



Age of Empires 3: Definitive Edition

KOLONIALISIERUNG IN SCHÖN

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Microsoft Entwickler: Forgotten Empires Termin: 15.10.2020

Die Definitive Edition macht einen massiven Grafiksprung, greift an anderer Stelle aber zu kurz. Wir haben den Single- und den Multiplayer gespielt. Von Reiner Hauser

Die Age of Empires 3: Definitive Edition steht vor der Tür (oder ist vielleicht sogar schon da, wenn ihr das lest), und ich muss ein Geständnis ablegen. Ich habe mit dem dritten Teil deutlich mehr Zeit verbracht als mit Age of Empires 2, obwohl der ungefähr in jeder Strategie-Hitliste Platz eins oder

zwei belegt. Während der Mittelaltertitel einst meine Einstiegsdroge in die Spielwelt war, führte mich Age of Empires 3 in die kompetitive Multiplayer-Szene ein. Spielmechanisch war Age of Empires 3 also genau mein Ding. Ja, das Setting war mir so fremd wie jedem anderen Nicht-Amerikaner, die



Der Großangriff gegen die japanischen Tokugawa in diesem Drei gegen Drei ist gerade voll im Gange.



Das schnuckelige Wohnhaus der Schweden, das Torp, baut langsam umliegende Ressourcen ab. Durch eine Upgrade-Lieferung aus der Heimatstadt bauen sie aus nahegelegenen Minen besonders schnell ab, was ich mir natürlich gleich zu Nutze mache.

Kamera klebte zu nah am Geschehen, die Grafik wirkte grellbunt und der Multiplayer laggte. Was aber wäre, wenn sich jemand genau dieser Schwächen annehmen würde? Was, wenn es eine Definitive Edition gäbe, die Age of Empires 3 in ein hübsches und gut zu steuerndes Spiel verwandeln würde? Dann könnte es mein persönliches Echtzeitstrategie-Highlight der letzten Jahre werden! Nun konnte ich sowohl die Solokampagnen als auch den Multiplayer-Modus der AoE 3: Definitive Edition bereits 15 Stunden lang spielen. Und schon mal vorneweg: Der Eindruck ist gut, aber nicht ganz ungetrübt.

Das innovative Age of Empires

Age of Empires 3 spielte sich damals anders als seine Vorgänger. Auf den ersten Blick brachte es alles mit, was ein richtiges Age of Empires ausmacht, etwa eine tolle Single-

player-Kampagne, gemächlichen Siedlungsbau, Rohstoffsammeln und historische Verortung. Dass das Kolonialsetting mit seinen bunten Dschungeln und braunen Präriewiesen nicht das Gelbe vom Ei war und dem Spiel wohl mehr geschadet hat als alle Gameplay-Entscheidungen, ist ein nicht wegzudiskutierender Umstand, der freilich auch im Remaster bestehen bleibt.

Dabei geht jedoch leicht unter, wie innovativ Age of Empires 3 war. Es führte neue Mechaniken ein, allen voran die Heimatstädte, Schätze, Eingeborenenstämme und Bahnlinien. Vor allem mit Ersteren wurden viele Spieler nicht warm, ich fand sie toll. Das Basteln eines Kartendecks je nach Spielstil, das mir im Verlauf einer Partie individuelle Boni zukommen lässt und dafür obendrein in einer Partie erworbene Erfahrungspunkte als vierte Ressource nutzt,

Was zeigen die Bilder?

Für diesen Artikel durften wir sowohl die Solokampagnen als auch den Multiplayer- und Skirmish-Modus spielen. Eigene Bilder hat Microsoft aber nur vom Singleplayer und Skirmish erlaubt, deshalb können wir euch keine Multiplayer-Screenshots zeigen.

brachte taktische Vielfalt und Tiefe, ohne das Kernspielprinzip auszuhebeln.

Das Bergen verstreuter Schätze sorgte für Beschäftigung zum Partiebeginn. Die Eisenbahnlinien teilten die Karte strategisch auf, während die wertvollen Bahnstationen und neutralen Stammesgesellschaften stets hart umkämpft waren. Das sind alles kluge Erweiterungen des allzu bekannten Standardspielprinzips der Echtzeitstrategie, die ich mir so oder in ähnlicher Form auch in neueren Titeln wünschen würde – die ja leider selten geworden sind.

