

Civilization meets Warcraft

Age of Empires

Gewaltige Kriegselefanten trampeln über Katapulte, die gerade eine trutzige Stadtmauer pulverisieren: So friedlich geht's bei Age of Empires zu.



Der Streitwagen lehrt Infanteristen das Fürchten.



Mit Feuer und Schwert verwüsten feindliche Truppen unsere schöne Stadt.



Vom Fischerboot bis zur Kriegsgaleere dümpelt so manches Schiff in den Fluten.



Neulich in der Eisenzeit: die höchste Entwicklungsstufe bringt die fortschrittlichsten Einheiten hervor.

Mögen Sie **Civilization**, vermissen aber eine Portion Hektik? Lieben Sie Echtzeitstrategie, aber fehlt Ihnen das gewisse Drumherum? Dann hat Microsoft die passende Antwort in petto: **Age of Empires** liefert gleich ein ganzes Bündel spannender Neuerungen.

Die meisten Echtzeit-Strategiespiele finden entweder im All oder auf Fantasywelten statt. **Age of Empires** hingegen handelt gleich 10.000 Jahre der Menschheitsgeschichte ab – aber keine Angst, so lange sitzen Sie nicht an einer Partie! Eines von zwölf historischen Völkern, darunter Ägypter, Römer und Babylonier, will erfolgreich von der Stein- zur Eisenzeit geführt werden, mit Zwischenstopps im Werkzeug- und Bronzezeitalter. Das kommt Ihnen bekannt vor? Kein Wunder, hat doch unter anderem Bruce Shelley hier Pate gestanden, einer der Civilization-Designer. So kann es denn auch nicht überraschen, wenn man viele bewährte Features des berühmten Vorbilds wiederfindet. Beispielsweise ist

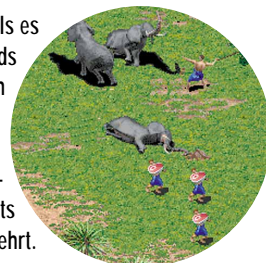
es extrem wichtig, neue Technologien zu erlernen und die Spielwelt schrittweise zu erforschen. Der Technologiebaum enthält über 100 Fortschritte, die zu neuen Einheiten und Bauwerken führen. Schicken Sie anfangs noch befahlte Keulenträger ins Unbekannte, donnern später schnittige Streitwagen übers Land, während Kriegsgaleeren das nasse Element durchpflügen. Auch die Gebäude werden im Laufe der Jahrtausende immer ausgefeilter. Die Computervölker schummeln in ihrem Wachstum nicht, sondern halten sich an die gleichen Entwicklungsregeln, die auch für Sie gelten. Lediglich ihr Anfangsbestand der vier Rohstoffe Gold, Eisen, Nahrung und Holz kann variieren.

Kein Sieg ist wie der andere

Anders ist **Age of Empires** auch bei den Siegbedingungen. Gleich vier Möglichkeiten gibt es, das eigene Ego ins Unermessliche zu steigern und sich wie Caesar persönlich zu fühlen. Neben dem herkömmlichen »Es kann

nur einen geben«-Feldzug wäre da der Technologiesieg, bei dem Sie eines der sieben antiken Weltwunder zusammenzimmern. Außerdem sind heilige Bauwerke wie Tempel oder Runensteine Marke Stonehenge über die

Als es Mc Donalds noch nicht gab, waren Elefanten-koteletts heiß begehrt.



Karte verteilt; wer alle besetzt und über eine bestimmte Zeitspanne hält, gewinnt. Schließlich liegen auf der Spielwelt Artefakte. Haben Sie alle gesammelt und ebenfalls für geraume Zeit in Ihrem Besitz, ist Ihnen der Sieg auch gewiß. Dabei müssen Sie sich nicht bereits zu Spielbeginn festlegen, sondern können jederzeit Ihre Strategie ändern. Kürzere Szenarios laden zu einer einzelnen Schlacht ein; auch Multiplayer-Partien sind vorgesehen. Über Microsofts In-



In diesem **Schlacht-Szenario** trennt ein schmaler Fluß die verfeindeten Armeen. Vorerst dürfen sich nur die Fernkämpfer austoben.

ternet Gaming Zone, LAN oder per Modem lassen sich heiße Kriege anzetteln. Sozial Veranlagte teilen sich ein Volk, was interessante Möglichkeiten bietet. So kann der eine Spieler Armee und Flotte übernehmen, während der andere Wirtschaft und Forschung frisiert. Oder aber man teilt das Heer auf, was besonders bei größeren Schlachten Vorteile bringt (»Rück' mit Deiner Kavallerie ruhig vor – meine Bogenschützen sind direkt hinter ihr. In Gedanken immer ...«).

Da lacht das Auge

Age of Empires ist eine reine Augenweide. Auf den ersten Blick kann man zwischen den zahlreichen Einheiten unterscheiden, und auch ihre Funktion ist gleich offensichtlich. Schließlich weiß auch der Laie sofort, daß ein Bogenschütze in der Regel Pfeile verschießt und Kavalleristen meist auf Pferden dahertreiben. Abhängig von der Grafikauflösung sehen Sie einen unterschiedlich großen Ausschnitt der Spielwelt, doch selbst im größten sind Krieger, Gebäude oder Hand-

werker noch leicht zu erkennen. Holzarbeiter springen auf der Suche nach dem nächsten Baumopfer munter durch den Wald, fleißige Bauern buddeln Saatgut ein und Kartoffeln oder Weizen wieder aus. Im Laufe der Zeitalter verändert sich das Aussehen der Gebäude, so weichen simple Holzhütten massiven Steinbauten.

Auch beim Sound weiß das Ohr gleich, was gerade vor sich geht: Schwerterklirren vermischt sich mit dem Tröten von Elefantenrüsseln, und ein sattes »Fummp!« begleitet den Schuß der Pfeilgeschütze und Katapulte.

Wollten Sie schon immer mal eine Schlacht um Ihre Heimat oder Lieblings-Ferieninsel schlagen? Der Szenario-Editor macht's möglich: Mit ihm lassen sich eigene Kampagnen und Szenarios entwerfen oder vorhandene ändern. Dabei dürfen Sie nicht nur an der Spielwelt feilen, sondern auch an Bauten und Einheiten. Selbstgebastelte Partien tauscht man dann einfach untereinander aus, so daß die Mitspieler das Werk bewundern können. **md**



Im **Szenario-Editor** läßt sich fast alles verändern.



Diese **griechische** Stadt ist zu Wasser und zu Lande gut behütet.

Age of Empires

Genre: Strategie **Hersteller:** November '97
Termin: Microsoft **Ersteindruck:** Sehr gut

Martin Deppe: »10.000 spannende Jahre, in einem Spiel verpackt. So bunt war die graue Vorzeit noch nie. Hier kommt ein neuer Echtzeit-Hit auf uns zu.«