

Die Götter müssen entzückt sein

Age of Mythology

Nach zwei Folgen von Age of Empires bricht für Echtzeit-Strategen bald das Zeitalter der antiken Kämpfer und Fabelwesen an. Wir haben den Hoffnungsträger bei Ensemble Studios gespielt und Bekanntschaft mit Helden und Göttern gemacht.



Auf CD/DVD:
Exklusiv-Video

WWW

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

Facts

- 9 Zivilisationen
- 35 Kampagnen-Missionen
- 36 göttliche Wunder
- 28 Sagenwesen

Inhalt

Age of Mythology	20
Mythologische Superwesen	22
Ausrüstung im Laufe der Epochen	23
Die drei Kulturen im Vergleich	25
Duell: AoM vs. WC3	26
WarCraft 3	28



Dieser Massenaufmarsch antiker Kämpfer wird durch Sagenwesen gewürzt. Die **Griechen** verteidigen ihre Stadt mit Minotauern und dreiköpfigen Hydras. Der **ägyptische Angreifer** setzt schnelle Anubis-Kämpfer ein. Im Vordergrund freut sich ein mächtiger **Skarabäus** schon darauf, zusammen mit den Belagerungsmaschinen Gebäude zu knacken.

Gänzlich untextanische Witterungsverhältnisse haben Dallas heimgesucht. Eine vorbeiziehende Kaltluft-Front hinterlässt vereiste Straßen – ein Problem in einer Region, in der Winterreifen unbekannt sind. Doch bei der Aussicht, das nächste Hit-Spiel der Macher von **Age**

of Empires 2 spielen zu dürfen, hätten wir auch eine Anreise mit dem Hundeschlitten nicht gescheut. Der Weg lohnte sich: Gegenüber der Version, die wir letzten Mai auf der E3 gesehen haben, hat sich **Age of Mythology** ganz schön gemausert und in vielen Punkten verändert.

Kaum bei Ensemble Studios eingetroffen, bekommen wir Kaffeebecher und Maus in die Hände gedrückt. Der Q&A-Testraum beherbergt eine frisch installierte Version von **Age of Mythology**, und wir dürfen am frühen Morgen gegen Mitglieder des Designteams in den Ring steigen.



Der Veteran **Ian Fischer** aus dem Team von **Age of Empires 2** ist der Lead Designer von **Age of Mythology**.



Ensembles neue 3D-Engine beherrscht Tag- und Nachtwechsel sowie Wettereffekte. Hier bekämpfen sich Griechen und Wikinger bei **Schmuddelwetter**.

Age of Empires 3

Den Göttern zuliebe legte Ensemble Studios das Thema **Age of Empires 3** erst einmal (vorübergehend) auf Eis. Der Reiz des Neuen war unwiderstehlich: »Unsere Leute arbeiten seit sieben Jahren an dem Thema und wollten mal etwas anderes machen«, meint Serien-Vater Bruce Shelley. Allerdings vermeidet das Designteam ein abgedrehtes Fantasy-Szenario à la **War-Craft**; epische Seriosität steht im Vordergrund. Ian Fischer erklärt die Wahl der antiken Sagenwelt: »Das ist der Mittelweg zwischen

einem Geschichts- und einem Fantasy-Spiel. Die Mythologie gibt uns einen gut definierten Rahmen von Einheiten, Geschichten und Göttern, mit denen wir arbeiten können. Einige dieser Einheiten fliegen, du setzt göttliche Blitze als Waffen ein und so weiter. Dabei bleiben wir aber in den historischen Gefilden, in denen wir uns wohl fühlen.«

Echt antik

Zu Spielbeginn ist erst einmal vertrauter Siedlungsaufbau in der Antike angesagt. »Wir haben dir die Griechen gegeben. Mit de-



Bitte mit Bedacht bomben: Die **Götter-Waffen**, die es für Epochen-Sprünge gibt, kann man jeweils nur einmal pro Partie einsetzen. Als Weichmacher vor dem Einmarsch unserer Truppen in die ägyptische Siedlung ist der himmlische Feuerregen **Meteor** gut eingesetzt.

nen fällt der Umstieg am leichtesten, wenn du Age of Empires gewohnt bist«, spricht mir Pressesprecher Mike McCart Mut zu. Ich kommandiere ein paar Arbeiter ab zum Beerenpflücken, Holzhacken und Goldabbau. Aber wie komme ich bloß an die neue Ressource »Favor« (Gunst)? Aha, bei den Griechen stellt man Arbeiter zum Beten an einen Tempel, um dieses Konto langsam aufzufüllen. Und was machen wir mit all der Gunst?

Sagenwesen fabrizieren, um den Gegnern mit Hydra, Medusa & Co das Fürchten zu lehren!

Sagenhafte Einheiten

Die knapp 30 mythologischen Kreaturen sind die Stars des Spiels. Die Biester sehen cool aus, können ordentlich zuschlagen und setzen gerne mal eine automatische Spezialattacke ein. Als Erstes haben wir einen Pegasus zur Verfügung, ein hübsch animiertes Flugpferd. Dem ed-

len Flattergaul gehen zwar Angriffsfähigkeiten ab, doch als Scout klärt er schnell die Karte auf. Andere Exemplare sind fieser: Da wird gestochen (Skorpion-Mann), gesprungen (Anubis), eingefroren (Frostries), versteinert (Medusa) und gebissen (Hydra), was das Zeug hält. Der Skarabäus ist ein Gebäudekiller-Käfer, der Phönix ein Feuerflieger mit Selbstzerstörungsangriff. Herausfordernd: Welches der teuren und seltenen

Mythenmonster schicke ich mit welcher billigen Menschen-Einheit ins Gefecht? Zum Beispiel watscht der Zyklop seine Gegner gerne ab und wirft sie dann ein paar Meter weit weg – der ideale Begleiter für Bogenschützen, denen feindliche Infanterie nicht zu nahe treten soll.

