

DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Forgotten Empires, Tantalus Media, Wicked Witch** Termin: **14.11.2019**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam, Microsoft Store)**



Microsoft tanzt den Remake-Reigen und liefert die aufgepöpselte Version eines der besten Strategiespiele aller Zeiten. Von Martin Deppe

Herbst 1999: Das epochale Age of Empires 2 schnappt sich nicht nur den Echtzeitstrategie-Thron, sondern setzt sich gleich an die Spitze unserer gesamten Strategie-Charts. Starcraft muss nach immerhin 15 Monaten maulend die Krone abgeben, und Command & Conquer 3 landet grummelnd hinter dem rundenbasierten Alpha Centauri und dem dritten Auftritt der Wuselsiedler.

Herbst 2019: Ein neues Siedler ist in Arbeit, Starcraft hat ein Remaster hinter sich, und über C&C hüllen wir lieber den Mantel des Schweigens, bevor wir uns wieder so aufregen. Und Age of Empires 2? Das kommt in einer Definitive Edition raus, Teil 3 wird ebenfalls generalüberholt, und Age of Empires 4 entsteht gerade bei Relic. Nie war der Spruch »Totgesagte leben länger« wahrer! Aber wie gut schlägt sich die Age of Empires 2 Definitive Edition heute im Test?

Viel mehr als nur 4K

Ein paar Infos vorweg, bevor wir im Detail auf das Spiel eingehen: Anders als Age of Empires 2 HD von 2013, das im Grunde nur das alte Spiel mit höherer Auflösung war, bringt die neue Definitive Edition (kurz: DE) zahlreiche große und kleine Neuerungen, zum Glück ohne das Spielprinzip selbst zu verändern. Neben Auflösungen von 1.267x712 bis 4K, die sich alle fluffig zoomen (!) lassen, sind vor allem die drei neuen

Kampagnen spannend, die sich zu den 24 bisherigen gesellen. Denn die DE enthält nicht nur die Kampagnen des Hauptspiels, sondern auch dessen erste Erweiterung The Conquerors (2001) und die Erweiterungen der HD-Fassung, nämlich The Forgotten (2013), The African Kingdoms (2015) und The Rise of the Rajas (2016). Macht insgesamt mal eben schlappe 27 Feldzüge. Und vier neue Zivilisationen treten neben den 31 bisherigen auch mit an. Einige durchdachte Interface- und Bedienungsverbesserungen sind ebenfalls drin. So viel zum dicken Inhalt – und jetzt gucken wir mal, wie sich das alles spielt, 20 Jahre nach dem Ur-Age 2.

Die Antwort: sehr gut! Anders als bei der Definitive Edition des ersten Age of Empires, die im Februar 2018 erschienen ist, kämpft die Age 2 DE zum Beispiel nicht mit Wegfindungs-Altlasten – schlicht deshalb, weil das Age 2 von 1999 hier schon viel besser war als sein Vorgänger. Anfangs hatten wir in der Testversion zwar arge Ruckler und Framerate-



Die drei neuen, guten Kampagnen sind sehr Kavallerie-fokussiert. Hier fliehen wir mit Kotjan Khan und ein paar Männern (links oben) vor den anstürmenden Mongolen. Die gute Sprachausgabe trägt viel zur Stimmung des Spiels bei.



Eine Szene in 4K ganz herausgezoomt und ...



... hier ganz hereingezoomt. Drehen lassen sich die Karten nicht.



Direktvergleich: Die Grafikelemente wurden neu gemacht, Gebäude wie dieses koreanische Weltwunder sind deutlich detaillierter.



Und hier die gleiche Szene im Original aus dem Jahr 2000 (The Conquerors-Erweiterung in einer Auflösung von 1.280x1.024).

Einbrüche, vor allem beim Scrollen in 4K. Doch das Problem ließ sich leicht lösen: In den Grafikeinstellungen war die »Vertikale Synchronisation« standardmäßig aktiviert, nach dem Ausschalten lief die DE ordentlich, wenn auch nicht immer butterweich. Vor allem direkt nach dem Start oder Laden einer Mission brach die Framerate für ein paar Sekunden ein, erholte sich dann aber wieder. Wir haben das Spiel dann immer pausiert und kurz abgewartet. Auch auf der zweithöchsten Stufe mit 2.880x1.620 sieht das Spiel sehr gut aus, sie ist sogar der bessere Mittelweg zwischen guter Übersicht (rauszoomen, vor allem beim Basisbau und Arbeiterkommandieren) und taktischer Ansicht (reinzoomen, etwa beim Mikromanagement von Truppen). Das Interface skaliert bei jeder Auflösung übrigens auf Wunsch mit, bleibt also stets gleich groß und lesbar.

