

Der Nachfolger zum Echtzeit-Hit

Age of Empires 2

Mit einem stark verbesserten Nachfolger zum 97er Strategie-Hit will Microsoft die Echtzeit-Schlacht auch 1998 für sich entscheiden.



Häfen und Segelschiffe ermöglichen in Age of Empires 2 Handel selbst über die Grenzen der Karte hinaus.

Während die Spielerwelt noch Griechen gegen Trojaner antreten lässt und Pyramiden errichtet, arbeitet das Team von Ensemble Studios bereits fleißig an einem würdigen Nachfolger für **Age of Empires**. Der zweite Part soll nicht nur die wenigen Unstimmigkeiten seines Vorgängers ausmerzen, sondern mit vielen neuen Features endgültig zum Kultspiel werden. Wir haben uns das Echtzeit-Juwel vor Ort angesehen.

Finsteres Mittelalter

Jahrhunderte sind vergangen, seit Sie Ihr Volk von der Steinzeit in die Antike geführt ha-

ben. Als mit dem römischen Reich das letzte antike Imperium untergeht, bricht eine neue Epoche an. In **Age of Empires 2** schaffen Sie ein Königreich, das die tausend Jahre vom finsternen Mittelalter bis zur Neuzeit überdauern soll.

Laut Designer Bruce Shelley wird sich jedes der 13 Völker (darunter Teutonen, Kelten und Wikinger) von den anderen durch eigene Stärken und Schwächen unterscheiden. Zu Spezialisierungen in Bau, Wirtschaft und Technologie kommen Sondereinheiten wie die japanischen Samurai, oder die Langschiffe der Nordmänner.

Age of Empires 2 wartet mit komplett neuen Einheiten und Gebäuden auf. Statt Streitwagen galoppieren nun Ritter

übers Schlachtfeld, steinerne Wachtürme ersetzen die Holz-Hochstände. Weiter fortgeschrittene Völker benutzen gegen Ende des Mittelalters sogar schon Kanonen.

Im Vergleich zum Vorgänger werden viele Gebäude stark vergrößert und im korrekten Verhältnis zu den Einheiten dargestellt. Damit dabei der Platz nicht knapp wird, hat man die Karten gleichzeitig um das Dreifache vergrößert. »Dummerweise verschwinden mit der alten Grafik-Engine die Truppen jetzt hinter großen Gebäuden. Die Perspektive drehbar zu machen, ist zu aufwendig, also werden wir vermutlich mit Transparenz-Effekten arbeiten«, so Shelley.

Epische Schlachten

Derzeit arbeitet man vor allem an einer Verfeinerung des Kampfsystems. So soll **Age of Empires 2** als erstes klassi-



Eine Ritterarmee passiert beim Auszug in die Schlacht ein Tor.



Mit den Steinschleudern wird unsere Armee die **Verteidigungswälle** niederreißen.

sches Echtzeit-Strategiespiel die Ausrichtung der Truppen berücksichtigen. Ein Ritter ist beispielsweise gegen Attacken von der Seite weniger gut geschützt als bei Frontalangriffen. Stürmen die Feinde gar aus zwei Richtungen gleichzeitig an, ist er so gut wie verloren. Daraus ergeben sich neue Taktiken, wie Flankenmanöver oder Angriffe aus dem Hinterhalt. Zudem sollen

Formationen wie Keil und gestaffelte Reihen mehr Ordnung in die Schlachten bringen. Die Verteidiger werden voraussichtlich Wachtürme und die Stadtmauer mit Bogenschützen besetzen können, die von dort aus feuern. Tore bieten Schutz vor anrückenden Feindarmeen, lassen aber eigene Kolonnen ungehindert passieren.

Enterkämpfe

Obwohl Seeschlachten im Mittelalter eine geringere Rolle spielten als in der Antike, plant man auch dort einige Neuerungen. So sollen zum einen die Truppen an Bord aktiv bei Entergefechten eingreifen, zum andern will man die Bordgeschütze gegen Landziele weniger wirksam machen.



Eselskarren schaffen Waren zu den Handelsposten.



Die **Größe der Gebäude** stimmt nun im Verhältnis zu den Einheiten.

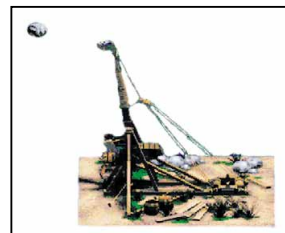
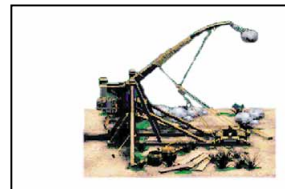
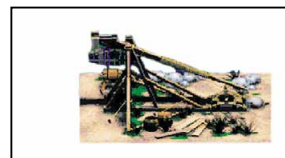
Reduziert wird auch die Effektivität der Belagerungsgeräte: Wurfmaschinen sind künftig nicht mehr in der Lage, gleichzeitig zu fahren und zu schießen, sondern müssen vor dem Einsatz verankert werden. Treffer dieser mächtigen Waffen reißen allerdings ganze Festungen ein und verursachen Feuer, das sich unter Umständen noch weiter ausbreiten kann.

Wege zum Sieg

Mindestens ebenso wichtig wie militärische Dominanz soll laut Bruce Shelley der Aufbau eines funktionierenden Wirtschaftssystems werden. Statt Goldminen auszubeuten, will alles Geld durch Handel mit Nachbarstaaten und Kolonien in Übersee verdient sein. Selbst über die Grenzen der Karte hinaus sollen Erkundungsreisen möglich sein, die äußerst risikoreich sein können, aber manchmal lukrative Handelsrouten zu fremden Kulturen eröffnen. Auch auf dem Landweg will man per Eselskarre künftig einen Warenaustausch ermöglichen. Politik-Profis sollen sich mit Hilfe von Handelsembargos fast ohne Waffengewalt durchsetzen können. Zu militärischem Sieg, Artefakt-Eroberung oder wirtschaftlichem Erfolg kann in einigen Szenarios als vierte Siegbedingung der Schutz des eigenen Königs oder einer Königin kommen.

Komplexe Befehle

Zur Kontrolle Ihres Imperiums wollen Ihnen die Ensemble Studios eine Vielzahl



Animationsstudie: Die Schleuder verschießt große Felsbrocken.

von neuen Kommandos und Automatik-Funktionen zur Verfügung stellen. Sie können Ihre Einheiten künftig in einem neuen Wegpunkte-System auf Patrouille schicken, ein Gebäude bewachen oder unerforschtes Gebiet aufklären lassen. Die Übersichtskarte zeigt nach **SimCity**-Manier Rohstoffe, Handelswege oder eine militärische Übersicht an. Kasernen werden mehrere Einheiten des gleichen Truppentyps gleichzeitig ausbilden können.

Außerdem ist für jeden Soldaten eine variabler Aggressionslevel geplant, der beispielsweise den Verteidigungsradius bestimmt. Neben der künstlichen Intelligenz der Spieler-Truppen wird auch der Computergegner überarbeitet, der seine Strategie nun selbständig Ihrer Vorgehensweise anpassen soll. **RS**

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Microsoft
Termin: 4. Quartal '98 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Rüdiger Steidle: »Age of Empires 2 scheint die Stärken des Vorgängers weiter auszubauen. Wenn alle Versprechen erfüllt werden, erwartet uns hier ein heißer Anwärter auf den Strategie-Thron des Jahres '98.«