

Age of Empires 2 erobert neues Terrain

AoE 2: Conquerors

Mit frischen Grafiken, Einheiten, Technologien und spielerischen Neuerungen soll die Strategie-Referenz noch besser werden.

Auf Video-CD:
exklusives
Video-Special

Facts

- 4 neue Kampagnen
- 5 neue Zivilisationen
- 11 neue Einheiten
- 26 neue Technologien

Mit der Vehemenz eines wild entschlossenen Hunnen-Regiments entschied **Age of Empires 2** die

große Echtzeit-Schlacht von 1999 für sich. Rival **C&C** war bald wieder aus den Top-Charts vertrieben, wo

Microsofts ausgereiftes Mittelalter-Meisterwerk Sitzfleisch bewies. Zwei Millionen **Age of Empires 2**-Einheiten wurden alleine in den ersten sechs Monaten abgesetzt, ein Ende ist nicht abzusehen. Mit der **Conquerors**-Expansion bekommt der Throninhaber reichlich frisches Blut verpasst.

Beim Programmiererteam Ensemble Studios vor Ort in Dallas gewährte uns Serienvater Bruce Shelley interessante Einblicke in die Entwicklungsarbeit: »Das ist wie die Produktion von Würstchen: Auf der einen Seite stopfen wir ständig Ideen rein, auf der anderen Seite kommen neue **Age of Empires**-Produkte he-

raus«. Strategie-Urgestein Shelley ist einer von insgesamt vier Designern, die an der Zusatz-CD arbeiteten. Als Projektleiter fungiert allerdings der gelernte Ozeanograph Dr. Greg »Death Shrimp« Street, der bei **Age of Empires 2** bereits für die hochklassigen Kampagnen-Missionen verantwortlich war.



Die Koreaner und deren Verteidiger greifen mit ihrer exklusiven Spezialeinheit, den Kriegswagen, eine Maya-Burg an.



Rammböcke mit Infanterie-Füllung gehören zu den spielerischen Neuerungen. Fähnchen verraten, dass in diesen Azteken-Rammen wehrhafte Adler-krieger stecken, um den Burgabriss zu beschleunigen.



Bei den neuen Völkern haben nur die Koreaner zwei Spezialeinheiten: Hier beharken ihre **Schildkrötenschiffe** einen Maya-Außenposten.



Das neue Grafikset für Azteken und Majas beschert uns zeitlose **Stufenpyramiden**.

Montezumas Rache

Zu den bekannten 13 Zivilisationen gesellen sich fünf neue Völker: Azteken, Hunnen, Koreaner, Mayas und Spanier (siehe Kasten auf Seite 20). Für jeden Geschmack ist die richtige Sippe dabei. Die mobilen Hunnen müssen keine Häuser errichten und können deshalb unbremst große Einheiten-Mengen aus dem Boden stampfen. Die Koreaner sind dagegen das Lieblingsvolk für defensiv orientierte Mauerkünstler. Die beiden koreanischen Exklusivseinheiten bieten hervorragend gepanzertes Sperrfeuer zu Lande (Kriegswagen) und zur See (Schildkröten-Schiff). Koreaner bauen zudem Steinminen 20 Prozent schneller ab und erhalten kostenlose Wachturm-Upgrades. Auch die Eigenschaften der 13 alten Völker aus **Age of Empires 2** wurden überarbeitet; jede Nation hat jetzt ihre eigene Exklusiv-Technologie. Ein paar neue

Die neuen Einheiten

Einheit	Kampfwerte (Trefferpunkte, Angriff, Panzerung, Reichweite)	Besonderheit
 Adler-Krieger	50/7/0/0	Gut gegen Mönche und Belagerungswaffen
 Conquistador	55/16/2/6	Spezialeinheit der Spanier
 Gefiederter Bogenschütze	50/5/0/4	Spezialeinheit der Mayas
 Hellebarden-Krieger	60/6/0/0	Gut gegen Kavallerie und Kriegselefanten
 Hussar	75/7/0/0	Gut gegen Mönche, widersteht Bekehrung
 Jaguar-Krieger	50/10/1/0	Gut gegen Infanterie Spezialeinheit der Azteken
 Missionar	30/0/0/7	Bekehrt Einheiten, große Reichweite für Heilung
 Schildkröten-Schiff	200/50/6/6	Spezialeinheit der Koreaner
 Sprengmeister	50/25/0/0	Explodiert, gut gegen Gebäude
 Tarkan	90/7/1/0	Gut gegen Gebäude Spezialeinheit der Hunnen
 Kriegswagen	150/9/0/5	Spezialeinheit der Koreaner

Die neuen Zivilisationen

Zivilisation	Exklusive Technologie	Team-Bonus
Azteken	Girlanden-Kriege (+4 Infanterie-Angriff)	Reliquien bringen 33 % mehr Gold
Hunnen	Atheismus (Spione billiger)	Stall produziert 20 % schneller
Koreaner	Shinkichon (+2 Reichweite für Mangonel und Onager)	+1 Reichweite für Mangonel und Onager
Majas	El Dorado (+40 Lebenspunkte für Adler-Krieger)	Mauern kosten die Hälfte
Spanier	Überlegenheit (alle Zivilisten stärker und wehrhafter)	+ 33 % Gold auf Handelsrouten

Einheiten wie die Kamikaze-Sprengmeister können von fast allen Zivilisationen produziert werden.

