

Alle Götter sind schon da

Age of Mythology

Die Ensemble Studios entwickeln Mythologie zum Mitspielen: Sagen-Kreaturen, Helden und göttliche Superkräfte entscheiden fantastische Schlachten.

Facts

- 3 Kulturen (Ägypter, Griechen, Wikinger)
- 4 Ressourcen
- 9 Parteien
- ca. 30 Wunder
- ca. 40 Kampagnen-Missionen
- ca. 70 Einheiten

Unaufhaltsam strebt der Infanterie-Stoßtrupp der Ägypter dem griechischen Dorf entgegen. Nur wenige Verteidiger haben sich formiert, in Siegerlaune zücken die Invasoren ihre Schwerter. Doch plötzlich erzittert der Boden: Den frechen Angreifern stellt sich ein gewaltiges Monstrum entgegen, das beim Kontaktlinsen-Kauf mit einer Einzel-Packung auskommt. Es ist ein Zyklop, doppelt so groß wie ein menschlicher Soldat und dreimal so grantig. Mit einer Hand ergreift der Riese einen verzweifelt zappelnden Gegner und wirft ihn im hohen Bogen über die Landschaft. Das wä-

re vielleicht kein schlechter Augenblick, um über einen taktischen Rückzug nachzudenken...

Für die **Age of Empires**-Spiele orientierten sich die Designer der Ensemble Studios an Geschichtsbüchern. Aber bei der Recherche für **Age of Mythology** steckten die Nasen von Bruce Shelley & Co. in Werken über die antike Sagenwelt. Das neue Echtzeit-Strategiespiel ist ein spannender Spagat zwischen Historie und Fantasie. Es gibt keine Zaubersprüche im üblichen Sinn, aber durch den Glauben an Götter sammeln Ihre Untertanen Gunst-Punkte (»Favor«). Diese vierte Ressource neben

Nahrung, Holz und Gold ist die Währung, mit der Sie Sagenwesen produzieren und übersinnliche Eingriffe beschwören.

Gut geglaubt ist halb gewonnen.

Griechen, Ägypter und Wikinger sind die drei Kulturen von **Age of Mythology**. Jede Seite erfordert eine andere Spielstrategie. Um Göttergunst zu gewinnen, müssen die Ägypter fleißig Monumente bauen, während die Griechen Dörfler zum Dauerbeten abstellen. Die Wikinger kriegen dagegen nur Gunst aufs Konto geschmiert, wenn sie Feinde vernichten und Gebäude zerstören.

Sobald Ihre Untertanen den ersten Tempel gebaut haben, wählen Sie einen von drei Göttern aus der jeweiligen Mythologie. Diese Entscheidung prägt Ihre Zivilisation, denn jeder Obermacker gewährt andere exklusive Wunder. »Die Zeus-Griechen spielen sich anders als die Poseidon-Griechen«, unterstreicht Bruce Shelley die Bedeutung der Glaubenswahl. Im Laufe der drei Zeitalter errichten Sie Tempelanbauten, um weitere Götterkräfte anzapfen zu können.

Tod aus den Wolken

Beistand von oben können nur Helden erleben. Die gewünscht-

Unser Held (blaue Figur) hat sich unbemerkt ins feindliche Dorf geschlichen. Nach Opferung einiger Gunst-Punkte lassen es die Götter in seiner Umgebung ordentlich blitzen. Die gegnerischen Einheiten sind von diesem Naturschauspiel regelrecht elektrisiert.





Die neue 3D-Engine geht auch bei Massenschlachten nicht in die Knie. Der **Griechen-Stamm** (rot) hat anscheinend die besser ausgerüsteten Truppen, aber die **Ägypter** (blau) wissen Superwesen wie Anubis und Mumie auf ihrer Seite.

te Wunderwirkung lässt sich nicht direkt steuern, sondern entfesselt sich rund um den Betenden. Um beispielsweise das feindliche Dorfzentrum mit dem Killerkiesel »Meteor« zu verwüsten, müssen Sie Ihren Helden erst einmal dort hinsteuern. Das gibt dem Gegner eine faire Chance, die Beschwörung durch rechtzeitiges Abmurksen des anrückenden Helden zu unterbinden.

Bei der E3-Version waren Meteor und Blitzschlag in voller Pracht zu sehen. Der himmlische Gesteinsbrocken hinterlässt unter allerlei Begleit-Feuerregen

einen nachhaltigen Eindruck: Er dotzt einen dauerhaften Krater in das deformierbare Terrain. Abgeblitzt wird am besten in der Nähe großer feindlicher Heere, die eigenen Truppen bleiben dabei unversehrt. Ensemble Studios plant nicht nur weitere offensive Göttertaten wie Tornado oder Erdbeben. Sie werden himmlische Vorgesetzte ebenso um Wirtschaftswunder bitten können, um die Produktion anzukurbeln.