Schöner denn je

Diese einzigartigen Mechaniken haben mich beim Spielen der Definitive Edition sofort wieder gepackt. Vor allem aber sieht Age of Empires 3 jetzt verdammt gut aus. Ich bin jemand, der mit dem 2D-Look von Age of Empires 2 heute gar nichts mehr anfangen kann, egal ob das 2D in 4K ist oder nicht. In Teil 3 dagegen macht die neue Grafik einen erheblichen Unterschied. Ganz besonders, weil die Entwickler die starke Überbelichtung zurückgefahren haben und eine weitere Zoomstufe zur Verfügung stellen. Die Einheitenmodelle sind alle neu und detaillierter, ebenso die schärferen Landschaftstexturen. Es wächst mehr Gras in der Prärie, Soldaten



Die schwedischen Dragoner stürmen in die unbewachte Wirtschaft eines abgelenkten Gegners.



Die Physik war in der Originalversion bereits eine richtige Augenweide, und da jetzt alles nochmal besser aussieht, rekrutiere ich Grenadiere und Kanonen schon allein, um die Kolonialwelten in Age of Empires 3 spektakulär explodieren zu sehen.

hinterlassen Fußspuren in winddurchwehten Schneelandschaften – oder verwechsle ich das vielleicht nur mit dem ganzen Rauch der Gewehrläufe und Geschütze?

Durch die überarbeitete Belichtung wirken die Farben viel realistischer, und die verbesserte Physik lässt Explosionen noch wuchtiger aussehen. Und wo ich schon bei der Physik bin, aus spielmechanischen Gründen schießen eure Mannen noch immer durch Mauern hindurch, wie Kollege Graf schon anderswo beklagt hat. Außerdem wurde das Interface sinnvoll entschlackt. Es sieht nun nicht nur moderner aus, sondern gibt zusätzlich einen erheblichen Teil des Bildschirms für das eigentliche Spielgeschehen frei, was der Übersichtlichkeit und Eleganz der Darstellung enorm zugutekommt.

Definitiv genug Inhalt

Natürlich bleibt es auch in dieser Definitive Edition nicht bei einer optischen Aufpolierung. Sie umfasst alle Inhalte der Originalversion inklusive der beiden DLCs. Das sind allein schon 54 Kampagnenmissionen, 14 Völker und Dutzende Karten. Die Entwickler von Tantalus und Forgotten Empires fügen außerdem mit den Schweden und Inka zwei weitere Nationen hinzu.

- Die Inka konnten mich aufgrund der geringen Varianz bisher nicht überzeugen. Mangels Reiterei oder Artillerie habe ich nur die Auswahl zwischen diversen Infanteristen. Die einen werfen irgendwas, die anderen stechen mit irgendwas zu, und alle sehen von Weitem gleich aus.
- Die Schweden fügen sich mit ihrem Fokus auf Söldner gut in das bisherige Repertoire ein und sehen dabei auch schick

aus. Gerade durch Karoliner und Hakkapeliten, Varianten von Musketier und Dragoner, haben mir die Kämpfe auch optisch gut gefallen. Ein nicht zu vernachlässigender Aspekt bei einem Age of Empires!

Im Gegensatz zu den Inka sind die Schweden also eine sehr gute Ergänzung, wenngleich ich persönlich gar keine 16 unterschiedlichen Völker brauche. Tatsächlich empfinde ich das genau wie schon in Age of Empires 2 eher als Schwäche. Denn aufgrund der dadurch entstehenden Vielfalt an Einheiten verliere ich schnell den Überblick darüber, welches Volk was kann, welche Einheit sich gut oder schlecht gegen welchen

Schadensyp eignet. Das macht das typische Stein-Schere-Papier-Prinzip ein wenig obsolet, weil ich einfach immer die gleichen Standardarmeeformationen baue, ohne überhaupt groß zu versuchen, die Einheiten meines Gegners zu kontern.

Zwei neue Spielmodi

Neue Beschäftigung findet sich in Form der beiden neuen Spielmodi »Historische Schlachten« und »Kunst des Krieges«. Letztere ist im Grunde nur eine Ansammlung kurzer Videos und Tutorialmissionen, die Einsteigern (Multiplayer-)Tipps mit auf den Weg gibt. Abgesehen von ein, zwei Tipps ist



Bugs und KI-Fehler haben sich auch eingeschlichen. In dieser Mission stellten die bösen Tatarer irgendwann grundlos den Angriff auf die befreundeten Eingeborenen im Norden ein. In diesem Stall muss es etwas irre Interessantes zu sehen geben.