Kompetente Gegner-KI

Bei den Schwierigkeitsgraden wurde die Bandbreite zwischen den Extremen verstärkt. Leicht wird leichter, hart wird härter – ohne dass der Computer schummelt: »Wir kriegen das besser hin, als dir lediglich mehr Gegner entgegen zu werfen« rümpft Greg Street die Nase über manches Konkurrenzprodukt. Erst wenn man auf »Härtest« spielt, bekommt der Computer einen Vorteil

bei den Ressourcen. Die überarbeitete KI macht sich auch bei der trauten Teamgeselligkeit bemerkbar: Gehen Sie zusammen mit einem Computerspieler eine Allianz ein, hört der Verbündete auf mehr Kommandos.

Drei der vier neuen Kampagnen stehen ganz im Zeichen historischer Persönlichkeiten. In den Sandalen des Hunnen Attila suchen Sie Verbündete, um letztendlich den Rom zu reiten. Als Azteken-Anführer Montezuma lernen Sie schnell, dass verfeindete Indianerstämme noch Ihre kleinste Sorge sind – die goldgierigen Spanier haben die Neue Welt ent-



Alle Nationen dürfen jetzt selbstmörderische **Sprengmeister** rekrutieren.

deckt. Letzteres Volk steht im Mittelpunkt der dritten Kampagne, in der El Cid seinen legendären Befreiungskampf führt. Außerdem gibts acht in sich abgeschlossene Missionen, in denen sie historische Schlachten erleben.

Bei den Schlachtfeldern gibt es nicht nur idyllische Schneelandschaften samt

sichtbaren Fußspuren, sondern auch richtige Landkarten. Gespielt wird auf den Landes-Umrissen historischer Kulturnationen wie etwa Frankreich, Italien oder Texas. Letzteres ist kein Witz: Der US-Bundesstaat qualifiziert sich in seiner Eigenschaft als Heimat von Ensemble Studios... **HL**

AoE 2: Conquerors

Genre: Strategie-Addon **Hersteller:** Ensemble
Termin: September 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Heinrich Lenhardt: »Umfangreiche und liebevolle« von jedem etwas-Erweiterung, die jeden AoE2-Veteranen entzücken dürfte. Sehr nett: Alle Komfort- und Zivilisations-Verbesserungen wirken sich auch auf die alten Kampagnen des Hauptprogramms aus.«



Bruce Shelley ist einer der geistigen Väter der AoE-Serie.

Interview mit Bruce Shelley

GameStar Bruce, ist Conquerors Euer letztes Spiel mit 2D-Grafik und Sprites?

Bruce Shelley 3D ist der nächste logische Schritt, die Technologie macht es möglich. Ich vermute, dass ab nächstem Jahr jedes Mainstream-Echtzeit-Strategiespiel ein 3D-Produkt sein wird. Aber wenn wir zu einer 3D-Engine wechseln, wird die

Grafik dann immer noch so hübsch und knackig rüberkommen? Wir könnten dafür Dinge unterirdisch oder in der Luft einsetzen und coole Zwischensequenzen mit der Engine inszenieren.

GameStar Wie konkret denkt ihr bereits über Age of Empires 3 nach?

Bruce Shelley Wir werden weiter Echtzeit-Strategie machen. Ob es ein Age-of-Empires-Spiel wird oder etwas ganz Neues, ist noch nicht entschieden. Unsere Angestellten machen seit fünf Jahren diese Serie. Es gibt inzwischen eine gewisse Anzahl von Leuten, die mal etwas anderes probieren wollen. Könnten wir mit einem dritten Spiel der Serie wieder so erfolgreich sein? Ist sie irgendwann ausgeleiert, wollen wir etwas Frisches machen? In den nächsten sechs Monaten dürfte eine Entscheidung fallen; dann können wir offener darüber reden.

GameStar Könnte Microsoft die Reihe auch ohne Ensemble Studios fortführen?

Bruce Shelley Ja, die Rechte an der Serie liegen komplett bei Microsoft.

GameStar Wie siehst du die spielerische Zukunft der Echtzeit-Strategie?

Bruce Shelley In gewisser Weise sind Echtzeit-Strategiespiele einfach zu designen, denn der Spieler hat immer mehr als genug zu tun. Ich denke, dass wir uns dem Limit nähern, was man bewältigen kann. Bei Conquerors haben wir uns darum bemüht, die »mentale CPU« des Spielers zu entlasten. Dinge wie die Farm-Vorratsproduktion oder die smarten Dorfbewohner machen es ein wenig leichter, sich auf die wichtigen Aspekte zu konzentrieren.