Einstürzende Altbauten

Dank der höheren Auflösungen und der neu aufgesetzten Grafik (die Entwickler mussten alles neu machen, weil's durch die Schließung der Ensemble Studios 2009 die alten Assets nicht mehr gab), bekommt ihr viele nette Details zu sehen: Einheiten hinterlassen zum Beispiel Fußabdrücke im Schnee, die kurz darauf verschwinden. Gebäude stürzen jetzt schick in sich zusammen. Es gibt zwar keine Physikeffekte wie in Age of Empires 3 (2005) mit seinen titschenden Kanonenkugeln und nach Beschuss unwuchtig rotierenden Windmühlenflügeln. Trotzdem tragen die dezenten neuen Effekte viel zur klassischen Age-Wohlfühlatmosphäre bei, ohne aufgesetzt zu wirken.

Auch beim Sound hat sich viel getan, vor allem die guten Sprecher bei Missionsbriefings und Ereignissen in einem Szenario sind echte Stimmungsmacher. Die neue Musik ist uns fast einen Tacken zu modern, greift aber die alten Scores gut wieder auf. Und natürlich sind die guten alten Soundeffekte wieder drin, die uns schlagartig wieder nach 1999 verfrachten, allen voran das vertraut-verhasste Angriffssignal.

Heute Schweinehirt, morgen Zar

Die drei neuen Kampagnen, die ihr wie gehabt in beliebiger Reihenfolge spielen könnt, sind unter dem Namen »The Last Khans« zusammengefasst und konzentrieren sich auf den Eurasischen Raum und die Zeit der Mongolen. Mit Khan Kotjan (1202

bis 1241) versammelt ihr das Volk der Kumanen, um vor den anstürmenden Mongolen Westen zu fliehen. Schon die erste Mission bringt dieses Fluchtgefühl gut rüber, denn ihr müsst unterschiedliche Stämme überzeugen, mit euch zu kommen – seid ihr zu langsam, unterwerfen sie sich den Mongolen. In Kampagne Nummer zwei übernehmt ihr die Rolle des jungen Iwajlo, einen mächtigen ... Schweinehirten. Der schafft es 1277, die bulgarischen Bauern gegen die anrückenden Tataren zu vereinen. Doch fieserweise bekämpfen die bulgarischen Adligen den Emporkömmling und seine »Bauerntrampel« bis aufs Blut, sodass ihr ständig zwischen zwei Fronten steckt – bis ihr selbst zum Zar werdet. In der dritten neuen Kampagne spielt ihr schließlich die Feldzüge des



Belagerungsschlachten wie hier in Delhi sind in den neuen Kampagnen seltener.



Martin Deppe
@GameStar_de



Verflixte Hühnerkacke, jetzt habe ich vor lauter Arbeiter-Zugucken den anrückenden Tatarentrupp übersehen! In Nullkommanix galoppieren die Reiter in mein bulgarisches Bauerndorf, nur mit Mühe können meine Bogenschützen, gesichert von Pikenieren, die Angreifer abwehren. Und das auch nur, weil meine beiden teuer zusammengesparten Priester zwei Tataren »umfärben«. Das ist nur eine von unheimlich vielen Déjà-vu-Szenen, die ich in der gelungenen Definitive Edition erlebe. Die Verzahnung zwischen ruhigerem Aufbau und Expansion, Scharmützeln und Schlachten, Forschung und Truppen-Optimieren fesselt mich wie vor 20 Jahren! Denn die drei Entwicklerteams waren so schlau, am eigentlichen Spielprinzip nichts zu verändern, aber jede Menge Verbesserungen an der Optik (nette Zerbröseleffekte und endlich übersichtliches 4K mit Zoom!) sowie am User-Interface (Arbeiter-Übersicht, Produktions- und Forschungsschlange) einzubauen. Die drei neuen Kampagnen sind top und bieten allein schon tagelangen Spielspaß, und da ist der Multiplayer-Modus mit seinen zig Einstellmöglichkeiten nicht mal mitgerechnet. Doch trotz Gamedesign-Botox und Grafikkosmetik: Age of Empires 2 ist ein 20 Jahre altes Spiel, auch wenn es sich höchstens wie zehn anfühlt. Eine 93er-Wertung wie damals ist heute einfach nicht mehr drin. Ich bin dennoch mit dem Gesamtpaket Definitive Edition sehr zufrieden. Zumal der Preis von rund 20 Euro wirklich fair ist.