Götter-Buffer

Im Probespiel wollten wir am liebsten eine Sagenkreatur nach der anderen produzieren, aber die Auswahl ist beschränkt. Welche Wesen zugänglich sind, hängt von den angebeteten Göttern ab. Entgegen früheren Planungen hat **Age of Mythology** nun doch wieder vier Epochen, wie bei **AoE**. Wenn Sie genug Ressourcen und Gebäude für einen Sprung ins nächste Zeitalter besitzen, folgt die Qual der Götter-Wahl. Je nach erkorenem Mitglied der Olymp-Belegschaft sind andere Kreaturen, Helden und Götterkräfte verfügbar. Lead Designer Ian Fischer, der auch schon an **Age of Empires 2** mitarbeitete: »Du musst dich entscheiden und den Gott wählen, der am ehesten deinem Spielstil entspricht.«

Neue Helden braucht das Spiel

Helden sind menschliche Superkämpfer, die besonders gut im Verhauen mythologischer Kreaturen sind. Die Griechen verfügen über die größte Auswahl und produzieren Heroen in den Kategorien Nahkampf, Bogen und Kavallerie – sogar ein Zyklop-

Mythologische Superwesen

Anubis

Kultur: Ägypten
Fähigkeit: Kommt über Hindernisse dank Super-Sprung.



Avenger

Kultur: Ägypten
Fähigkeit: Wirbelwind-Attacke, trifft mehrere Gegner zugleich.



Chimäre

Kultur: Griechen
Fähigkeit: Das fiese Brutzel-Biest spuckt Feuer.



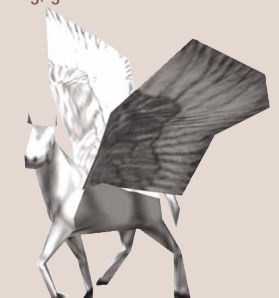
Koloss

Kultur: Griechen
Fähigkeit: Zum Leben erweckte, super-robuste Statue.



Pegasus

Kultur: Griechen
Fähigkeit: Flugschein serienmäßig, guter Frühaufklärer.



Held ist geplant. Die Wikinger haben weniger abwechslungsreiche Kämpfer in dieser Abteilung, während die Ägypter ohne Helden auskommen müssen. Dafür haben die Nil-Anwohner als einzige Kultur Priester, die Einheiten konvertieren können.

Wichtige Änderung: Man benötigt die Helden nicht mehr, um die mächtigen Götterkräfte



Viel schöner als **Empire Earth**: Die Zwischensequenzen werden mit der Spielengine dargestellt.

auszulösen, wie Ian erklärt: »Die Steuerung wäre zu kompliziert. Außerdem wirkten die Helden dadurch ein wenig wie Zauberer, was wir vermeiden wollen.« Jetzt braucht man nur noch Sichtkontakt mit dem Einsatzgebiet (indem man eine beliebige Einheit hinschickt), um dort eine göttliche Wundertat zu bewirken.

Mein Wille geschehe

Auch bei den 36 göttlichen Superkräften hat sich einiges getan.

Zu Beginn jeder Epoche erhalten Sie eine solche »Extrawaffe«, die jederzeit eingesetzt werden kann. Allerdings lassen sich maximal vier Stück horten. »Weniger, aber stärker« ist laut Ian Fischer das Design-Motto für diese Mega-Ereignisse, deren Einsatz spielentscheidend sein kann.

Uns hat die Kreativität und Vielfalt der erlebten göttlichen Gaben besonders beeindruckt. Es gibt effektsprühende Offensiv-Hämmer wie Meteoriten-Einschlag, Blitz oder eine Windhose, die Bäume schluckt, Gebäude abdeckt und Einheiten durcheinander wirbelt. Als uns im Multiplayer-Probematch Bruce Shelley mit einem Überraschungsangriff kalt erwischt, bin ich für meinen göttlichen »Waffenstillstand« dankbar. Dadurch werden alle Kampfhandlungen in der gesamten Spielwelt eine Minute lang unterbrochen – genau die richtige Atempause, um schnell noch ein paar Einheiten zu produzieren oder einen Verbündeten um Hilfe zu bitten.

Lass wachsen, Kumpel!

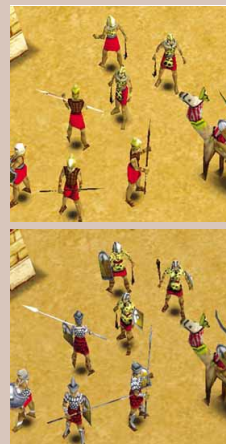
Einige göttliche Kräfte wirken sich drastisch auf die Ressourcen aus. Die »große Jagd« bewirkt eine Verdopplung der Tierbestände (das gilt allerdings nicht nur für Schnitzelspender, sondern auch für bissiges Viehzeug wie Krokodile). »Regen« bringt eine Minute lang Segen für alle Olivenhaine, der Bauernhof-Ersatz wirft dann eine ergiebigere Ernte ab. Um die gegnerische

