

Age of Empires • Strategie

TROJANISCHES PFERD



Das Microsoft-Imperium ruft seine Soldaten zusammen: Streitkolbenkämpfer, Axtkrieger und Elefantenreiter, hochgerüstete Belagerungsmaschinerie, ja sogar die Überzeugungskraft von Priestern wird aufgeboten, um im Kampf gegen die übermächtige Phalanx von Echtzeitstrategiespielen anderer Hersteller bestehen zu können.



Man konnte in letzter Zeit durchaus den Eindruck gewinnen, daß aus dem Echtzeitstrategie-Genre allmählich „die Luft raus“ sei – ein C&C- bzw. Warcraft-Klon jagte den an-

deren, während innovative neue Konzepte eher die Ausnahme bildeten. Trotzdem scheint der Markt für Echtzeitstrategie-Games noch nicht gesättigt zu sein – gerade jetzt in der Vorweihnachtszeit bricht wieder eine Flut von Programmen über die Spieler herein, bei der es angesichts des hohen Qualitätsstandards äußerst

schwerfällt, eindeutige Empfehlungen auszusprechen. Mit Microsofts ehrgeizigem Produkt Age of Empires hat man es da ein wenig leichter, denn es läßt sich trotz aller Gemeinsamkeiten klar von den Mitbewerbern abgrenzen.

WarCraft zivilisiert

Natürlich geht es im Grunde auch in Age of Empires darum, Ressourcen zu erschließen und sie

u. a. zum Aufbau einer schlagkräftigen Streitmacht zu nutzen. Im Gegensatz zu den meisten anderen Programmen des Genres sind diese Aktionen jedoch nicht in einem fiktiven Zukunfts- oder Fantasy-Szenario angesiedelt, sondern spielen sich in der Antike ab. Statt mit GDI, NODs oder Orks haben Sie es mit zwölf Hochkulturen der frühen Menschheitsgeschichte zu tun. Sie schlüpfen



Auch die Seefahrt spielt in Age of Empires eine wichtige Rolle: Mit Schiffen können Sie auf Fischfang gehen, mit anderen Völkern Handel treiben und selbstverständlich auch Krieg führen.



Die Diplomatie-Option gibt Ihnen die Möglichkeit, mitten im Spiel Ihr politisches Verhältnis zu anderen Völkern den Umständen entsprechend zu verändern.

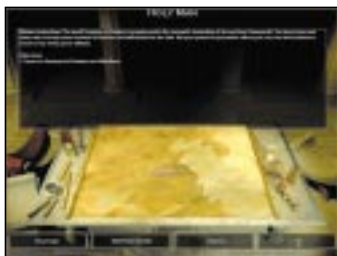


In einem Historienspektakel wie Age of Empires dürfen natürlich die Schlachten Alexanders des Großen nicht fehlen.

beispielsweise in die Rolle eines alten Griechen und erleben den Trojanischen Krieg noch einmal mit oder kämpfen als Ägypter mit anderen Völkern um fruchtbares Land am Nildelta. Dieser historische Ansatz ermöglichte es den Entwicklern, neben den altbekannten Echtzeitstrategie-Features ein Element einzubringen, das früher eher in rundenbasierten Spielen wie Civilization 2 zu finden war: Sie dürfen sich in Age of Empires nicht nur gegen andere Völker zur Wehr setzen, sondern können sich auch mit ihnen verbünden, Handel treiben und Ihr eigenes Steinzeit-Grüppchen nach und nach in eine kulturell hochstehende Eisenzeit-Gemeinschaft weiterentwickeln.

Interaktives Geschichtsbuch

Die vielseitigen und meist sehr umfangreichen Aufgabenstellungen, mit denen Sie es in Age of Empires zu tun haben, wurden zu Kampagnen zusammengefaßt, die sich jeweils mit der Geschichte ei-



Vor Beginn eines Szenarios werden Sie kurz und bündig über die historische Ausgangssituation informiert und können bei Bedarf auch strategische Tips abrufen.

nes Volkes beschäftigen. Dabei werden Sie mit den unterschiedlichsten Ausgangssituationen konfrontiert: Mal haben Sie gerade ein paar Zivilisten zur Verfügung, mit denen Sie sich erst einmal auf Nahrungs- und Rohstoff-



SZENARIO-EDITOR

Ähnlich wie Warcraft 2 verfügt auch Age of Empires über einen äußerst komfortablen Szenario-Editor. Er ist derart benutzerfreundlich gestaltet, daß Sie kaum Einarbeitungszeit benötigen, bevor Sie mit wenigen Mausklicks Ihre ersten Eigenkreationen erstellen. Sie beginnen dabei mit einer völlig leeren Karte oder lassen sich vom Zufallsgenerator ein Terrain auf den Bildschirm zaubern, das Sie dann Ihren Wünschen entsprechend gestalten. Laub- und Pinienwälder, Wüsten mit Palmenoasen, seichtes und tiefes Wasser, Klippen, Hügelformationen – Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Sämtliche Einheiten und Gebäude lassen sich ebenfalls bequem per Pulldown-Menü anwählen und mit der Maus plazieren. Fertige Szenarien dürfen Sie anschließend zu Kampagnen zusammenfassen und mit Missionsbeschreibungen versehen. Ganz Eifrige können sogar ihre eigenen Videosequenzen integrieren.