Glück im Unglück: Unser halbtoter Späher (noch 2 HP Restleben!) findet Verbündete.

Eroberers Timur Lenk (1336 bis 1405) nach, der sich zum Herrscher über ein neues Mongolenreich aufschwingt, trotz eines lahmen Beines, einer Schussverletzung an der Hand und einer verwachsenen Schulter. Fehlt nur noch der berühmte Pfeil ins Knie, der seine Karriere jäh beendet.

Die vier Zivilisationen Bulgarien, Litauen, Kumanen und Tataren haben in der Age of Empires 2 DE Premiere. Bei allen ist Reiterei Trumpf, die Bulgaren können in ihrer Burg zum Beispiel morgensternschwingende Konnik-Reiter ausheben, die bei null Hitpoints nicht sterben, sondern abgesessen weiterkämpfen. Die Keshigs der Tataren hingegen heimsen für jeden erledigten Gegner Gold ein. Und jede neue Zivilisation hat wieder generelle Boni, bei den Litauern beispielsweise macht jedes Artefakt in einer Kirche alle Kavallerieeinheiten um +1 stärker.

Aus dem Vollen geschöpft

Alle drei Kampagnen bieten sehr abwechslungsreiche Missionen. Und flotte noch dazu: Da es rund um die Mongolen und andere Steppenvölker geht, sind die Einsätze sehr Reiterei-fokussiert, Hit-&-Run-Taktiken kommen häufiger vor als großangelegte Belagerungen (obwohl es die auch gibt). Flucht und Widerstand gegen die Mongolen spiegeln sich auch in den Missionszielen spannend wider: Da müssen wir ein halb verhungertes Dorf übernehmen, die vertriebenen Schweine und Gänse auftreiben, langsam eine Ressourcenwirtschaft ankurbeln, das Dorf befestigen – und immer wieder Angriffe abwehren, bis wir endlich zurückschlagen. In vielen Missionen ist Erkunden Trumpf, weil ihr etwa feindliche ungeschützte Mühlen übernehmen könnt oder Truppen findet, die sich euch anschließen. Nur eins findet ihr



Mit einem Reitertrupp kämpfen wir den Weg zum Artefakt frei, das von Türmen gesichert ist. Unser Priester wartet links unten auf seinen Auftritt.

nicht: Leerlauf. Denn es gibt immer was zu tun, wie früher greifen die Zahnräder Wirtschaft, Bauen, Kämpfen, Forschen bestens ineinander.

Übrigens wurden auch die alten Kampagnen angepasst, vor allem die aus dem Ur-Age 2. Nervige Missionsziele wie »Sammle 500 Nahrung« sind zum Beispiel gestrafft, jetzt müsst ihr da nur noch 100 Nahrung anhäufen. Wer lange nicht mehr oder noch nie (pfui!) Age 2 gespielt hat, der kann sich entweder in die gute alte Tutorial-Kampagne rund um William »Freeeeedom!« Wallace werfen. Oder in der Lern-Kampagne »Kunst des Krieges« die typischen Strategien üben, etwa Rush und Rush-Abwehr. Dabei werden die Zeiten gestoppt und am Ende Medaillen vergeben – wer zum Beispiel die Ritterzeit in 14 Minuten erreicht, kriegt Gold. Eine nette Idee, die sich gut zu den Klassikern Skirmish und den 16 historischen Schlachten einfügt.

Holz: 12, Gold: 0

Viele sinnvolle Verbesserungen beim Interface runden die Neuerungen ab. Oben links wird jetzt bei jedem der vier Rohstoffe angezeigt, wie viele Arbeiter ihn gerade abbauen. Darunter zeigt eine Icon-Schlange, woran ihr gerade forscht und welche Truppen ihr rekrutiert. Missionsziele werden auf Wunsch eingeblendet, erledigte abgehakt. Äcker müsst ihr nicht mehr manuell neu aussäen, wenn sie abgeerntet sind, das geht optional auch automatisch. Und ihr könnt die Steuerung so einstellen, dass ihr beim Rahmenziehen auch im dicksten Getümmel nur die Kampfeinheiten auswählt – und nie wieder versehentlich Arbeiter, Gänse oder Schweine mit an die Front schickt!

