

## Kreuzzug durchs Mittelalter

# Age of Empires 2

## Age of Kings



Die Entwickler von Age of Empires räkeln sich nicht auf ihren Lorbeeren: Der Nachfolger möchte Kaiser der Echtzeit-Strategie werden.

**D**as Dorfleben war im Mittelalter kein Zucker-schlecken. Ständig wurde man von wilden Horden überfallen, Ritterheere plünderten auf der Durchreise die Kornkammern, und die harte

Feldarbeit machte schwierige Hände. Da ist **Age of Empires 2** doch viel sicherer und bequemer – statt selbst Schweiß oder Blut zu vergießen, reicht hier ein Maus-klick, um Bäume zu fällen,

Bauwerke hochzuziehen oder feindliche Burgen sturmreif zu schießen. In der Fortsetzung des Echtzeit-Strategie-hits sollen Sie eins von 13 Völkern durch vier mittelalterliche Epochen führen.

### Wilde Camper

In **Age of Kings** wollen die Entwickler nicht nur neue Nationen einbauen, sondern sie auch individueller ausstatten. Mit Wikingern, Mongo-



Reiter und Infanteristen fallen über eine Gemeinde her. Von Gebäuden oder Bäumen verdeckte Truppen werden als farbige Umrisse dargestellt.



Unser **Rittertrupp** macht einen Ausfall und schlägt sich zum feindlichen Katapult durch, um es im Nahkampf zu zerschmettern.

len und Kelten halten räuberische Stämme Einzug, die im Spiel keinen festen Wohnsitz haben. In Windeseile bauen sie ihre Zelte ab, um über Nachbargemeinden herzufallen. Die marodierenden Trupps plündern Marktplätze und entführen sogar Arbeiter, die sie der eigenen Gemeinschaft einverleiben. Wenn Sie schnell reagieren,

können Sie die Räuber verfolgen und ihnen die Beute wieder abjagen, die sie auf der wilden Flucht zurücklassen. Als Ausgleich für den Mobilitäts-Vorteil haben die aggressiven Nichtseßhaften Einbußen bei Ackerbau, Forstwirtschaft und Steine klopfen.

Im ersten Teil gab es bereits Einheiten, die nur ein bestimmtes Volk rekrutieren

durfte. Doch solche Truppen sahen oft gleich aus – man denke nur an die verschiedenen Helden. Diese Spezialeinheiten werden nun eindeutig zu unterscheiden sein. Die Japaner setzen beispielsweise berittene Samurais ein, die ihre Widersacher erst mit Pfeilen eindecken und dann im scharfen Galopp mit dem Schwert angreifen.

### Schwert, Stein, Kanonier

Mit den neuen Truppen wollen die Entwickler das Prinzip »Schere, Stein, Papier« betonen. So richten riesige Katapulte zwar auf große Distanz enorme Schäden an, im Nahkampf sind sie aber völlig hilflos. Bevor sie mit dem Bombardement beginnen können, muß man sie fest im Boden verankern – wehe, wenn die Verteidiger während der kritischen Aufbauphase plötzlich ausfallend werden. Rammbock-Mannschaften reißen zwar jedes noch so dicke Tor ein, reagieren aber äußerst sensibel auf Beschuß von oben. Kanoniere rollen ihre Donnerrohre entweder vor sich her oder tragen kleinere Versionen geschultert. Dabei marschieren die Artilleristen so langsam, daß man ihnen beim Laufen die Sandalen besohlen kann – ein gefundenes Fressen für flinke Reitertrupps. Berittene haben wiederum gegen Pikeniere keine Chance, die einfach ihre Lanzen vor sich halten und gelassen auf die heranrutschende Ritterschar warten. Zudem entscheidet noch stärker die Taktik über Sieg und Niederlage. Flankenan-

griffe richten 25 Prozent mehr Schaden an als Frontalattacken. Von hinten sind die Soldaten am einfachsten zu besiegen – sie kassieren 50 Prozent mehr Treffer.