Die ersten mit der Beta-Version des Editors erstellten Szenarien geistern jetzt schon durch das Internet.



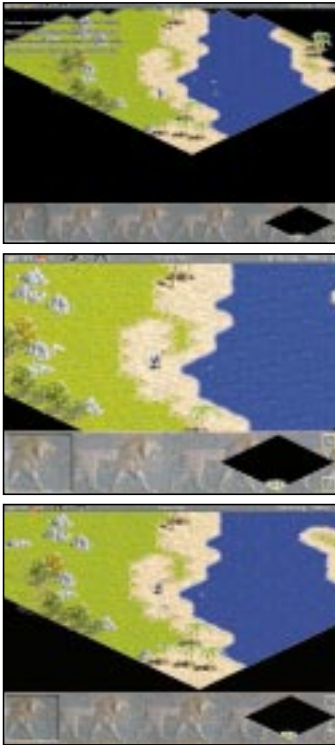
Das aufwendig animierte Intro und die kurzen Zwischensequenzen wecken Erinnerungen an alte Hollywood-Monumentalfilme.



VERGLEICH

Grafik und Echtzeitprinzip von Age of Empires orientieren sich klar an Blizzards Warcraft 2, die Entwicklung eines primitiven Steinzeit-Stammes in eine zivilisierte Hochkultur hingegen kann ihre Herkunft aus Civilization 2 nicht verleugnen. Allerdings ist Age of Empires nicht lediglich die Summe der besten Features aus den beiden obengenannten Programmen, sondern Warcraft 2 insbesondere durch die bessere KI des Computergegners und das vielseitigere Ressourcen-Management überlegen. Gegenüber Civilization hat Age of Empires durch seinen Actiongehalt und die intuitivere Bedienung ein paar Punkte voraus.

Age of Empires	89%
Total Annihilation	86%
Civilization 2	87%
Dark Reign	84%
Warcraft 2	84%



Age of Empires läßt sich in den Auflösungen 640x480, 800x600 und 1024x768 spielen, wobei letztere natürlich die größte Übersicht bietet.

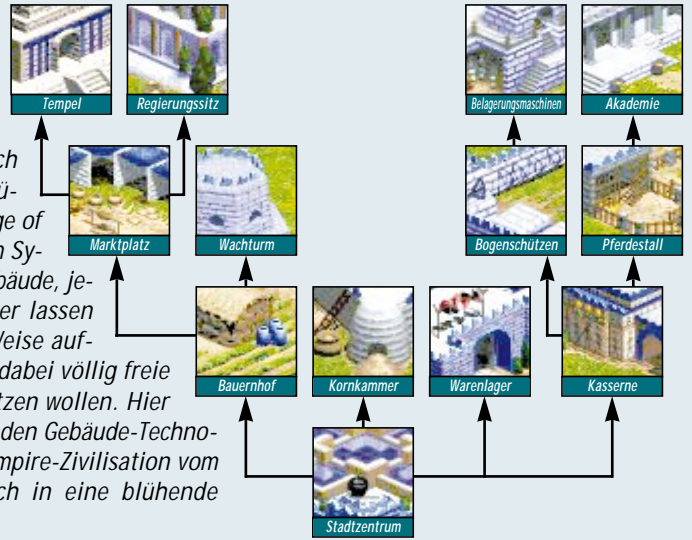
suche begeben müssen, bevor Sie sich dem Bau eines Dorfes und der Produktion militärischer Einheiten widmen dürfen. Es kann jedoch auch sein, daß Ihnen nur ein alter, leicht verwundbarer Priester zur Seite steht, der erst ein paar Gegner zum Überlaufen bewegen muß, damit Sie mit den Abtrünnigen Ihr eigenes Dorf gründen können...

