

Age of Empires 3: Definitive Edition

SCHÖN – UND DUMM

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Forgotten Empires** Termin: **15.10.2020** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **Ja (Steam, Microsoft Store)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Am 15. Oktober erschien das Remaster zu Age of Empires 3, das sich uns zuletzt hübsch, aber leider nicht makellos präsentiert hat. Nun klären wir, wie es um die Releasefassung steht. Von Reiner Hauser

Mit der Definitive Edition zum dritten Teil endete am 15. Oktober der Remaster-Zyklus, der euch auf das (hoffentlich bald) kommende Age of Empires 4 einstimmen soll. Nun stellt sich die Frage, ob der runderneuerte dritte Teil der Reihe den Ausflug in die Vergangenheit gut zu Ende bringt. Die gute und die schlechte Nachricht: Seit unserer letzten Preview hat sich nicht mehr viel getan.

Hübscher, schlanker, weiter

Das Positive an diesem Remaster ist, dass es richtig hübsch geworden ist. Speziell die allzu grelle Belichtung des Originals ist pas-

sé. Die Farben erscheinen realistischer, und die ohnehin gute Zerstörungsphysik wurde weiter verbessert. Allein der Rauch der Pulvereinheiten ist fantastisch, besonders bei den Kanonen, deren Kugeln sogar weiterrollen und dabei noch weiteren Schaden verursachen. Fuß-, Huf- und Radspuren in Schnee und Gras tun ihr Übriges in dieser neuen 4K-Kolonialwelt, in der alle Modelle neu gebaut wurden und Bodentexturen deutlich mehr Details wie Büsche und Steine aufweisen.

In Sachen Physik hat sich dagegen nicht geändert, dass Fernkämpfer immer noch durch Mauern hindurch schießen. Das wäre innerhalb des bestehenden Kampfsystems nicht anders möglich gewesen. Viel wichtiger ist da das deutlich aufgeräumte Interface, das jetzt viel mehr vom Bildschirm für das eigentliche Spiel freigibt, ohne weniger Informationen zu transportieren. Beim ersten Start des Spiels werdet ihr anhand passender Beispiele gefragt, welches von drei Menü-Layouts ihr vorzieht. Das lässt sich freilich im Nachhinein noch ändern.

Zusammen mit der neuen höheren Zoomstufe ergibt sich ein völlig anderer Eindruck vom Spielgeschehen in Age of Empires 3. Wer schon immer einmal wieder diesen Age-of-Empires-Teil anpacken wollte, sollte es daher unbedingt mit dieser Version tun. Das macht einen riesigen Unterschied!

Das ist neu im alten Spiel

Zudem bietet das neue Age of Empires 3 ordentlich Inhalt bei einem Preis von 20 Euro: 54 Kampagnenmissionen sowie 16 Völker, einschließlich zweier neuer Völker. Während die Schweden optisch nett auf ihre Schießpulvereinheiten und Ressourcen abbauen, sind die Inka weniger gelungen. Eindrücklichstes Merkmal der südamerikanischen Ureinwohner ist das Fehlen von Kavallerie und Artillerie, was sich eintönig und unübersichtlich spielt.

Eine gute Ergänzung zum Portfolio stellen die »Historischen Schlachten« dar. Dahinter verbergen sich sechs unterhaltsame Szenarien, in denen ihr auch ein bisschen Ge-



Age of Empires 3 sieht in seiner Definitive Edition richtig gut aus. Sowohl in allen möglichen Klimazonen und Lichtstimmungen als auch bei den Physikeffekten wie Zerstörung, Explosionen, Todesanimationen und Pulverrauch.

schichte lernt, ein wenig wie bei Age of Empires 2 – nur ohne schicke Zeichnungen. Tut diese nicht als uninspirierte Spielzeitstreckung ab, hier warten schöne und abwechslungsreiche Einzelspielermissionen.

Für den Spieleinstieg haben wie in der Definitive Edition des zweiten Teils wieder die »Kunst des Krieges«-Herausforderungen ihren Weg ins Spiel gefunden, in denen euch Grundmechaniken beigebracht werden, die auch auf den Multiplayer abzielen. Letzterer hat ebenfalls ein Update erhalten und beinhaltet neben einer mit vielen Einstellungsmöglichkeiten versehenen Lobby auch eine eigene Ranglistensuche. Ob sich hier auf Dauer genügend Spieler zusammenfinden werden, um schnell in faire Partien zu kommen, ist allerdings noch nicht absehbar.