### Ein Volk zeigt Flagge

Im Vergleich zum Vorgänger sind Bäume und Bauten bei **Age of Empires 2** deutlich gewachsen. Gebäude haben mehrere Stockwerke, und aus Werkstätten rollen frisch gezimmerte Katapulte und Karren. Dank der detaillierteren Grafik liegen Tauschgüter jetzt offen in Häfen und Märkten herum. So sehen Sie auf einen Blick, wie's um die Güterversorgung steht. Flaggen zeigen zusätzlich an, wie wichtig ein Handelsposten ist: Je mehr Schiffe oder Karren regelmäßig vorbeischauchen, desto mehr Fahnen flattern im Wind. Karawanen sollten nie ohne Begleitschutz losziehen: In der Wildnis fallen gerne Wölfe oder Räuber über sie her. Die Briganten können Sie auch selbst anheuern, um gegnerische Trosse auszuplündern und leer weiterziehen zu las-



Mauern, Türme und eine **Burg** schützen diese Küstenstadt vor Übergriffen. Die berittenen Angreifer haben keine Chance.

sen. Tödlicher und teuer sind Söldner, die gezielt Handelsposten der Konkurrenz brandschatzen. Die käuflichen Krieger sollen sogar automatisch Wegen folgen, um Marktplätze aufzustöbern.



Ein **Karren** rollt aus der Werkstatt. Das **Katapult** nebenan ist hingegen erst halb fertig, weil sich die erwartete Holzlieferung verzögert hat.

### Auf zu neuen Ufern

Auch Übersee-Handel steht bei den Entwicklern zur Debatte. Falls er eingebaut wird, dürfen Sie Handelsflotten an den Kartenrand schicken; von dort aus suchen die Segler nach lukrativen Routen jenseits der Spielwelt. Mit etwas Glück kommen sie voller

Gold zurück, Pechvögel können die Schiffe abschreiben. Der reguläre Handel wird auf jeden Fall umfangreicher. Anders als im Vorgänger dürfen Sie genaue Preise für Holz, Nahrung, Steine und Erz festlegen. Letzteres ersetzt dann das Gold beim Forschen und Rekrutieren »moderner« Truppen. Gold dient



Mit einer neuen Epoche weichen Fachwerkhäuser **Steinbauten**. Beim **Hafen** liegen jede Menge Waren, die prompt Räuber anziehen.



**Wurfmaschinen** sollen bald mehr Rücksicht auf ihre menschlichen Kameraden nehmen und nicht wahllos in die Menge feuern.

nur noch als Währung, Sie können es nicht mehr abbauen, sondern nur einhandeln.

### Monopoly im Mittelalter

Wenn Sie einen Handwerkerbetrieb errichten, stellen Ihre Arbeiter darin Handelsgüter her. Dafür verbrauchen sie zwar je einen der vier Grundrohstoffe, doch die Fertigwaren erzielen einen ordentlichen Preis. Gewiefte Spekulanten lagern überschüssige Güter ein, um die Nachfrage in die Höhe zu treiben. Wundern Sie sich aber nicht, wenn die lieben Nachbarn plötzlich mit einer Armee vor Ihrem Marktplatz stehen, um sich die Ware für lau zu holen. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, wird die kleine »Radarkarte« aufgemotzt. Im Ressourcenmodus zeigt sie Rohstoffvorkommen und unbeschäftigte Arbeiter, im Handelsmodus sämtliche Routen, Häfen, Märkte, Schiffe und Karren. Sobald etwas im Argen liegt,

blinkt die entsprechende Stelle hektisch – wie bei der alten Übersicht, wenn irgendwo ein Kampf ausbrach.

### Schonzeit für Fische

Wenn Sie Wälder nicht komplett roden, wachsen die Bäume nach. Auch Wild und Fische bekommen eine Chance; wer ein paar der Tiere am Leben läßt, darf später um so mehr Koteletts und Fischstäbchen nach Hause schleppen. Farmland verodet nicht mehr nach einiger Zeit, sofern Sie es regelmäßig mit mehreren Bauern bearbeiten. Dafür brauchen die Äcker nun deutlich mehr Platz und sind extrem empfindlich gegen darübertrampelnde Soldaten. Falls Sie Ihren Gegner also aushungern wollen, schicken Sie einfach eine Reiterhorde über seine Felder. Auch das Niederreißen von Gebäuden lohnt sich. Sie schaden auf diese Weise nicht nur dem Feind, sondern können auch noch einen Teil der Baumaterialien einsacken. **MD**

## Age of Empires 2

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Microsoft  
**Termin:** 1. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Martin Deppe:** »Die neuen Truppen versprechen Kämpfe wie in Hollywoods monumentalen Ritterfilmen. Durch das kräftig aufgepeppte Handeln und Produzieren fesselt das Epos auch abseits der Schlachtfelder.«