Auch die KI hat dazugelernt. Zum einen besch...ummt sie uns nicht mehr, indem sie die Karte schon vorher kennt, stattdessen schauen immer wieder mal flinke Späher bei uns vorbei. Es gibt auch deutlich weniger Kamikaze-Angriffe als früher, denn die KI-Gegner greifen bevorzugt in größeren Trupps an, mit gut zusammengestellten Truppen, die auch gern Lücken in unseren Befestigungen schamlos ausnutzen. Aller-



Skirmish-Gefecht: Beim Verteidigen unseres Wunders hilft die 4K-Auflösung enorm, weil wir die komplette Mauer im Blick haben und so Angriffe früh erkennen können.

dings marschieren sie dazu unnötig durch unser Turmfeuer: Statt einen Sicherheitsabstands-Bogen zu schlagen und dann schnurstracks die Bresche anzusteuern, um den Weg durch unser Abwehrfeuer zu minimieren, umrunden sie unser befestigtes Dorf viel zu dicht an der Mauer entlang und werden natürlich die ganze Zeit beharkt. Bei unseren eigenen Angriffen konnten wir außerdem einzelne KI-Truppen mehrmals durch ihre eigenen Mauern bearbeiten, ohne dass die Beschossenen reagiert haben, erst halbtot zogen sie sich zurück, während ihre Kumpanen direkt daneben alles ignoriert haben. Unterm Strich spielt die KI aber solide, zumal sie sich bei Angriffen auf unsere Priester stürzt oder Fernkämpfer mit Kavallerie zusetzt. Und bei starken Verlusten zieht sie sich auch mal zurück. Insgesamt also ein Fortschritt im Vergleich zur alten Original-KI – auf die ihr optional umschalten könnt.

Steam vs. Store

Auch beim Thema Multiplayer klotzt Age of Empires 2 Definitive Definition voll rein. Bis zu acht Spieler prügeln sich online, wahlweise besetzen KI-Herrscher fehlende Mitspieler. Das Spiel unterstützt Crossplay zwischen

der Steam-Version und der aus dem Microsoft Store. Wie gut das in der Praxis funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht testen, zum Heftschluss waren schlicht noch nicht genug Spieler da. Die Einstellmöglichkeiten sind aber umfangreich: Kartengröße, Zeitalter, Siegbedingungen, Rohstoffvorkommen – wie früher lässt sich fast alles anpassen. Schade allerdings, dass wir nicht wie Anno 99 im LAN antreten können. ★

AGE OF EMPIRES 2 DEFINITIVE EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E7400 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce GT 420 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 43 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II X4 840
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 43 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- zoombare Auflösungen bis 4K
- komplett neu gestaltete Grafikelemente
- detaillierte Truppen, einstürzende Gebäude
- gute neue Musik
- Karte nicht drehbar

SPIELDESIGN



- Aufbau, Kampf und Forschung hervorragend verzahnt
- sinnvoll verbessertes Interface
- viel spielerische Freiheit
- Ur-Kampagnen gestrafft
- fummeliger Mauerbau

BALANCE



- Tutorial-Kampagne
- Challenge-Missionen
- grundsätzlich ordentliche, verbesserte KI
- sehr variable Schwierigkeitsgrade
- gelegentliche KI-Patzer

ATMOSPHÄRE / STORY



- spannende historische Kampagnen
- viel Sprachausgabe
- Erkunden lohnt sich
- kein Leerlauf
- kein Introvideo mehr

UMFANG



- enthält Age 2 und alle 4 (HD-)Erweiterungen
- 27 Kampagnen (davon 3 neue)
- 35 Zivilisationen (4 neue)
- umfangreicher Multiplayer-Modus
- Mod-Support

FAZIT

Rappelvolles Gesamtpaket mit 4K-Auflösung, Zoomfunktion, drei guten neuen Kampagnen und vielen Interface-Verbesserungen.



Gut: Die Formationen sind wieder mit dabei, hier werden die fragilen Belagerungswaffen in die Mitte genommen. Doof: Wir können nur 60 Einheiten in eine Gruppe packen.