SAMSUNG

Ein MuSSD-have für jede Situation

Wir haben immer
eine passende **SSD** für dich!

970 EVO Plus NVMe M.2 SSD

500 GB | 99,00 €

Art.: 287962



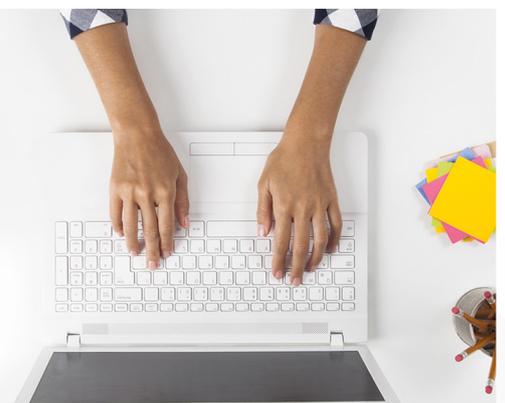
860 QVO SATA III 2,5 Zoll SSD
2 TB | 219,90 €

Art.: 284571

Erhältlich bei: | www.kmcomputer.de | www.bora-computer.de | www.snogard.de



Jetzt NEU!
RABATTE
für Schüler & Studenten



WWW.KMCOMPUTER.DE

WWW.BORA-COMPUTER.DE

WWW.SCHWANTHALER-COMPUTER.DE





Weil Microsoft die eingeborenen Völker überarbeitet hat, bauen Irokesen und Sioux jetzt kein Gold mehr ab. Stattdessen errichten sie neben Goldvorkommen einen Marktplatz, auf dem Dorfbewohner Felle »handeln«. Spielmechanisch macht das keinen großen Unterschied.

das für Kenner von AoE 3 nicht allzu interessant – wohl aber für all die Neulinge, die von der Definitive Edition angelockt werden.

Viel mehr Spaß hatte ich zu meiner Überraschung mit den historischen Schlachten. Dahinter verbergen sich sechs abwechslungsreich und gut designte Szenarien, die ganz nebenbei ein klein wenig geschichtliches Wissen vermitteln, so etwa über berühmte muslimische Piraten oder Russlands Kampf gegen die Mongolen. Entgegen meiner Erwartung spielen sich diese Szenarien wie gute Missionen einer typischen Age-of-Empires-Kampagne, auch in Bezug auf die Inszenierung. Eine echte Empfehlung.

Alte (KI-)Probleme

Aber es ist beileibe nicht alles Gold, was glänzt in der neuen Neuen Welt. Da wäre zuerst einmal die etwas antike KI, die abseits der geskripteten Kampagnen und Szenarien eigentlich nur im klassischen Eins gegen Eins klarkommt. In einem Drei gegen Drei auf »schwierig« agierten die Computergegner mit der Zeit vollkommen passiv und reagierten nicht auf meinen Versuch, einen Handelssieg (einen Großteil der Handelsposten eine Zeit lang halten) einzufahren. Im Modus »King of the Hill« konnte die KI überhaupt nichts mit der besonderen Siegbedingung anfangen und ignorierte die Festung in der Mitte einfach.

In einem normalen Zwei gegen Zwei zusammen mit einem menschlichen Mitspieler schickte die KI plötzlich sämtliche (!) Dorfbewohner aus einem unerfindlichen Grund in unsere Richtung, direkt in den Kugelhagel der Musketiere. Darauf folgten dann auch keine Angriffe mehr, weil die Gegner kein

Einkommen mehr hatten. Ein Eindruck, der sich im darauffolgenden 2vs2vs2 noch verfestigte, in dem die KI eine Zeit lang auf »sehr schwierig« mithalten konnte, dann jedoch vollkommen die Kontrolle über die eigene Wirtschaft verlor und vor unseren Augen einging. Dazu kam noch eine fehlerhafte Spielerverteilung zum Partiebeginn.

Ohne Probleme verlief nur das normale Eins gegen Eins gegen die KI. Da mich die Kompetenz der KI allerdings auch hier nicht restlos überzeugte, probierte ich den neuen Schwierigkeitsgrad »extrem«, den die Entwickler im Vorfeld angepriesen hatten. Dieses Experiment endete allerdings nach sehr

kurzer Zeit, weil die KI mit übertriebener Truppenstärke antanzte, die ich nicht im Ansatz abwehren konnte. Die Entwickler haben zwar im Interview versprochen, dass die Computergegner in der Definitive Edition »weniger« betrügen würden, viel weniger kann es angesichts dieser unrealistischen Truppenmassen aber nicht sein.