Ausrüstung im Laufe der Epochen

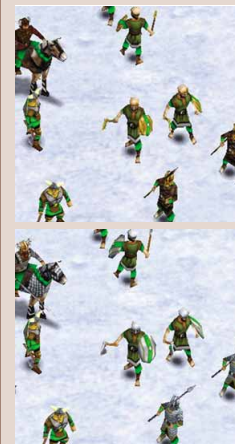
Griechen



Ägypter



Wikinger

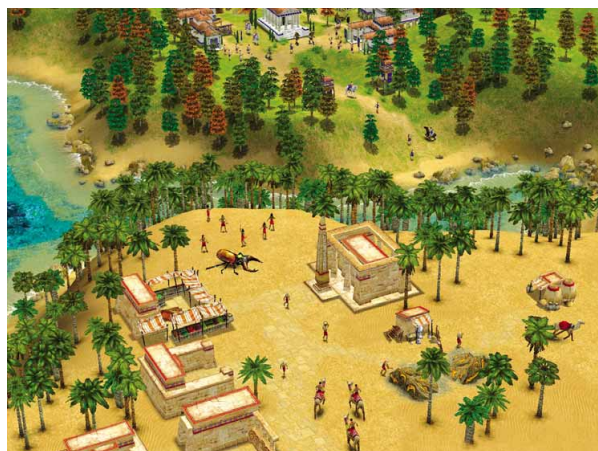


Upgrades bei Waffen und Rüstungen sind an den 3D-Spielfiguren gut erkennbar.

Nahrungsproduktion zu sabotieren, hetzen Sie dagegen einen Heuschreckenschwarm los.

Zur Vorbereitung einer Invasion empfiehlt sich der Instant-Abbruch von Stadtmauern mit einer göttlichen Erd-Erschütterung.

Wollen Sie unauffällig eine Armee einmarschieren lassen? Dann knipsen Sie doch das Tageslicht aus: Eine Minute lang wird es Nacht in der Spielwelt samt eingeschränkter Gebäude-Sichtweite. Nicht zu unterschätzen.



Tolles 3D-Terrain: Im Vordergrund sind die Ägypter fleißig mit Siedlungsaufbau und Goldschürfen beschäftigt. Die griechischen Nachbarn haben schon eine stattliche Armee aufgebaut und wagen sich bis zum Flussbett vor.

Bergriese

Kultur: Wikinger
Fähigkeit: Macht Gebäude schnell und gründlich platt.



Skarabäus

Kultur: Ägypter
Fähigkeit: Noch ein Gebäude-Killer, ätzendes Säure-Blut.



Troll

Kultur: Wikinger
Fähigkeit: Pfeile lassen getroffene Rüstungen vermodern.



Walküre

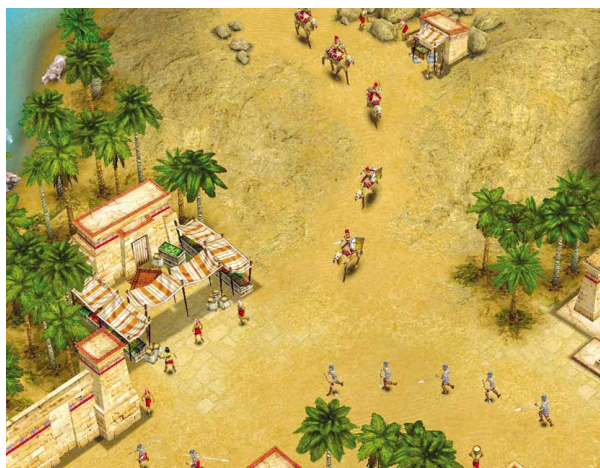
Kultur: Wikinger
Fähigkeit: Heilt verbündete Einheiten im nahen Umkreis.



Zyklop

Kultur: Griechen
Fähigkeit: Grabscht Angreifer und wirft ihn auf Gegner.





Eine Gruppe **Kamelreiter** verstärkt den ägyptischen Truppenaufmarsch.

zen ist auch der Tunnel, der zwei beliebige Positionen miteinander verbindet. Prima für fixe Transporte von Punkt A nach B, doch die praktische Passage kann vom Feind zerstört werden.

Kulturelle Differenzen

Age of Mythology hat drei Kulturen, die sich grundsätzlich anders spielen. Die eingangs erwähnten Griechen erinnern am ehesten an klassische **Age of Empires**-Völker und bieten ausgewogene Stärken bei Offensive und Defensive. Ganz anders drauf sind die Ägypter: Um Götter-Gunstpunkte zu sammeln, müssen sie spezielle Bauten errichten, quasi kleine Wunder.

Die göttliche **Windhose** schlägt eine Schneise der Zerstörung über den Bildschirm. An Land nimmt sie Gebäude und ganze Wälder auseinander, auf hoher See versenkt sie Schiffe.



Die Pyramiden-Fans haben sehr robuste Gebäude und beginnen das Spiel mit einem Pharaon, in dessen Nähe die Arbeiter effizienter ackern und mehr Rohstoffe abbauen. Neben dem Stadtzentrum geparkt, sorgt der Pharaon zudem für eine schnelle Produktion zusätzlicher Bürger. Das Gegenteil der defensiv ausgerichteten Ägypter sind die uneteten Wikinger. Die haben keine stationären Rohstoff-Sammelager, sondern benutzen mobile Ochsenkarren. Um Götter-Gunstpunkte zu sammeln, müssen die Rotbärte in die Schlacht ziehen. Nordmann-Soldaten können zur Not auch Gebäude errichten, und mit den Zwer-



Göttergunst-Punkte kommen bei **Wikingern** nur durch Kämpfe aufs Konto.

gen gibt es eine zweite Arbeiterklasse, die schneller baut und besser Bodenschätze sammelt. Allerdings sind die hölzernen Gebäude der Wikinger ziemlich wackelig und leicht zerstörbar.

Jede Kultur hat drei Variationen, das macht unterm Strich neun Zivilisationen. Neben unterschiedlichen Start-Göttern (von denen wiederum die Auswahl an Sagenwesen und Götterkräften abhängt) gibt es Boni in mehreren Kategorien, vergleichbar den Unterschieden bei den Nationen in **Age of Empires 2**.