Sagenhafte Kämpfer

Auch die Sagenwesen-Auswahl ist von Kultur und Gott abhän-

gig. Die mythologischen Superkrieger besitzen jeweils eine individuelle Spezialattacke. So überwindet der ägyptische Anubis Hindernisse mit einem Sprung und hüpfert mitten ins Kampfgeschehen. Der Frostriese der Wikinger kann Gegner nicht beseitigen, aber mit seinem Eishauch eine Zeit lang einfrieren. Seine Soldaten-Kollegen haben dann leichtes Spiel mit den unterkühlten Opfern. Die griechische Medusa produziert jede Menge dekorativer Statuen, die während der gesamten Spieldauer die Landschaft verzieren: Wer

Götterdämmerung



Ein griechisches Dorf bei Tag und Nacht. Die wechselnden Lichtverhältnisse sehen hübsch aus, werden voraussichtlich aber keine spielerischen Auswirkungen haben.



Wer seinen Göttern feste huldigt, wird mit einer leuchtenden Helden-Zustellung belohnt. In der Bildmitte beginnt ein **ägyptischer Helden** seinen ersten Arbeitstag.

Interview mit Bruce Shelley

GameStar Bruce, ist euch die Wahl der drei Kulturen eigentlich schwer gefallen?

Bruce Shelley Wir kamen auf gut ein halbes Dutzend Mythologien, die wir wirklich mochten. Wir haben uns schließlich für drei Kulturen entschieden, deren Sagenwelt einen hohen Wiedererkennungswert hat. Durch die Götter ergeben sich neun Zivilisationen, was eine ganze Menge ist. Wir wollen das Spiel schließlich noch eines Tages fertig kriegen. Wenn Age of Mythology erfolgreich ist, gibt es vielleicht eine Erweiterungs-CD mit anderen Göttergruppen oder eine richtige Fortsetzung.

GameStar Warum sind die Römer nicht mit dabei – die hätten sich doch angeboten?

Bruce Shelley Die Römer haben sich fleißig

bei der griechischen Mythologie bedient, praktisch alle deren Götter übernommen und ihnen bloß neue Namen gegeben.

GameStar Wagt ihr euch mit Wunderwaffen wie Meteor und Blitzzauber nicht etwas weit Richtung Fantasy vor?

Bruce Shelley Das sehe ich nicht so. Alle unsere Spiele sind mit menschlichen Erfahrungen verknüpft. Die Angehörigen dieser antiken Kulturen glaubten schließlich daran, dass ihre Götter und mythologischen Kreaturen wirklich existieren. Diese Mächte sind keine Fantasy, sondern basieren auf Naturerscheinungen wie Tornado, Erdbeben, Meteor-Einschlag oder Springflut.

GameStar Ensemble Studios wurde kürzlich von Microsoft gekauft. Sind damit die

Chancen für ein neues Age of Empires wieder gestiegen?

Bruce Shelley Wir arbeiten jetzt an Age of Mythology, weil wir mal etwas anderes probieren wollen. Das bedeutet aber nicht, dass wir nie wieder ein traditionelles, historisches Echtzeit-Strategiespiel machen werden – das wäre dann Age of Empires 3. Ich kann zu unseren zukünftigen Produktplänen noch nicht viel sagen, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass Microsoft gerne weitere Age-of-Empires-Spiele hätte. Auch wir selbst würden gerne an der Reihe weiterarbeiten.



Senior-Designer **Bruce Shelley** (42) sprach mit GameStar über das Konzept von Age of Mythology und die Zukunft der Empires-Serie.



Bei den **Wikingern** gibt's selten hitzefrei. Beachten Sie die realistischen Fußspuren im Schnee.

der Schlangendame zu lange in die bezaubernden Augen blickt, wird für immer versteinert.

Erwarten Sie aber nicht, gigantische Armeen zu kontrollieren, die ausschließlich aus Trollen, Mumien, Minotauern & Co. bestehen. Die Sagenwesen sind in der Herstellung erheblich teurer als menschliche Krieger. Neben Gold und Nahrung brauchen Sie auch Gunst, um eine einzige mythologische Einheit zu produzieren. Letztere Ressource ist zudem mit einem knappen Limit versehen: Mehr als 100 Gunst-Punkte können Sie nicht horten.

