

Der Echtzeit-Knaller reist ins Mittelalter

# Age of Empires 2

Seit unserer Preview in GameStar 4/98 hat sich bei Age of Empires 2 viel getan – Grund genug, Ihnen die neuesten Facts zu präsentieren.

Die riesigen **Wurfmaschinen** müssen verankert werden, bevor sie das Bombardement der Burg beginnen.



**D**ie schlechte Nachricht zuerst: **Age of Empires 2** wird voraussichtlich doch erst im nächsten Frühjahr fertig. Und jetzt die gute: Die Fortsetzung des Echtzeit-Strategiehits verspricht ein echter Hammer zu werden. Die neue Spielgrafik sieht noch besser aus als beim ersten **Age of Empires**, die Landschaften wirken deutlich farbenfroher und realistischer. Die recht groben Höhenstufen sind passé. Hügel

steigen nun sanft an, während Wiesen unterschiedliche Schattierungen tragen. Bei den Bauernhöfen, Weltwundern und Bollwerken stimmen die Größenverhältnisse. Das dient nicht nur der Optik: Künftig erobern Sie schwer beschädigte Gebäude, indem Sie einen Untertanen hineinschicken und die Ruine zur Hälfte reparieren. Auch auf See ist »erbeuten statt versenken« angesagt. Feindliche Schiffe dürfen Sie



Beschädigte Feindgebäude wie diese Mühle lassen sich **erobern**.



nämlich bewegungsunfähig schießen, danach rammen und schließlich entern.

## Kanonen statt Keulen

**Age of Empires 2** spielt nicht mehr in der Antike. Der Geschichtsbogen spannt sich vielmehr vom frühen Mittelalter bis hin zur Neuzeit. Klar, daß die alten Keulenträger und Streitwagen auf dem historischen Abstellgleis landen und stolzen Rittern, imposanten Burgen sowie den ersten Kanonen Platz machen. Letztere dürfen Sie zudem auf Befestigungstürme stellen, um den anrückenden Feind von oben her zu begrüßen.

## Ritterspiele

Mit den »Panzern des Mittelalters«, den Rittern, halten auch umfangreiche Formationsbefehle Einzug. Besonders eindrucksvoll (und effektiv) werden die Adelsreiter, wenn sie im Galopp angreifen – für andere Berittene gilt Trab als Tempolimit. Jede der 13 neuen Nationen wird eine besonders starke Einheit in ihren Reihen haben. So sind die Briten stolz auf ihre Langbogenschützen, die extrem weit feuern, während die Japaner mit dick gepanzerten Samurais antreten, die enorm kräftig zuhauen. Andere Kulturen kämpfen mit gepanzerten Elefanten oder klingenbewehrten Streitwagen Marke **Ben Hur**.

## Boomende Wirtschaft

Als neue Ressource kommt Erz hinzu, das Sie in Minen gewinnen. Das im ersten Teil



Ein Trupp **Ritter** erreicht wohlgeordnet Ihr Dorf.

so hart umkämpfte Gold wird hingegen nicht mehr abgebaut, sondern mit Nahrung, Holz, Steinen oder Erz verdient. Sie dürfen zwar in eigenen Märkten schachern, aber echte Wirtschaftsprofis richten gleich Handelsrouten zu Nachbarn ein. Ökonomische Siegbedingungen treten gleichberechtigt neben die militärischen. Statt eines einfachen Fortschrittsbaums soll es für jede Nation mehrere geben. So müssen Sie sich recht früh entscheiden, ob Sie martialisch oder wirtschaftlich orientiert forschen wollen; alle Technologien werden Sie in einer Partie nicht mehr erlangen.

## Mängelmangel

Das Interface von **Age of Empires** hatte einige Mängel, die der Nachfolger beheben soll. So können Sie künftig mehrere Truppen gleichzeitig in einer Kaserne »bestellen«, die anschließend zu einem Sammelpunkt Ihrer Wahl marschieren. Bessere Wegfindungsroutinen, Wach- und Patrouillenbefehle sowie »Aggressionsstufen« nach **Dark Reign**-Vorbild erleichtern Ihnen das Herrscherleben zusätzlich. **MD**



Per Pferdekarren tauschen Sie **Güter** mit Nachbarvölkern.



Im Schutze der **Festung** wuseln Ihre Untertanen umher.

## Age of Empires 2

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Microsoft  
**Termin:** 1. Quartal '99 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Martin Deppe:** »Wenn Microsoft alle geplanten Features tatsächlich verwirklicht, erwartet uns nächstes Frühjahr ein Echtzeit-Strategiespiel epischen Ausmaßes. Schon die riesigen Burgen sehen klasse aus; ich bin nur neugierig, wie man hinter den Mauern seine Truppen finden soll.«