Vom Anbau zum Umzug

Wer bei **Age of Mythology** eine große Armee haben will, muss



Bei Ensemble Studios toben bereits wilde Netzwerkschlachten. Vorbeischlendernde können sie an einer **Monitorwand** jederzeit verfolgen.

viel Territorium beherrschen. Durch den Bau von Häusern erhöhen Sie die Einheiten-Obergrenze Ihrer Zivilisation. Das geht jedoch nur bis zu einem gewissen Punkt, danach bringt allein der Aufbau einer weiteren Siedlung mehr Luft beim Bevölkerungslimit. Dazu besetzen Sie eines der neutralen, leeren Stadtzentren, die bereits auf der Landkarte stehen. Entsprechend füllt sich die Spielwelt im Laufe der Zeit mit ausschweifenden Imperien. Das schlaue Konzept der vielen Stadtzentren gibt fast geschlagenen Spielern noch eine letzte Chance: Solange ein paar Arbeiter überleben, können Sie an einer anderen Ecke der Karte den Neuaufbau schaffen, selbst wenn Ihre alte Hauptstadt völlig zerstört wurde.

3D ohne Nebenwirkungen

3D-Grafik hat in manchen Strategiespielen mehr geschadet als genützt. Entsprechend subtil wird bei **Age of Mythology** die neue »Bang«-Engine eingesetzt. Die Optik ist übersichtlich und

detailliert wie bei Pixelgrafik; Dreh- und Zoom-Verwirrung soll gar nicht erst aufkommen. Bei den verfeinerten Animationen wie Wellengang oder tod-schick umfallenden Bäumen kommt die 3D-Technik ebenso zur Geltung wie bei Götterkräften. Die Designer freuen sich vor allem darauf, atmosphärische Zwischensequenzen zu gestalten. Wir haben einige unfertige Szenen gesehen, die jetzt schon erheblich besser wirken als die plumpen Nahaufnahmen beim Konkurrenten **Empire Earth**.

Mancher Schuft kommt aus der Luft

Dank einiger fluchtüchtiger Sagen-Einheiten ist **Age of Mythology** das erste Ensemble-Strategiespiel, das auch in die Luft geht. Nahkämpfer sind gegen Angriffe von oben wehrlos, aber Bogenschützen können Flatterfeinde wirkungsvoll mit Pfeilen spicken. Bei den Einheiten zu Wasser ist derzeit vieles offen, hier sind die Stärken und Schwächen der einzelnen Völker noch nicht festgelegt. Es wird aber definitiv Seeschlachten geben, und wir haben auch schon ein paar Sagenwesen her-umplantschen sehen, darunter ein imposanter Riesenkrake.

Wechselhafte Kampagne

Ensemble will weg von dem üblichen »Eine Kampagne pro Kultur«-Weg, den **Age of Empires** und zuletzt auch **Empire Earth** wählten. **Age of Mythology** hat eine einzige Kampagne mit 35 Missionen, in deren Verlauf Sie alle Zivilisationen verfehlen. Die ersten paar Levels dienen zugleich als Tutorial. Das interne Q&A-Team testet bereits fleißig den Multiplayer-Modus. Internet-Partien starten Sie wie in **Half-Life** direkt vom Spiel aus, ohne unnötigen Browser-Umweg. Eine weitere Idee, mit der die Designer experimentieren, ist ein Handicap-System – um Unterschiede beim Spielniveau der Kontrahenten auszugleichen.

Freunde von Hausmannskost werden nicht enttäuscht sein, auch **Age of Mythology** bekommt einen strammen Editor

Die drei Kulturen im Vergleich

Griechen

Zivilisationen: Poseidon, Zeus, Hades.

Charakter: Ausgewogen, bereiten am wenigsten Umstellungs-Stress von AoE 2.

Göttergunst-Punkte: Entstehen durch zahlreiche am Tempel betende Untertanen.

Helden: Große Auswahl an Prominenz (z.B. Herkules, Odysseus) mit Stärken in verschiedenen Bereichen (Nahkampf, Bogen, Kavallerie). Jeder Held ist einmalig.

Beispiele für Sagenwesen: Kolossus, Medusa, Pegasus.



Ägypter

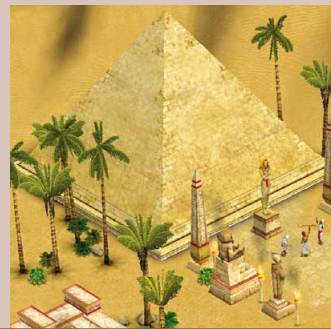
Zivilisationen: Ra, Set, Isis.

Charakter: Defensiv orientiert, gut zum Eingeln, besonders robuste Gebäude.

Göttergunst-Punkte: Durch aufwändigen Bau von Monumenten (etwa Pyramiden).

Helden: Keine Helden im üblichen Sinn. Dafür können Ägypter als einzige Kultur Priester ausbilden, die Heldenfunktionen (Verteidigung gegen Sagenwesen) übernehmen.

Beispiele für Sagenwesen: Mumie, Skarabäus, Anubis.



Wikinger

Zivilisationen: Thor, Odin, Loki.

Charakter: Offensiv und mobil, für angriffs-lustige Spieler, Gebäude halten wenig aus.

Göttergunst-Punkte: Gibt's für Wikinger ausschließlich durch Kämpfe.

Helden: Weniger vielfältig als bei den Griechen, dafür können beliebig viele Helden produziert werden. Ideal für den Aufbau einer Super-Streitmacht.

