

Im Land der zwölf Völker

# Age of Wonders 2

Die meisten dürften mit Heroes 4 noch nicht durch sein, da kommt schon das nächste Rundenspiel um Heroen und Armeen. GameStar macht für Sie den Held-Test.

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie



Auf CD/DVD:  
spielbare Demo

## Facts

- 8 Parteien
- 12 Völker
- 16 Talente
- 131 Truppentypen
- 114 Zauber

**E**in fragiles Luftschiff, feindliche Drachen, ein ertrinkender Held. Doch Merlin, letzter Führer der Menschen, hat Glück. Im letzten Moment wird er von Gabriel gerettet, dem guten Mega-Zauberer aus Evermore. Dessen Macht schwindet allerdings, und so schickt er Merlin aus, gegen acht Konkurrenten ins Feld zu ziehen.

## Jag' die Zauberer

**Age of Wonders 2** bestreiten Sie in sechs Kreisen (Mini-Kampagnen), die jeweils aus zwei Soll- und einem Kann-Szenario(s) bestehen. Im Kreis des Feuers warten auf Sie Flammenmagie und Völker wie Orks oder Drakonier, Sie selbst spielen die Menschen. Danach folgen Wasser (Halblinge), Leben (Elfen), Luft (Drakonier), Erde (Zwerge) und Tod (Untote). Fast immer müssen Sie Siedlungen erobern und mit Acht-Einheiten-Armeen die anderen Zauberer angehen; sonderlich abwechslungsreich sind die Missionsziele nicht. Während Sie in einer Sphäre kräftig an den Talenten (»Eroberer«, »Gelehrter« etc.) und Zaubersprüchen Ihres Alter Egos feilen, fängt er in der nächsten wieder von vorn an.



Unter grüner Flagge marschieren drei **Elfenarmeen** von Süden auf unsere blaue Stadt zu. Aufgrund der simultanen Zugweise müssen wir flink unsere drei Flugwesen mit den fünf Kanonen in der Stadt **vereinen**, um eine Chance zu haben. (1280x1024)

## Fantasy-Idylle

Das zoomende Spielfeld zeigt beste Echtfarben-Märchen-Idylle mit lauschigen Wiesen oder brodelnder Lava. Sie haben die Wahl zwischen zwei Zugmodi: jede Partei nacheinander oder

alle simultan – Stichwort »Ich zieh' dir vor der Nase weg!« Außer Städten finden Sie Minen sowie Windmühlen (bringen Gold), magische Knoten (Mana), Teleporter, Wachtürme, Fernblick-Teiche und monsterbesetzte Ruinen. Während diese »Location-Vielfalt« mit **Heroes 4** fast mithalten kann, sieht es bei den herumliegenden Schätzen anders aus: Nur Mana-, Gold- und »Ressourcen«-Haufen (Instant-Bauten) sind zu finden, magische Waffen für Ihre Helden gibt es nur durch Kämpfe. Städte bauen Sie mit rund 30 Einrichtungen aus, die Konstruktionszeit hängt von der Produktivität und Größe der Bevölkerung ab. Mit Pionieren legen Sie Straßen an, gründen neue Städte oder »reparieren« niedergebrannte – die sind größer und



Jeder **Kreis** stellt eine **Mission** dar. Zuletzt wartet die »Kosmos«-Sphäre.

enthalten bereits einige Ausbauten wie Holzwall oder Kaserne.

## Alles für den Magier

Besetzte magische »Relais« (sowie eigene Städte) vergrößern den Zauberradius Ihres Haupthelden. So kann er auch in Kämpfe eingreifen, bei denen er gar nicht anwesend ist. Seine Reichweite steigt immens, wenn

In den Kämpfen zeigen die **farbigen Punkte** an, wie oft die Einheit nach der Bewegung noch angreifen darf (bei Grün dreimal, bei Rot einmal).





## Jörg Langer



### Gehobene Genrekost

Während Heroes 4 Regelmechanik über jeden Anflug von Realismus stellt, bin ich bei Age of Wonders 2 ein »echter« Fantasy-Feldherr.

Sowohl die simultane Zugweise als auch das Sieben-Armeen-pro-Schlacht-System sind ungewöhnlich und gut. Ich kann Städte gründen – für dieses Subgenre eine Besonderheit. Und es gibt eine Replay-Funktion, großes Lob.

Viele Truppentypen und Spezialfähigkeiten plus etwas Diplomatie ergeben ein Fest für Strategen. Schön auch die ausgedehnten Karten, auf denen ich meine Feldzüge richtig planen muss. Die Schlachten schlage ich im Stil des guten alten Master of Magic – schade, dass sich der Gegner meist genauso dämlich anstellt wie in der buggeplagten Vorlage. Die Missionen finde ich etwas eintönig, die Story zu aufgesetzt. Nur zu Beginn entstand bei mir ein Suchtgefühl à la Heroes 4. Kurzum: Kein Hit, aber gehobene Genrekost.

er in einer Stadt mit Zauberturm verweilt. Dieser Turm lässt sich x-mal ausbauen, bis er der Stadt eine Element-Barriere, einen Schutz gegen Überlandzauber, einen Truppen-Teleporter und noch einiges mehr schenkt. Die Sprüche des Helden umfassen nicht nur Kampfformeln, sondern auch Beschwörungen, Einheiten-Boosts und strategische Zauber. Letztere schädigen einzelne Städte, polen Magieknoten um oder schützen gar Ihr ganzes Reich mit magischem Feuer.