Es hat sich ausgepixelt

Die Grafik verfügt über den vertrauten Blickwinkel von **Age of Empires**, aber die Zucker-Animationen treiben jedem Feldherren gerührte Tränen in die Pupillen. Kein Wunder, denn Ensemble Studios hat nach rund vier Jahren Entwicklungszeit seine »Bang!« getaufte 3D-Engine endlich fertig gekriegt. Der Umstieg von Pixeln auf Polygone ist ein voller Erfolg: Alle Einheiten bewegen sich super-geschmeidig, viele kleine, mit der Spiel-Engine inszenierte Zwischensequenzen lockern die Missionen auf. Details wie die frapperend echte Strandbrandung oder das elegante Umfallen abgeholzter Bäume machen die Spielwelt unglaublich lebendig. Damit's keinen

Kamera-Rotationsstress gibt, ist der Blickwinkel in der Grundeinstellung fix. Sie können die Kamera aber entriegeln, um den Winkel zu drehen oder ins Geschehen reinzuzoomen.

Anhand einer gewaltigen Kampfszene konnten wir uns davon überzeugen, dass die 3D-Technologie auch imposante Massenschlachten à la **Age of Empires** packt. Die neue Engine



Kriegsschiffe paddeln die **Steilküste** entlang. Ein grimmiger Minotaurus schiebt links oben für die Griechen Wache, um das Dorf im Hinterland zu schützen.

erlaubt zudem Tag- und Nachtwechsel sowie erkennbare Ausrüstungs-Upgrades. Sobald Sie eine neue Rüstung oder stärkere Schilde erforscht haben, sehen Sie den Soldaten diese Verbesserung auf den ersten Blick an. Noch nicht in spielbarer Form zu sehen, aber fest eingeplant sind Unterwasser-Einheiten, die

Mythische Kämpfer-Auswahl



Anubis:

Die ägyptische Totenstadt-Töle eignet sich dank ihrer Sprungattacke besonders für schnelle Einsatztruppen, die auch Steilhänge überwinden.

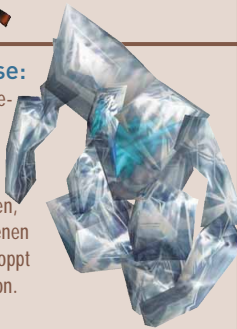


Medusa:

Das prominenteste der griechischen Gorgonen-Girlies produziert aus Feinden im Akkord hübsche Steinstatuen.

Frostrieser:

Von ihm angehauchte Einheiten können sich nicht bewegen, in eingefrorenen Gebäuden stoppt die Produktion.



Zyklop:

Lässig grabst der Keulenriese einzelne Gegner, um ihnen eine kostenlose Flugstunde zu verpassen. Die endet stets tödlich.



in den transparenten Fluten erkennbar herumgluckern. Da man sich bei der Sagenwelt bedienen kann, wird es auch erstmals in der **AoE**-Geschichte fliegende Einheiten geben.

Story aus einem Guss

In **Age of Mythology** gibt es eine einzige Kampagne, die aus rund 40 Missionen besteht. Ensemble will wesentlich mehr Story-Atmo-

sphäre vermitteln als in den **Empires**-Spielen. Im Mittelpunkt der Geschichte steht ein Held, den es in die Heimat der Griechen, Ägypter und Wikingers verspricht. Gegen Ende geht die Reise gar zu einem bislang noch geheimen »finalen Schauplatz«, wie Bruce Shelley im Interview geheimnisvoll andeutet.

Im Laufe der Kampagne werden Sie mit der Kontrolle aller drei Kulturen betraut und in Ereignisse aus deren Sagenwelt verwickelt. Sie können auch von der Haupthandlung losgelöste Einzelpartien auf Zufallskarten spielen, gegen den Computer oder im Multiplayer-Modus. Bis zu 16 menschliche Gegner sollen sich gleichzeitig bekriegen dürfen. Es gibt drei Epochen, also eine weniger als beim inoffiziellen Vorgänger **Age of Empires 2**: Die beiden ersten Abschnitte werden zusammengelegt, und der schnelle Run auf den nächsten Zeitalter-Sprung soll nicht mehr so extrem wichtig für den Erfolg sein. **HL**

Age of Mythology

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Ensemble Studios
Termin: 1. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Ensembles neues Prachtstück schreit ganz laut »Spiel mich!«. Der Age-of-Empires-Boden wird mit einer rattscharf aussehenden 3D-Engine ausgelegt; Sagenwesen und göttliche Superkräfte sorgen für spielerischen Pepp. Für mich die coolste Neuheit der ganzen E3.«