Beispiele für Sagenwesen: Troll, Walküre, Bergriesen.



spendiert. Damit können Sie die Werte aller Einheiten verändern und Trigger definieren, die bestimmte Ereignisse auslösen. Bemerkenswert finden wir

Auch für Normalsterbliche bedienbar

»Wann immer wir eine Automatik-Funktion eingeführt haben,



Dieses göttliche Wunder bewirkt eine Minute lang einen Boost für die Ernte. Die Regenwolke über den Feldern lässt sogar Blümchen sprießen.

die Leichtigkeit, mit der sich eine Landkarte malen lässt. Auf Knopfdruck baut der Editor aus der schnöden 2D-Karte eine beeindruckende 3D-Kulisse und macht automatisch Verschönerungsarbeiten. Er addiert animierte Wellen am Strand, gibt dem Flussbett die richtige Tiefe oder tapeziert die Berge mit passenden Texturen.

die etwas Mikromanagement entfernt hat, war die Reaktion der Spieler positiv«, erinnert sich Bruce Shelley. Trotz zahlreicher neuer Features liegt auch bei **AoM** die Priorität auf leichter Bedienung und Einsteigerfreundlichkeit. Zu den neuen Errungenschaften gehören Fähnchen, die über die Zahl der beschäftigungslosen Arbeiter und Kämpfer informieren. Das Definieren von Verbänden geht jetzt auch ohne Keyboard-Klammergriff, ein Mausklick auf ein Gruppen-Icon genügt. Das alles klingt spannend und spielt sich jetzt schon sehr gut. Nach neuester Ensemble-Verlautbarung können wir uns im September davon überzeugen, ob **Age of Mythology** ein würdiger Erbe des **AoE**-Vermächnisses ist. **HL**

Age of Mythology

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Ensemble-Studios
Termin: September 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Siedlungs-Management und Kämpfe riesiger Armeen erinnern angenehm an die AoE-Vorgänger. Aber im Detail haut Age of Mythology auf den Putz. Abwechslungsreiche Götter-Kräfte und Sagenwesen sorgen für neuen Schwung und strategische Glaubensfragen: Die Wahl des Gottes prägt meine Zivilisation.«



Duell der Echtzeit-Giganten

Age of Mythology

Die beiden größten Strategie-Hoffnungen für 2002

Wir analysieren en détail, wo die spielerischen



Spielwelt & Szenarien Die irdische Antike gibt eine vertraute Spielwelt ab. Wer schon mal *Age of Empires* gespielt hat, fühlt sich sofort zu Hause. In der Kampagne besuchen Sie prominente Schauplätze aus Geschichte (Troja) und Sagenwelt (Hades). Die Monster-mäßigen Supereinheiten sind direkt den jeweiligen Mythologien entliehen: nordisch, griechisch, ägyptisch. Ensemble Studios legt aber Wert darauf, dass man sich nicht wie in einer Fantasy-Welt fühlt. Geschichtliches Brückenschlag-Argument: Schließlich glaubten die Menschen vor 2.000 Jahren wirklich an Götter und Sagenwesen.



Wirtschaft & Basisbau Genauso wichtig wie bei den Vorgängern. Um die Einheiten-Obergrenze zu erhöhen, müssen Sie ab einem gewissen Punkt neutrale Stadtzentren erobern. Der Aufbau eines riesigen Heeres ist nur durch Expansion auf der Landkarte möglich. Wer sich dagegen gerne zu Hause verkriecht, umgibt seine Siedlungen mit Mauern und Wachtürmen. Neu im Ressourcen-Aufgebot ist die Göttergunst. Jede der drei Hauptkulturen hat ihre eigene Methode, um diese Währung zu sammeln, die Sie für die Produktion von mächtigen Sagenwesen und Helden brauchen.



Zivilisationen & Rassen Drei antike Kulturen (Griechen, Ägypter, Wikinger) treten in jeweils drei Variationen an, mit anderen Start-Göttern und individuellen Boni à la *Age of Empires 2*. Jede Kultur hat eine andere Spielanlage: Die Wikinger sind offensiv angelegt, die Ägypter defensiv und die Griechen ausgeglichen. Beim Erreichen einer Epoche haben Sie außerdem in der Regel die Wahl zwischen zwei, drei Nebengöttern, die jeweils andere Monster und Götterkräfte erlauben. Insgesamt sollen die Unterschiede stärker ausfallen als bei den (zahlreichen) Völkern in *Age of Empires 2*.



Kampagne & Missionen Ensemble Studios geht einen neuen Weg. Statt abgeschlossener Kapitel für die Zivilisationen gibt es eine einzige Kampagne, die dafür umso umfangreicher ausfällt. Geplant sind rund 35 Missionen, in deren Verlauf Sie alle drei Völker steuern. Der Handlungsfaden wird durch einen Helden zusammengehalten, den sie auf seinen heroischen Reisen durch die Welten der Antike begleiten. Der Schwierigkeitsgrad soll in bester Tradition von *Age of Empires* einstellbar sein. Zwischensequenzen werden mit der feinen 3D-Spielengine dargestellt.



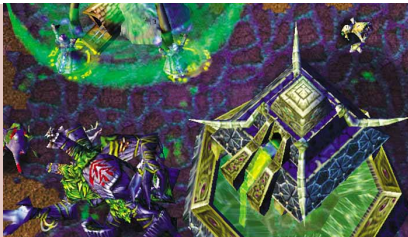
Einheiten, Magie & Helden Der Schwerpunkt beim *Mythology*-Einheitenangebot liegt auf dem Land, aber es wird auch zu Wasser munter gekämpft. Die Historiker von Ensemble meiden Magier und Hokuspokus, aber angebetete Gottheiten gewähren den Spiel-Zivilisationen göttliche Superkräfte. Das Motto lautet hier »Sparsam, aber kräftig«: Die Auswahl ist erklecklich (ca. 36), doch pro Partie können Sie nur vier Göttergaben verwenden. Die mythologischen Kreaturen und Helden beherrschen Spezialattacken, die automatisch eingesetzt werden. Priester konvertieren Feinde, Mana-Punkte gibt es nicht.