Bedienungskampf

Negativ stehen diesen guten Eindrücken vor allem die veraltete Steuerung und die KI gegenüber. Wie ich schon in meiner ausführlichen Preview beschrieben und danach noch einmal in meiner Kolumne zu Age of Empires 4 aufgegriffen habe, kann Age of Empires in mancherlei Hinsicht nicht mehr ganz mit neueren Spielen wie Starcraft 2 mithalten. Denn die Einheiten tun beileibe nicht immer, was sie sollen. Sie rennen Feinden zu lange nach, bewegen sich aufgrund des Formationszwangs schwerfällig über die Karte sowie von Gefahren weg und priorisieren zu häufig



Das neue Interface und die zusätzliche Zoomstufe verändern den Blick auf das Spiel deutlich. Nachteil: Vor allem Infanteristen unterscheiden sich kaum voneinander – das Kampfgewimmel wird noch unübersichtlicher.

nicht richtig. Dazu kommt eine mittelprächtige Wegfindung, die immer wieder zusätzliche Befehle erfordert, um Einheiten an Hindernissen vorbeikommen zu lassen oder in Reichweite des Gegners zu bringen. Für einen sperrigen Planwagen oder eine Kanone kann ein kleines Wäldchen oder gar die eigene Armee ein unüberwindbares Hindernis darstellen.

Die schlechteste Age-of-Empires-KI

Letztlich sind die Steuerungsprobleme nicht neu. Das war in der Originalfassung und ei-

gentlich in dem jedem Age of Empires schon genauso. Was sich aber sogar verschlechtert hat, ist die KI. Die Entwickler hatten im Vorfeld noch angekündigt, sie sei nun fähiger und werde dabei weniger cheaten. Wie so oft in diesem Zusammenhang können wir das jedoch nicht bestätigen.

Die großen Probleme der KI in den verschiedenen Skirmish-Modi, die wir bereits in der letzten Preview bemängelt hatten, sind auch zu Release noch genauso vorhanden. So kennt die KI die Spielziele »King of



Das schnuckelige schwedische Wohnhaus baut selbstständig Ressourcen ab, mit einem speziellen Upgrade aus der Heimatstadt vor allem Minen. Das nutzen wir natürlich gleich aus.



Die Wegfindung der Einheiten ist immer wieder ein Ärgernis. Hier funktioniert das Kommando »Weg freikämpfen« mal wieder nicht. Die Hälfte der Armee bleibt auf halbem Weg ohne Grund stehen.

Früher gegen heute

Bei den Zwischensequenzen erkennt man den grafischen Unterschied besonders gut. Links die alte Version, rechts die neue.





Immer wieder stehen sich die Soldaten auch auf den Füßen. Hier waren mehrere zusätzliche Bewegungsbefehle nötig, bis alle schwedischen Musketiere den Vorposten angriffen.

the Hill« und »Handelsmonopol« ganz offensichtlich nicht, da sie sie weder verfolgt noch zu verhindern sucht. Darüber hinaus zeigt sie eklatante Schwächen in der Wirtschaft. Da werden Scharen von Dorfbewohnern in den Tod geschickt, während die heimischen Plantagen verwaisen. Regelmäßig ruft die KI außerdem die Revolution aus, was eine Alternative zum fünften Zeitalter darstellt und alle Arbeiter in Kämpfer verwandelt. Das kapiert die KI aber nicht und richtet so ihre Wirtschaft komplett zugrunde.

Im neuen Schwierigkeitsgrad »Extrem« war ihr das allerdings einfach egal, es wurde zwar kein neuer Dorfbewohner mehr ausgebildet, die Militäreinheitenproduktion lief trotzdem wie am Fließband weiter. Wie war das noch mit »die KI cheatet jetzt weniger«?

Zu guter Letzt verfällt der Computergegner in allen Schwierigkeitsgraden unterhalb von »Extrem« zuverlässig in Untätigkeit. So sitzen in einem Drei gegen Drei mit der Zeit alle KIs mit ihren Armeen nur noch in ihren Basen herum und warten auf einen Angriff des Spielers. Das kann in einer Zeit, in der selbstlernende KIs selbst die besten RTS-Spieler der Welt schlagen können, eigentlich nicht mehr sein. Nicht bei einer Franchise mit so klangvollem Namen.