Steuerung aus dem vorletzten Jahrzehnt

Am meisten störe ich mich jedoch an der grundlegenden Einheitensteuerung. In den Jahren seit der ursprünglichen Entwicklung hat sich viel getan, was nun Probleme aufzeigt, die mir damals nicht so negativ aufge-



Das Heimatstadtsystem war schon in der ursprünglichen Releasefassung eine clevere Idee, die dem Spiel mehr taktische Tiefe verleiht. In der Definitive Edition müsst ihr eure Heimatstädte nicht mehr hochleveln, jetzt habt ihr im Deckbuilder sofortigen Zugang zu allen Lieferungen.

KONKURRENZLOS



CORSAIR K100 RGB

Die unvergleichliche CORSAIR K100 RGB Gaming-Tastatur kombiniert ein eindrucksvolles Aluminiumdesign und RGB-Beleuchtung jeder Einzeltaste mit leistungsstarker CORSAIR AXON Hyper-Processing-Technologie, die Ihre Eingaben 4x so schnell verarbeitet. Sie übertrifft andere Gaming-Tastaturen, so dass Sie andere Gamer übertreffen können.

MEHR ERFAHREN [CORSAIR.COM/K100](https://www.corsair.com/k100)

Echt hübsch!

Age of Empires 3 sieht mit der Definitive Edition einfach richtig gut aus. Egal ob beim Kampf in der Karibik (oben links), an der Mittelmeerküste (oben rechts), im winterlichen Russland (unten links) oder Ostafrika (unten rechts). So hübsch war Age of Empires noch nie.



fallen sind. Da ich heute beispielsweise mit Starcraft 2 vertraut bin, weiß ich, dass es viel besser geht. Wovon ich rede? Einheitengruppen in Age of Empires wollen beim Marschieren zusammenbleiben und passen sich dem Tempo des langsamsten Mitglieds an. Das ist hilfreich, wenn meine lahmen Kanonen nicht ungeschützt durch die Gegend wackeln sollen. Es ist aber überaus nervig, wenn der hinterste Mann von einem Gegner angegriffen und dadurch verlangsamt wird, sodass sich die ganze Armee dem neuen Tempo anpasst und sich beim Rückzug vom Gegner niedermetzeln lässt.

Dazu kommen Wegfindungsprobleme an Gebäuden und anderen Hindernissen. So muss ich immer wieder Befehle geben, die in einem moderneren Echtzeitstrategiespiel nicht in diesem Ausmaß notwendig wären: Dreht euch dorthin, nein, dorthin! Und greift doch bitte den Gegner an, der auf euch schießt und nicht den wehrlosen Marktplatz! Und nein, ich will nicht, dass meine teure Artillerie sich auch bei einem Rückzug immer in der hintersten Reihe eingliedert, um ja von den heranstürmenden Reitern niedergemetzelt zu werden.

Apropos Artillerie: So ein Falkonett ist eine tolle Einheit, wenn es mal bereitsteht, Gegnergrüppchen mit tollen Rauch-, Explosions- und Schusseffekten (Kanonenkugeln machen sogar beim Weiterrollen Schaden!) niedermäht und die Feinde dabei durch die Luft wirbelt. Besagtes Falkonett aber dorthin zu bekommen, wo ich es haben will, kann

eine nervenaufreibende Angelegenheit sein. Vor allem, wenn die Kanone mal wieder beschließt, wegen fünf Zentimetern den langsamen Schussmodus zu verlassen.

Von den schwerfälligen Schiffen fange ich gar nicht erst an. Lasst euch einfach nicht auf Karten mit größeren Mengen Wasser um die Landmassen ein. Dankenswerterweise bietet euch das Menü bei Spielerstellung viele Optionen. So könnt ihr beispielsweise eine Zufallsauswahl mit der Einschränkung »Landkarten« einstellen.

Alleinstellungsmerkmal Multiplayer

Das bringt mich zum letzten großen Themenblock, dem Multiplayer. Der war schon im Originalspiel richtig gut, wenn es nicht gerade fürchterlich gelaggt hat. Hier kommt die taktische Tiefe der Heimatstadtdecks noch mehr zum Tragen. Eine andere große Stärke kennen die meisten Spieler allerdings gar nicht. Aufgrund der potenziell kurzen Ausbildungszeit von Einheiten verbunden mit einem hohen, unendlichen Rohstoffzufluss spielt sich das Lategame



Ein Kampfgetümmel. Auf die Schnelle kann ich nicht mal sagen, gegen welches Volk ich da überhaupt kämpfe, so schlecht lassen sich die Einheiten auseinanderhalten.