Fazit: Episch durch Historien-Hintergrund, wirkt auf den ersten Klick vertraut.

vs. WarCraft 3

treten zum vorläufigen GameStar-Duell an.
Schwerpunkte der Echtzeit-Giganten liegen.



Spielwelt & Szenarien Die Geschehnisse in der fiktiven Fantasy-Welt Azeroth knüpfen ans Vorgängerspiel von 1996 an und sind 30 Jahre nach diesem angesiedelt. Für Kenner der **WarCraft**-Serie gibt es einen wohligen Wiedererkennungseffekt, manche Einheit von Teil 2 feiert ein Comeback. Das Geschehen ist selbstverständlich frei erfunden, mit der Menschheitsgeschichte hat das Gerangel von Untoten, Nacht-Elfen & Co. nichts zu tun. Das klingt gewöhnungsbedürftiger, als es ist. Blizzard hat eine atmosphärisch dichte Welt erschaffen, die auch für Einsteiger leicht zugänglich ist.



Wirtschaft & Basisbau Mehr Kämpfe, dafür weniger Ressourcen-Management und Basisbau sind die erklärten Ziele der Blizzard-Designer. Sie können Ihre Stützpunkte nicht einzäunen, bauen aber Verteidigungsanlagen wie Geschütztürme. Der neue Faktor »Einheiten-Unterhalt« macht es schwerer, in einer Ecke verkrochen eine Riesenarmee aufzubauen: In zwei Stufen, ab 30 und ab 60 Einheiten, gibt's einen Unterhaltsabzug beim Gold-Abbau. Die vier Rassen haben eigene Techniken beim Rohstoff-Raffen; die Untoten saugen Gold zum Beispiel per Beschwörungs-Ritual.



Zivilisationen & Rassen Die prima ausbalancierten Fraktionen von **StarCraft** haben uns einen Vorgeschmack auf die Vielfalt in **WarCraft 3** gegeben. Im Laufe der Entwicklungszeit drosselte Blizzard die Anzahl der Rassen von sechs auf vier. Doch das sollte niemanden deprimieren: Die übrig gebliebenen Parteien (Menschen, Orks, Nacht-Elfen, Untote) sind grundverschieden und äußerst liebevoll designt. Das beschränkt sich nicht auf individuelle Einheiten und Helden. Auch bei Basisaufbau und Ressourcen-Ransaffung existieren Unterschiede, die verschiedene Strategien erfordern.



Kampagne & Missionen Für jede der vier Rassen gibt's eine Kampagne, aber die müssen in einer bestimmten Reihenfolge gespielt werden, um eine durchgehende Story zu ermöglichen. Der Umfang steht noch nicht fest, rechnen Sie mit circa acht Story-Missionen pro Kampagne. Die Geschichte dreht sich um die Invasion der Dämonen-Horde der Brennenden Legion. Ein Novum für Blizzard ist der einstellbare Schwierigkeitsgrad. Auch bei **WarCraft 3** werden Story-Sequenzen durch die Spielengine inszeniert. Einzelne Pracht-Renderfilme gibt es zu Start und Abschluss einer Kampagne.



Einheiten, Magie & Helden Seeschlachten wurden beim neuen **WarCraft**-Spiel gestrichen. Jede der vier Rassen verfügt über die eine oder andere Flugeinheit, aber ähnlich wie bei **StarCraft** wird in erster Linie mit festem Boden unter den Füßen gekämpft. Viele Standard-Einheiten beherrschen abwechslungsreiche Zaubersprüche, die Sie einsetzen können, solange das Mana reicht. Magie ist weniger stark als bei **AoM**, wird aber häufiger eingesetzt. Richtig wild wird's natürlich bei den detaillierten Helden, die wie in einem Rollenspiel Erfahrungspunkte sammeln und befördert werden. **HL**



Fazit: Kreativ dank coolen Einheiten und Rollenspiel-Touch; schnell und fetzig.



Epochale Fantasy-Schlacht

WarCraft 3

Das Echtzeitstrategie-Opus nähert sich der Beta-Phase und spielt sich jetzt schon wie geschmiert. Wir sind zu Blizzard gereist, um die letzten Geheimnisse zu lüften.

Dass Geduld eine Tugend ist, haben Fans von Blizzard-Spielen gelernt. Mit **WarCraft 3** geht eines der am meisten ersehnten Spiele endlich auf die Zielgerade. Leicht verschupft, aber enthusiastisch empfängt uns Lead Designer Rob Pardo in seinem Büro: »Wo fangen wir an? In den letzten Tagen sind so viele Programm-Teile fertig geworden, dass ich dir stundenlang neue Sachen zeigen könnte.«

Vier Feldzüge

Inzwischen steht fest, wie der Solospieler-Modus von **WarCraft 3** aufgebaut ist. Jede der vier Rassen – Menschen, Orks,

Nachtelfen und Untote – hat eine Kampagne. Die Reihenfolge ist fest vorgegeben, um eine groß angelegte Story zu erzählen. Sie fangen mit der menschlichen Allianz an; welche Fraktion am Ende gesteuert wird, möchte Blizzard aus Schlussgag-Geheimhaltungsgründen noch nicht verraten. Pro Kampagne sind etwa acht Story-Missionen geplant. Dazu kommen ein paar freiwillige Nebenquests, in denen Sie Erfahrung und Items für Ihre Helden gewinnen können.

