

Age of Mythology Retold

DAS WICHTIGSTE REMAKE

Die Ankündigung dieses Strategieklassiker-Remakes freut Markus ganz besonders. Und das nicht nur, weil er eine persönliche Historie mit dem Spiel hat.



Markus Schwerdtel

Als Markus im Jahr 2000 bei GameStar eingestellt wurde, war das unter anderem wegen seiner umfassenden Strategiespielerfahrung. Die langen Stunden mit Pharaos, Age of Empires und C&C waren also nicht umsonst! In der Folge landeten hauptsächlich Vertreter dieses Genres auf seinem Tisch, von Ground Control über Empire Earth bis eben hin zu Age of Mythology. Irgendwann haben die Kollegen aber zum Glück gemerkt, dass er auch Rollenspiele und Action-Adventures gut findet, ausgewogene Ernährung ist schließlich wichtig!



Noch gibt es keine Bilder aus dem Remake, die Screenshots hier sind alle vom Original.



Die Reise durch die Kampagne führt auch in die feurige griechische Unterwelt.

Und da ist er wieder, der Remake-Flashback! Gerade ältere, äh, ich meine natürlich erfahrenere Spieler wie ich kennen das Gefühl: Da wird ein Remake angekündigt, und sofort hat man Bilder und Erinnerungen im Kopf. Schließlich hat man das ja »erst neulich« gespielt und weiß noch ganz genau, wie spannend diese eine Mission und wie gemein dieser eine Bosskampf war.

Genau so ging es mir dann natürlich auch bei der Ankündigung von Age of Mythology Retold. Und auch wenn es bisher nicht mehr davon zu sehen gibt als einen eher nichtssagenden Trailer, war sofort alles wieder da: die Monster, die Mythen, die langen Abende. Und das, obwohl – wie ein schneller Blick ins Heftarchiv zeigt (und wehe jemand lacht über meine Frisur im Meinungskasten!) – das alles ziemlich genau 20 Jahre her ist! Ich glaube sogar mich noch zu erinnern, wie ich die mit Edding beschriftete Disk mit der Testversion ins Laufwerk geschoben habe – im vollen Bewusstsein, dass das jetzt mit Test und Komplettlösung ein großer Brocken Arbeit wird. Aber was für eine! Denn – und das weiß ich noch ganz genau – ich habe mich tierisch auf diesen Test gefreut. Vor allem nachdem ich neidisch zusehen musste, wie der Kollege Heinrich Lenhardt eine Preview-Version nach der anderen gespielt hat und als unser US-Korrespondent sogar die Ensemble Studios besuchen durfte,

damals sozusagen der Olymp der Strategiespiele. Der Grund für meine Freude: Age of Mythology war ganz anders als die damaligen Platzhirsche Age of Empires 2, Starcraft oder Warcraft 3 – und darauf freue ich mich auch in der Retold-Neuaufgabe.

Story statt Expansionswahn

Als Age of Mythology im November 2002 erscheint, ist die über Jahre wild wogende Echtzeitstrategiewelle eigentlich schon wieder am Abklingen. Starcraft ist fest in der Hand der Wettkampfspieler, und auch in Age of Empires 2 geht es mehr um Baureihenfolgen und sonstige Tricks als um die mir in einem Spiel immer wichtige Story. Gut, Warcraft 3 liefert davon genug, aber da fehlt mir das Historien-Drumherum, außerdem sind mir die Missionen nicht episch lang genug.

Ganz anders in Age of Mythology: Hier steht die Kampagne im Vordergrund, die Story zieht sich durchgehend über die ganzen 30 Missionen (noch ohne die späteren Addons), und ich begleite die Helden von Griechenland über Ägypten bis in den Norden der Wikinger. Dabei ist die Inszenierung in der damals für Ensemble noch ungewohnten 3D-Grafik top, vor allem die Sprecher machen einen tollen Job. Und die Aufträge sind extrem abwechslungsreich! Da gibt es klassische Basenbaumissionen



Die Götterfähigkeiten wie der Blitz waren zwar mächtig, aber im Aussehen eher schwächling.



Wenn Zyklopen mal richtig zuschlagen, steht kein Haus mehr lange.



Age of Mythology erzählt eine stringente Geschichte und setzt anders als AoE 2 auf eine imposante Inszenierung.



Es gibt in AoM weniger Völker als in AoE, aber jedes kann sich je nach verehrter Gottheit ganz anders spielen.

genauso wie epische Belagerungen. Oder den berühmten Besuch auf der Insel der Circe, bei dem unsere Truppen in Schweine verwandelt werden und so die ebenfalls versaute Mannschaft von Odysseus finden sollen.

Monster und Gedöns

Zeit, endlich über den Zyklopen im Raum zu reden: Age of Mythology ist ganz schön unrealistisch, und das finde ich damals wie heute super! Ich bin mir ziemlich sicher, dass mir mein damaliger Chef Jörg Langer den Test nicht überlassen hätte, wenn es ein »echtes« Age of Empires 3 gewesen wäre. Aber wenn die historische Korrektheit durch so Mythenzeugs verwässert wird (so vermutlich Jörgs Gedankengang), dann kann das auch der Jungspund übernehmen. Ich weiß natürlich nicht, ob das wirklich Jörgs Überlegung war, auf jeden Fall hat er mir mit dieser Arbeitsverteilung eine Freude gemacht. Denn schließlich sind es genau die Götter, Monster und Mythen, die das Spiel so einzigartig und vor allem auch anspruchsvoll machen. Griechische Hopliten, ägyptische Streitwagenbogenschützen und Ulfark-Wikinger sind schon okay, aber Minotauren, Belagerungs-Skara-bäen oder Eisgiganten sind eben deutlich cooler. Und bringen zusammen mit ihren jeweiligen Göttern – es gibt allein im

Grundspiel schon 27! – und deren Spezialfähigkeiten (Flammenwaffen! Meteore! Schlangenplagen!) eine strategische Tiefe, die ein rein historisches Szenario nur selten hergibt. Und da haben wir noch nicht über die bis zu drei Epochenwechsel und die damit verbundenen Entscheidungen für Untergötter und somit die Zivilisationsausrichtung gesprochen.

Kurz: Wer Age of Mythology nur als »Age mit Monstern« abtut, tut dem Spiel schwer Unrecht. Das merkt seinerzeit dann übrigens auch der Kollege Langer und singt dem Titel in seinem Meinungskasten im Test ein Loblied. Trotzdem muss ich als Tester in der Wertungsdiskussion ganz schön kämpfen, damit AoM seine verdiente 92 bekommt und somit über dem Genreprimus Age of Empires 2 landet. Umso mehr freue ich mich jetzt auf Age of Mythology Retold. Denn das bringt diese Perle nicht nur einer neuen Generation von Spielern näher, sondern bietet den Machern auch die Gelegenheit, einen der wenigen Kritikpunkte in meinem Test von 2002 auszumerzen: die etwas schwachen Effekte bei den eigentlich doch so mächtigen Götterfähigkeiten. Wenn das gelingt, schlägt das Remake mindestens so brachial ein wie Heras Gewitterblitze. Und ich kann meine Remake-Flashbacks in hinterste Hirnecken verbannen und durch neue, hübschere Erinnerungen an Age of Mythology ersetzen. ★