Für wen ist dieses Remaster geeignet?

Letztendlich kommt es mehr als beim zweiten Teil auf euren Geschmack und eure Präferenzen an, ob Age of Empires 3: Definitive Edition etwas für euch ist. Wer viel im Skirmish-Modus spielt, sollte vor dem Kauf zumindest auf entsprechende Patches warten. Alle, die dagegen sowieso nur die Kampagnen und Szenarien oder den Multiplayer anfassen, brauchen darauf nicht zu achten, da die KI-Mängel dank Scripting dort nicht im selben Maß relevant sind.

Die Gretchenfrage* dreht sich jedoch um das Kolonialamerika-Setting, das schon beim ursprünglichen Release für Schulterzucken gesorgt hatte. Wer mit Karibikschungheln, Sandstränden und großen Prärien nichts anfangen kann, ist hier ganz sicher falsch. Ähnlich scheiden sich die Geister an der Innovationsfreude dieses Teils. Da reihen sich durchweg positive Features wie die anfänglichen Schatzsuchen, neutrale Eingeborenenstämme mit speziellen Upgrades und Bahnlinien für dauerhaften Ressourcenzufluss an ein Erfahrungssystem mit Heimatstadtlieferungen, die wie Kartendecks je nach favorisierter Strategie zusammengebaut werden können. Für die einen eine Stärke, für die anderen unnötiger Ballast. ★



Schätze einzusammeln kann sich enorm lohnen. Die Wächter sind teilweise aber nicht ganz ohne.

Meinung

Reiner Hauser
@HauserRJ



Die Definitive Edition hat mich überrascht. Sie ist deutlich schöner geworden, als ich es mir vorgestellt hatte. Dank des neuen Interfaces und der zusätzlichen Zoomstufe entsteht ein ganz neuer Eindruck von dem Spiel, das sich zuvor immer ein wenig falsch anfühlte. Dankenswerterweise werden jetzt auch meine Augen geschont, die bei der grellen Grafik des Originals beinahe tränten. Mindestens genauso überrascht hat mich dann im Spielverlauf allerdings die schlechteste KI der ganzen Reihe. Wie konnte das passieren? Vor allem, wo doch die Entwickler vollmundig eine aufgebohrte künstliche Intelligenz versprochen hatten. Sicher geht vieles auf Versäumnisse der ursprünglichen Entwickler zurück. Dass aber ganze Spielmodi nicht funktionieren, ist merkwürdig. Da mich das klassische Skirmish in einem Echtzeitstrategiespiel allerdings schon lange nicht mehr besonders reizt, geht mir persönlich nicht viel ab. Kampagne sowie Szenarien haben eine zeitlose Klasse, die mich immer wieder abholt. Es ist und bleibt eben Age of Empires.

**AGE OF EMPIRES 3
DEFINITIVE EDITION**

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 2105 / Phenom II X4 955	Core i5 3330 / AMD FX-8350
GeForce GT 430 / Radeon HD 5570	GeForce GTX 980 / Radeon R9 FURY
8 GB RAM, 42 GB Festplatte	16 GB RAM, 42 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- alle Modelle neu gebaut
- Texturen detailreicher
- Physik verbessert und wuchtiger
- entschlacktes Interface
- zusätzliche Zoomstufe

SPIELDESIGN

- innovativstes AoE
- Multiplayer dank Heimatstadtlieferungen einzigartig
- Aufbau- und Zeitaltersystem
- zu viele optisch ähnliche Einheiten
- Mängel bei Wegfindung und Bedienung

BALANCE

- neue Tutorials
- Taktieren dank Heimatstadtlieferungen
- KI mit gravierenden Aussetzern
- Schere-Stein-Papier-Prinzip nicht immer umsetzbar
- Einheiten selbstständigen sich

ATMOSPHERE / STORY

- Physik schafft Flair
- historische Völkereinheiten
- Augenmerk auf Hintergründen der Ureinwohner
- vor allem Eingeborenenkrieger sehen alle gleich aus
- Kolonialsetting gewöhnungsbedürftig

UMFANG

- 54 Kampagnenmissionen
- neue Szenarien und Völker
- zig Spielmodi
- Spielmodi funktionieren nicht alle
- keine neue Kampagne

FAZIT

Ein optisch gelungenes Gesamtpaket mit KI-Mängeln, das mehr als andere Teile der Serie eine Frage des Geschmacks ist.

