herumscrollen verlieren.

Stadttor:

Lange haben sich Echtzeit-Strategen verschleißbare Tore gewünscht – AoE 2 hat sie. Die Tore sind so widerstandsfähig wie Mauern und erlauben den Verteidigern jederzeit Ausfälle.

Kathedrale:

Das Gotteshaus ist eines der Weltwunder. Diese dienen als alternative Siegbedingung: Wer ein Weltwunder baut und eine gewisse (ziemlich lange) Zeit hält, gewinnt das Szenario.

Trébuchet:

Die Riesenkatapulte sind der Schrecken jeder Festung. Allerdings müssen sie erst mühsam aufgebaut werden, sind leicht zu zerstören und laden nur langsam nach. **LA**