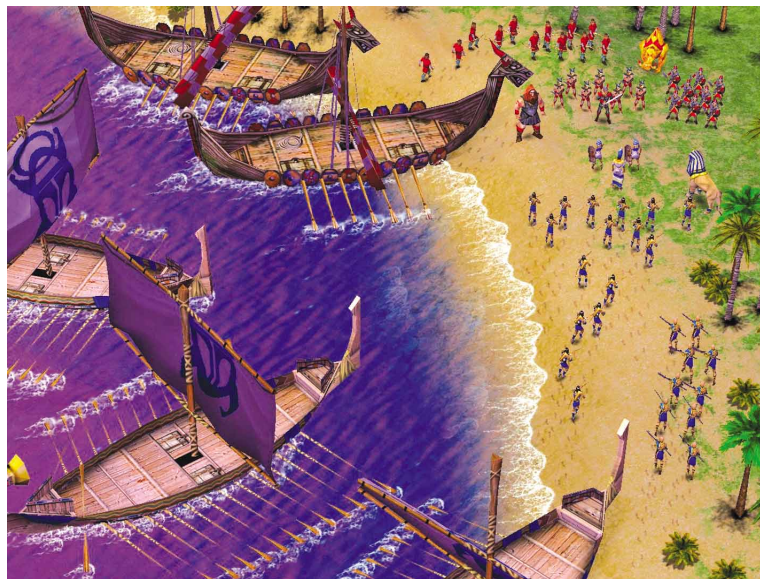


Age of Empires 3?

Age of Mythology

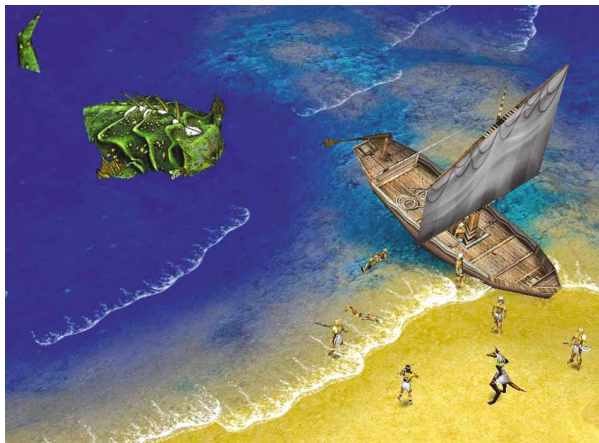
Der dritte Teil der AoE-Reihe spielt in einer Sagenwelt – und nutzt 3D.
Wir haben die ersten brandheißen Informationen zusammengetragen.



Die Wikinger setzen einen **Berserker** ein, die Ägypter eine **Sphinx** (beide rechts oben).

Eigentlich hat Bruce Shelley, der Senior Designer der Ensemble Studios allen Grund, sich gemütlich zurückzulehnen. Seine *Age of Empires*-Reihe nebst Addons ist immer noch ein Verkaufshit, und die Kooperation mit LucasArts für das Echtzeit-Strategiespiel *Star Wars Battlegrounds* scheint auch sehr vielversprechend. Trotzdem arbeiten seine Leute an einem neuen Programm,

das in die Fußstapfen von *Age of Empires 2* treten soll. Wer jetzt wieder an historisch inspirierte Gefechte wie in den Vorgängern denkt, liegt bei *Age of Mythology* falsch. Wie schon der Name verrät, sollen sich Einheiten und Missionen diesmal an Sagengestalten und Legenden orientieren. Das ist aber nicht die einzige Veränderung: Zum ersten Mal benutzt Ensemble die hauseigene Bang!



Der Meeresgott schickt sein **See-Monster**, die Ägypter retten sich an Land.

Engine für 3D-Grafik im Stil von *Empire Earth*.

Götter und Menschen

Drei Zivilisationen kämpfen in *Age of Mythology* um die Herrschaft über die Welt der Antike. Auf jeden Fall dabei sind Wikinger und Ägypter mit ihrer reichhaltigen Sagenwelt. Das dritte Volk ist noch nicht bekannt, wir tippen aber auf Griechen oder Römer – wegen der reichhaltigen Götterwelt beider Nationen. Schließlich sollen Odin, Thor, Ra, Seth und Konsorten in *Age of Mythology* eine Hauptrolle spielen. Als Staatenlenker brauchen Sie gar nicht erst von Ruhm und Ehre zu träumen, wenn der Draht nach oben nicht stimmt. Dabei buhlen die höheren Wesen zusätzlich untereinander um die Gunst der Gläubigen. Gut für Sie, denn so sollen Sie leichter in den Genuss himmlischer Unterstützung kommen. Hat etwa der Herrscher des Ozeans Sie ins Herz geschlossen, so verschlingt seine Seeschlange die Schiffe der Gegner. Auch die speziellen Eigenheiten jeder Kultur werden zum Tragen kommen. Die Wikinger sind zum Beispiel besonders geschickte Seefahrer.

Berserker in Formation

Zusätzlich zu den göttlichen Helfern ziehen auch wagemutige Helden in den Kampf. Ein

hünenhafter Berserker mit Furcht erregendem Rotbart hilft zum Beispiel den Nordmännern. Die Ägypter setzen dagegen auf Priester, die dem Gegner mit Zaubersprüchen einheizen. Um den teilweise sehr großen Gefechten Struktur zu geben, baut Ensemble in *Age of Mythology* Formationsbefehle ein. Welche Aufstellungen das sind, steht aber noch nicht fest.

Noch ist zudem überhaupt nicht klar, wie die Entwickler die für 3D-Strategiespiele typischen



Anders als in AoE 2 gibt es auch Belagerungstürme zum Sturm auf Burgmauern (rechts unten).

Perspektiven-Probleme lösen wollen. Ob sie sich für die feststehende Kamera von *WarCraft 3* oder die frei bewegliche Ansicht von *Emperor* entscheiden, sehen wir frühestens auf der E3 im Mai. Deutlich erkennbar ist dagegen schon jetzt, dass sich die bunte und sehr detailreiche Grafik nicht vor den Konkurrenten zu verstecken braucht. **MS**

Age of Mythology

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

Markus Schwerdtel: »Endlich handfeste Informationen zum bisher RTS 3 genannten Projekt. Die Meister der Echtzeit-Strategie versuchen sich an einem für sie ganz neuen Szenario, und ich freue mich schon auf Götter und Kreaturen. Die 3D-Grafik ist jedenfalls schon jetzt ein Fest.«