Neben klassischen »Stützpunkt aufbauen und gegnerische Basis knacken«-Einsätzen gibt es auch rollenspielerisch angehauchte Missionen, bei denen

Sie eine kleine Truppe steuern und diverse Quests absolvieren. Ein Novum für Blizzard-Spiele ist der änderbare Schwierigkeitsgrad. Profis dürfen statt der Normal-Einstellung gleich auf »hart« rangehen. Verliert man dagegen eine Mission, erscheint das tröstliche Angebot, es beim nächsten Versuch auf die leichte Tour zu probieren. »Tonnenweise Zwischensequenzen«, allesamt mit der 3D-Grafikengine des Spiels inszeniert, sollen der Kampagne das Atmosphäre-Sahnehäubchen verpassen.

Helden-Diät

Helden sind das Salz in der **WarCraft 3**-Suppe. Die Jungs

haben wesentlichen Anteil daran, dass sich das Programm anders spielt als herkömmliche Echtzeit-Strategiespiele. Pro Rasse gibt es nur noch drei solcher Super-Einheiten, die sich dafür grundverschieden verhalten. Eine Level-Beförderung verbessert automatisch die Attribute Schnelligkeit, Angriffskraft und Magie. Der Spieler entscheidet aber, welche Spezialfähigkeit bei Erreichen einer neuen Stufe auf dem Stundenplan steht. Ähnlich wie bei **Diablo 2** hat man die Qual der Wahl: Lernt der Held etwas gänzlich Neues, oder steigert man lieber seine Stärke im Umgang mit einem erprobten Talent? Die meisten

Das haben sich die Orks leichter vorgestellt: Geschütztürme und hochrangige Helden sichern unsere Menschen-Siedlung. Da wir mehr als 30 Einheiten haben, gibt es einen leichten Abzug beim Rohstoff-Abbau für den Unterhalt.



Fähigkeiten gibt es in drei Stufen, nur das jeweils letzte Talent ist nicht ausbaubar.

»Die Wahl deines ersten Helden ist fast so bedeutsam wie die Wahl der Rasse«, betont Rob Pardo die taktische Bedeutung der Superstars. Nehmen Sie deshalb einen Heroen, der Ihrem Spielstil (Magisch? Offensiv? Vorsichtig erkundend?) entspricht. Der Unterschied sei so gewichtig, »dass es fast so ist, als würde man mit zwölf Rassen spielen.« Außerdem stellt sich die Frage, ob man möglichst schnell alle drei Helden produziert oder sich mit einem Einzel-Recken begnügt, der dafür keine Erfahrungspunkte teilen muss und entsprechend schnell befördert wird. »Ich bin ein 2-Helden-Typ«, gesteht Rob seine Vorliebe.

Recken-Zuteilung

Helden bringt nicht der Klapperstorch, sie werden im Stadtzentrum produziert. Mit jeder der drei Technologiestufen wird ein anderer beförderbarer Obermacker zugänglich. Allerdings: In der Solospieler-Kampagne ruht die Helden-Produktion. Hier werden Sie in bestimmten Situationen mit festgelegten Heroen wie dem Menschen-Paladin Artus beglückt. Dafür begleiten die Kampagnen-Helden Sie von einer Mission zur anderen, inklusive Erfahrung und Spezialfähigkeiten. Nur bei Beginn der nächsten Kampagne müssen Sie Abschied von Ihren Führungskräften nehmen. Eine kleine Änderung ergab sich kurzfristig beim Helden-Inventar. Es existieren so viele interessante Spruchrollen (inklusive dem *Diablo*-erprobten »Stadtportal«), Attribut-Booster und magische Tränke, dass Blizzard das Fassungsvermögen von vier auf sechs Items erhöht hat.

Bizzarrer Ressourcen-Abbau

Der Spielablauf von *WarCraft 3* betont Kämpfe und Action, aber ganz ohne Ressourcen wird das nichts mit der Befreiung Azeroths. Alle vier Rassen brauchen Gold und Holz, um Gebäude und Einheiten zu produzieren.



Knarrenbestückte **Zwergen-Regimenter** sorgen für viel Distanz-Bumms. Menschen-Held Kelen steuert einen **Blizzard-Zauber** bei, um die feindliche Basis kalt zu erwischen.

Die Holzhacker-Brigade der Nacht-Elfen sind zum Beispiel Wisps, fluffige Geister verblichener Ahnen. Die Gespensterchen schweben auf einem Ast, um Holz magisch zu ernten. Die Bäume bleiben bei dieser Knuspertechnik heil, bei den Nacht-Elfen flutscht der Holznachschub deshalb immer flüssig. Auch bei der Goldgewinnung macht sich kein Elf die Finger schmutzig. Da lässt man einfach den Lebensbaum zur nächsten Mine spazieren, wo er das Edelmetall mit seinen Wurzeln absaugt. Jede Partei muss auf die erlaubte Einheiten-Obergrenze achten, die sich durch manche Gebäude (bei den Orks die Schweinefarm) steigern

lässt. Hier wird's schnell eng, denn jeder Held schlägt mit fünf Einheiten zu Buche.