### Massen-Kämpfe

Kommt es zum Kampf, werden die sechs umliegenden Hexfelder mit einbezogen: Jede feindliche oder freundliche Armee erscheint an der passenden Stelle des sechseckigen Schlachtfelds, so dass maximal sieben Armeen (beziehungs-

weise 56 Kampfeinheiten) mitmischen. Das ist eine ganze Menge und sorgt für spannende Situationen. Etwa dann, wenn ein nur aus Katapulten bestehender Trupp benachbart zu einer schnellen Reiterarmee auftaucht – da ist Kleinholz angesagt.

Die Schlachten laufen immer rundenweise ab; anwesende Helden, sonstige Truppentypen und der Hauptheld können zaubern, fern- oder nahkämpfen. Oder Sie setzen Spezialfähigkeiten wie »Lähmen«, »Teleportieren« oder »Heilen« ein. Für Bogenschützen sind Hütten, Bäume oder Mauern echte Hindernisse, die viele Salven stoppen. Das ergibt einen Vorteil für Verteidiger von Festungen. Letztere stellen das größte Problem für die KI dar: Weder im Angriff noch in der Verteidigung kann sie mit der standardisierten quadratischen Festungsanlage inklusive vier Toren viel anfangen.

### Andere Sitten

Jede Stadt auf der Karte gehört einem von zwölf Völkern an. Jedes besitzt acht völlig unterschiedliche Kampfeinheiten und mag jede andere Partei mehr oder weniger. Wenn Sie als Menschenfürst eine Untoten-Stadt erobern, sind sich beide Rassen spinnefeind. Nun gibt es drei Möglichkeiten: Die Beziehungen durch Bauwerke verbessern, eine starke Bewachung aus Menschen zurücklassen oder die ganze Stadt in eine Menschen-Siedlung umwandeln. Das dauert zwischen drei und sechs Runden, je nach Kompatibilität der Rassen. Wer sich nicht um diese Dinge kümmert, wird mit Meutereien von Truppen und ganzen Ortschaften bestraft. Natürlich hat jede Rasse andere Vorzüge, nutzt andere Terrains als Ackerboden – besonders wichtig sind diese Details für den Spielverlauf aber nicht. Neben den 20 Kampagnen-Missionen, die von einem animierten Bildchen und etwas Sprachausgabe eingeleitet werden, stehen zahlreiche Einzel-szenarios bereit. Wem das nicht genug ist, kann mit dem guten Editor Karten nach Maß erstellen.



Wenn Sie einem der vier Elementargeister einen Tempel erbaut haben, erhalten Sie Mini-Quests.

len. Age of Wonders 2 eignet sich besser für Multiplayer-Spiele als viele Konkurrenten: Zum einen können Sie eine Zugzeitbegrenzung wählen, zum anderen gibt es eine Replayfunktion. Die verrät Ihnen beim Spiel per EMail (lässt sich auch für Partien an einem PC zweckentfremden), welche Kämpfe Sie verpasst haben.



Bei der Verteidigung unserer Stadt machen zwei Drachen und ein Drakonier einen Ausfall.

## Age of Wonders 2

### Strategiespiel



Publisher: Take 2, (01805) 217 316  
 Sprache: Deutsch  
 Ausstattung: Pappschuber, 1 CD, 164 S. Handb.  
 Release (D): 28.6.2002  
 Preis: ca. 45 Euro  
 USK-Freigabe: Ab 12 Jahren

Einsteiger	Fortgeschrittene	Profis
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

Eingewöhnung: 20 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: 30 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

- Pro**
- große Karten
  - simultaner Zugmodus
  - viele Einheiten und Zauber
  - Umland-System bei Kämpfen
  - Replay-Funktion

- Kontra**
- teils peinliche Grafiken
  - Kampf-KI schwach
  - wenig Abwechslung
  - schlappe Story

#### MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (per EMail)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Szenarios (inklusive Diplomatie)

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Voodoo2 TNT Voodoo3 TNT2 Voodoo5 Geforce 1/2 MX Kyro2 Geforce2 Geforce 3

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 300 MHz 64 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte (4 MByte)	CPU mit 600 MHz 128 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte (8 MByte)	CPU mit 1,2 GHz 256 MByte RAM 530 MByte Installationsgröße 3D-Karte (8 MByte)

#### ALTERNATIVEN

Heroes 4 (86%, GS 6/02)

Weniger »realistisch«, hat aber die schönere Story, viel mehr zu entdecken und mehr Sucht-Gefahr.

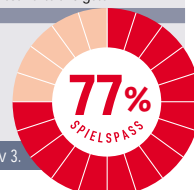
Disciples 2 (85%, GS 3/02)

Einfachere Kämpfe, aber das rundere Spiel mit viel besserer Geschichte und guter KI.

#### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Gut
Bedienung:	Gut
Spieltiefe:	Befriedigend
Multiplayer:	Gut

Nicht allzu komplexer Mix aus viel Heroes und etwas Civ 3.



Keine Sorge, die Intro-Bildchen sind nur sachte animiert...