Obwohl feindliche Truppen in dem Wald links oben in unmittelbarer Nähe sind und sogar schon angreifen, entscheidet sich die Hälfte meiner Armee, lieber ein paar Dorfbewohnern nachzujagen. Kurz nach diesem Screenshot sind meine Truppen schon über die ganze Basis verstreut.

von Age of Empires 3 anders als andere Echtzeitstrategie-Multiplayer. Zu diesem Zweck etablierten sich vor allem im Team-Multiplayer (also Zwei gegen Zwei oder mehr) eigene Hausregeln, die etwa wie folgt aussahen: »40mins nr hm nt«. Das hieß so viel wie: 40 Minuten lang greifen wir uns nicht an, die Karte wird in der Mitte aufgeteilt und in Grenznähe darf in dieser Zeit niemand Türme errichten. Das hört sich verrückt an, und ja, hin und wieder gab es Spaßvögel, die sich nicht an diese simplen Abmachungen gehalten haben, und ja, so ein Spiel dauerte wirklich lang. Aber das Resultat war im Regelfall bombastisch: Stellt euch eine Karte vor, in deren Mitte sich beidseitig mehrere Mauerringe gegenüberstehen. Wo in Grenznähe mehrere Armeeausbildungszentren entstehen, während

alle Teammitglieder weit hinter der Front eine gemeinsame Industrie hochziehen, eingefasst von weiteren Mauerringen. Die Kartendecks sind auf maximale Wirtschaft und dauerhafte Kampfboni ausgerichtet und – ganz wichtig – auf eine maximale Ausbildungszeitreduktion von Infanterie und Kavallerie, um die Front wie am Fließband mit neuen Truppen versorgen zu können. Wenn dann nach besagten 40 Minuten das Kampfgeschehen beginnt, entbrennt bei halbwegs gleich starken Teams ein wahrer Krieg. Um jeden Preis muss verhindert werden, dass ein Gegner irgendwo auf der Karte bis zur Industrie vorstößt. Truppen müssen mal hier, mal dort massiert werden, hinter jedem eroberten Mauerring werden sofort neue Kasernen hochgezogen, und natürlich muss man auf die Einheitenkomposition des Geg-

ners achten und mit Kontereinheiten darauf reagieren. Trotzdem ist das längst nicht so stressig wie ein Starcraft 2, da man sich nach den ersten 40 Minuten praktisch nicht mehr um die Wirtschaft kümmert, sondern nur noch auf die Schlachten konzentrieren kann. Natürlich kann ich diese Spielweise nicht uneingeschränkt empfehlen, denn die einzelnen Partien beanspruchen enorm viel Zeit, und der Multiplayer-Modus ist auch in der Definitive Edition immer noch nicht ganz frei von Lags, was mich zuerst überrascht und dann enttäuscht hat. Schon mit einem anderen menschlichen Mitspieler stotterte der Spielfluss hin und wieder. Nicht in einem gravierenden Ausmaß, aber auch nicht auf dem Niveau, wie ich es von einem Age of Empires im Jahr 2020 erwarten würde. ★



Ein Rückzug, in dem sich ausgewählte Einheiten immer als Marschgruppe verstehen. Kanonen reihen sich hinten ein und entblößen sich damit gegenüber dem anstürmenden Feind.

Meinung

Reiner Hauser
@HauserRj_



Alles in allem ist Age of Empires 3: Definitive Edition ein gelungenes Remaster, das noch viel besser sein könnte, wenn es seine KI-Probleme noch in den Griff bekommt. Abgesehen davon kann ich das Paket bei einem Preis von 20 Euro (oder enthalten im Xbox Game Pass für PC) jedem Echtzeitstrategiefan empfehlen. Allein der Umfang der Kampagnen und Szenarien ist Grund genug. Dazu kommt ein entscheidender Sprung auf visueller Ebene mit samt neuen Inhalten. Solange ihr dem Kolonialsetting nicht gänzlich abgeneigt seid, wartet hier ein richtiges Age of Empires darauf, erneut gespielt zu werden.