Sehr wichtig ist, die begrenzt vorhandenen Ressourcen sehr überlegt einzusetzen und sich permanent um genügend Nachschub zu kümmern. Nur so stellen Sie sicher, daß Ihr Volk auch höhere Entwicklungsstufen erreicht und wehrhaft genug bleibt, um sich gegen Feinde behaupten zu können. Auch Krieger und Zivilisten



TECHNOLOGIEBAUM

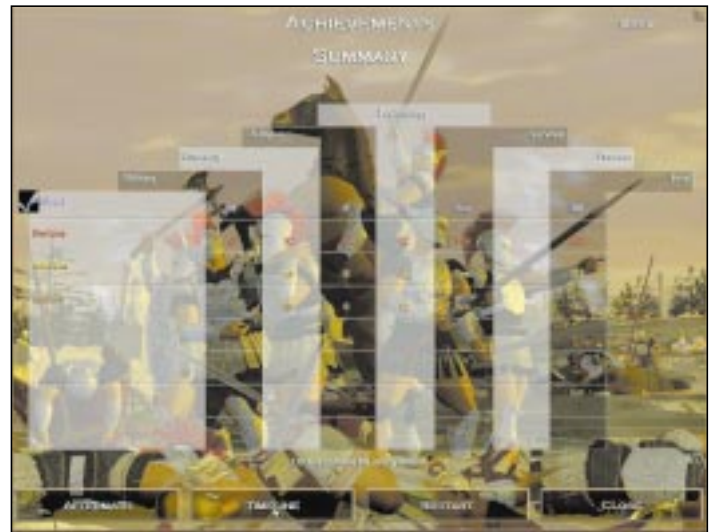
Einer der wichtigsten Motivationsfaktoren von Klassikern wie Civilization und Command & Conquer ist das Prinzip, dem Spieler die Ressourcen nicht sofort, sondern nach und nach häppchenweise zur Verfügung zu stellen. Auch Microsofts Age of Empires macht extensiv von diesem System Gebrauch. So gut wie jedes Gebäude, jeder Kämpfer und sogar der Priester lassen sich nach und nach auf vielerlei Weise aufpeppen, und Sie als Spieler haben dabei völlig freie Hand, wo Sie die Schwerpunkte setzen wollen. Hier sehen Sie anhand eines grundlegenden Gebäude-Technologiebaums, wie sich eine Age of Empire-Zivilisation vom einfachen Stadtzentrum allmählich in eine blühende Hochkultur verwandelt.



sind nicht in unbegrenzter Menge verfügbar – man sollte sich also stets Gedanken über die richtigen Prioritäten machen.

Leichtes Spiel

Obwohl der Schwierigkeitsgrad dem Spieler dank der guten Computergegner-KI auch im Singleplayer-Modus einiges abverlangt, geht die Steuerung sehr leicht von der Hand: Mit der linken Maustaste wählen Sie Einheiten an, und mit einem Klick auf die rechte Taste erteilen Sie Ihre Befehle, die das Programm automatisch richtig interpretiert. Markieren Sie beispielsweise einen Zivilisten und anschließend per Rechtsklick einen Baum, wird ersterer sofort mit dem Holzfällen beginnen. Klicken Sie statt des Baumes ein Reh an, begibt er sich unverzüglich mit dem Speer auf die Jagd. All dies wird mit einer einzigartigen Liebe zum Detail animiert – man kann A.o.E. sicherlich als das optisch eindrucksvollste Echtzeitstrategie-Spiel bezeichnen, das momentan auf dem Markt ist.



Nachdem man eine Mission erfolgreich abgeschlossen hat, kann man seine Leistungen mit denen seiner Gegner vergleichen.

Geradezu verschwenderisch gibt sich das Programm in Sachen Optionenreichtum: Neben den Kampagnen können Sie als Einzelspieler auch ein Deathmatch gegen mehrere Computergegner auswählen oder sich per Zufallsgenerator eine Mission erstellen las-

sen. Freunde von Multiplayer-Matches haben die Wahl zwischen LAN- und TCP/IP-Netzwerken, Microsofts Internet Gaming Zone und einem Zweispieler-Modus über Modem oder serielle Kabelverbindung.

Herbert Aichinger



KOMMENTAR

» Kein Zweifel: Wenn ich drei Spiele auf die berühmte einsame Insel mitnehmen dürfte – Age of Empires wäre dabei! Microsofts Einstieg in den Echtzeitstrategie-Bereich bringt viel frischen Wind ins Genre und überzeugt durch ebenso anspruchsvolle wie vielseitige Aufgabenstellungen, hervorragende Spielbarkeit und eine optische Aufmachung, die ihresgleichen sucht. Angesichts der ungeheuren Optionenvielfalt, die Age of Empires sowohl im Einzelspieler- als auch im Multiplayer-Modus bietet, dürfte mit diesem Programm wochen-, wenn nicht gar monatelang für erstklassige Unterhaltung gesorgt sein. Auch für Einsteiger absolut empfehlenswert! <<

Mindestens:	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, Win95
Empfohlen:	Pentium 133, 32 MB RAM, HexSpeed-CD-ROM
Technik:	SVGA/SB
Multiplayer:	2 Sp. über Modem/seriell, 8 Sp. im Netz/Internet
Handbuch:	deutsch
Sprache:	deutsch
CD/HD:	240 MB/30 MB
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Oktober
Grafik:	92%
Sound:	85%
Genre:	Action