Unterhaltszahlungen

Neu und ungewöhnlich ist der vierte Wert in der Ressourcen-Anzeige: »Upkeep« (Unterhalt). Solange die Summe Ihrer Einheiten unter 30 liegt, gibt es keinerlei Ressourcen-Abzug für den Unterhalt der Truppen. Zum Beispiel schürft ein Arbeiter bei jedem Minenbesuch zehn Goldstücke. Zwischen 30 und 59 Einheiten liegt der Bereich »Niedriger Unterhalt«, wir kriegen nur noch sieben Gold pro Schürfgang. Ab 60 Einheiten erreichen Sie den Haushaltsnotstand-Level »Hoher Unterhalt«, jetzt sprin-



Eine magische Krone in seinem Inventar gibt Held Munin einen Bonus auf Angriffs-Durchschlagskraft.

gen gerade mal vier Goldstücke heraus. »Wir wollen, dass die Leute mit weniger Einheiten spielen und nicht nur Riesenarmeen aufbauen«, begründet Rob Pardo diesen Ressourcen-Kniff. Doch nichts ist unmöglich: Um ein gewaltiges Heer aufzubauen, müssen Sie halt expandieren und sich mehr Ressourcen krallen: »Zwei Goldminen bei niedrigem Unterhalt bringen mehr als eine Mine ohne Unterhalt.«

Zarter Elfen-Schmelz

Eine kleine Uhrenanzeige am oberen Spielfeldrand informiert über die Tageszeit im Spiel. Generell haben Gebäude nächtens eine geringere Sichtweite, im Dunkeln ist also gut munkeln für heimlich vorrückende Armeen. Bogenschützen, die erste Kampfeinheit der Nachtelfen, beherrschen serienmäßig »Sha-



Nicht nur Knoblauch-Atem kann tödlich sein: Der Frost Wurm hat mit seinem **Nordpolar-Hauch** einen Geschützturm vereist, der dadurch nicht feuern kann.



Der dunkle Grusel-Boden markiert das Terrain der Untoten, die hier gerade beim magischen Gold-Einschnaufen von Ork-Invasoren gestört werden.

downmelt: Wenn sie nachts still stehen, werden sie unsichtbar. Auf weitere Zaubersprüche und Spezialfähigkeiten, die entweder nur bei Tag oder Nacht funktionieren, hat man aber verzichtet. Rob Pardo erklärt: »Frustrierend, wenn du eine Fähigkeit einsetzen willst, es aber heißt: Ätsch, falsche Tageszeit.«

Zentralfriedhof

Die ungewöhnlichste Partei im **WarCraft**-Quartett sind zweifelsohne die Untoten. Bei unserem Besuch konnten wir weitere Fortschritte bei den fieseren Leichenverwertern bewundern. Deren erste Einheit ist der

Ghoul, der mit einer Axt ausgeliefert wird und sich ums Holzhacken kümmert. Die Untoten können nur auf Gelände bauen, das durch den Selbstmord eines Akolyten in besudelten Boden namens »Blight« verwandelt wurde. Da wächst zwar nichts mehr, doch andere Völker können weiterhin ihre eigenen Gebäude auf dem Totenacker errichten. Mittels Magieaufhebungs-Zauber lässt sich der Blight sogar in normales Gelände zurückverwandeln.

Leichenschmaus

Die Untoten sind zumindest für Vegetarier eine eher schlechte



Der **Blade Master** der Orks (rechts, mit Bart und Fahne) sollte schnell den Schatzkisten-Inhalt einsacken und sich damit aus dem Staub machen.

Wahl: Ghouls und Abominations mampfen herumliegende Leichen, um ihre Lebensenergie aufzufüllen. Ein Necromancer lässt wie in **Diablo 2** Kadaver explodieren. Oder er verwandelt sie in Skelett-Krieger und -Bogenschilden. Die Knochenmänner belasten das Einheiten-Konto nicht, haben aber ein baldiges Verfallsdatum: Eine Anzeige informiert, wann ein Skelett zusammenfällt. Bei so viel Recycling-Freudigkeit darf der Meat Wagon nicht fehlen. In diesem Grusel-Vehikel lassen sich bis zu acht Leichen deponieren und herumkarren. Außerdem hat diese Mischung aus Mobil-Kühlschrank und Artillerie eine Distanzattacke, die vor allem gegen Gebäude wirkungsvoll ist.

Wer gerne ins Wasser geht, kann bei **WarCraft 3** die Badehose im Schrank lassen: Es gibt keine Seeschlachten, dafür hat jede Partei Flugeinheiten wie zum Beispiel den Frost Wurm der Untoten. Dessen kalter Hauch ist nicht nur für Infanterie schmerzhaft, sondern friert auch Gebäude ein, in denen dann die Produktion stoppt. Nur gut, dass es wirkungsvolle Luft-



Man lernt nie aus: Eine **Level-Beförderung** bewirkt die Anhebung der drei Charakter-Attribute.

abwehr gibt. So können die Ork-Wolfsreiter mit ihrer »Einfangen«-Fähigkeit ein Netz abschießen, das Flugeinheiten auf den Boden und damit in die Reichweite ihrer Schwerter holt.

Fixe Kamera

Die 3D-Engine soll keinesfalls für Verwirrung sorgen. Bei der aktuellen Version ist der Kamera-Blickwinkel fix ohne Rotationsgefahr. Das Reinzoomen per Mausekursor geht nur ein Stückchen, eine Ultranah-Ansicht wie bei den Playmobil-Einheiten von **Empire Earth** wird vermieden. Inwieweit die höchste Rauszoom-Stufe für genug Übersicht sorgt, muss sich in der Spielpraxis herausstellen. **HL**

Das Interface von WarCraft 3



WarCraft 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Blizzard
Termin: 2. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Die Perfektionisten von Blizzard sind auf der Zielgeraden. WarCraft 3 hat mit seinen flexiblen Helden genau den richtigen Schuss Rollenspiel, ohne die Strategie-Basics zu vernachlässigen. Das wird kein langatmiges Schnarch-Spiel mit Mikromanagement-Durchhängern; hier geht's mit Karacho von Kampf zu Kampf.«