



Age of Mythology: Retold

DAS PERFEKTE REMAKE?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **World's Edge** Termin: **2024**

Wir haben Age of Mythology: Retold ausführlich gespielt und wissen jetzt: 2024 kommt eines der bislang besten Echtzeitstrategie-Spiele mit Macht zurück. *Von Reiner Hauser*

Da habe ich erst vor kurzem ein Retro-Video zu Age of Mythology (auf DVD XL der Ausgabe 08/24) produziert, weil mir der Mythologie-Ableger im Vergleich zu den klassischen

Age-of-Empires-Teilen immer schon ein wenig zu kurz gekommen ist. Und siehe da, kaum zweifle ich im selben Zug am kommenden Remake Age of Mythology: Retold,

weil es da seit der Ankündigung 2022 praktisch nichts mehr zu hören gab ... schon kommt überraschend ein dreitägiger Beta-Test um die Ecke. Und wow, der hat meine Zweifel mal so richtig in der Luft zerrissen. Denn Microsofts Umsetzung ist echt gelungen und lässt mich jetzt ganz ungeduldig auf den 4. September warten. Da erscheint das Remake inklusive Crossplay für PC, Xbox X und S für 25 Euro in der Standardedition sowie im Game Pass.

Es fühlt sich wie das Original an Age of Mythology, ganz kurz umrissen, wurde 2002 von den Machern von Age of Empires herausgebracht und spielt sich im Prinzip sehr ähnlich, nur dass, wie der Name offenbart, mythologische Einheiten und göttliche Kräfte mitmischen.

Das Remake hievt das damals erste 3D-Spiel von Ensemble Studios in die Gegenwart und sieht dabei richtig schick aus. Die Modelle von Einheiten, Monstern und Ge-



Die neu vertonten Dialoge in den Kampagnensequenzen werden jetzt von diesen arg hässlichen Porträts begleitet. Unnötig!

BETA(452295)
[76561198023867538]
[Nimlod]

Agamemnon

We are about to change that. You have arrived in time for our final push, Arkantos. Get your men ashore. You can make your camp to the east - but be careful. The Trojans have some scouts in that area. When you are done, we will start preparations for our assault.

Maximal aufgerüstete griechische Soldaten, Monster und Helden. Es gibt jetzt übrigens zwei neue Schwierigkeitsgrade über dem bisherigen Titan.



bäuden sind detaillierter denn je, die Landschaft ist plastischer und hübscher, ohne dass die Übersicht verloren ginge. Mal abgesehen von den Götterporträts, die mir auch beim Remaster von 2014 nicht gefallen haben, bin ich hin und weg. Entscheidend ist dabei, dass das Entwicklerkonglomerat aus fünf mitwirkenden Studios das Flair richtig gut eingefangen hat. Die Grafik wurde also modernisiert, der Stil aber beibehalten. Ich erkenne sofort jedes Gebäude wieder, weiß auf Anhieb, welche Einheit ich vor mir habe und auf welcher Karte ich spiele.



Endlich zeitgemäße Technik – auch im Multiplayer

Dadurch hat Age of Mythology: Retold meine sehr guten Erinnerungen an das Original in kürzester Zeit überschrieben, sodass ich nur noch mit dezidierten Vergleichsbildern die Unterschiede wahrnehme. Als großer Fan des Spiels hätte ich es mir nicht besser wünschen können, denn rein stilistisch fand ich Age of Mythology schon immer klasse. Da gab es für mich keinen Grund, Design, Farbpalette oder Lichtstimmung zu ändern. Lediglich ein paar der Animationen hätten eine Überarbeitung vertragen können.

Mit der grafischen Runderneuerung geht auch eine technische einher: Die Gebäudezerstörung ist viel kleinteiliger, das Spiel unterstützt mindestens über tausend Einheiten auf einer Karte, und der Multiplayer lief zumindest in meinen zwei Testspielen einwandfrei – gerade das dürfte die kompetitive Szene freuen, schließlich war der Mehrspielermodus früher arg von Lags und Verbindungsproblemen geplagt.

Eine der besten Kampagnen

Noch vor Multiplayer und Gefechtsmodus habe ich aber die Kampagne gestartet. Die Abenteuer rund um den atlantischen Admiral Arkantos und den Bösewicht Gargarensis



waren schließlich immer schon das Herzstück von Age of Mythology und zusammen mit Starcraft und Warcraft eine der besten Kampagnen des ganzen Genres.

In der Beta konnte ich die ersten fünf Missionen spielen, die mich mit ihrer Detailliertheit und der originalgetreuen Umsetzung sofort überzeugt haben – mit einer Ausnahme. Denn aus irgendeinem Grund wurden die Dialoge neu vertont, während im restlichen Spiel die Musik und Sounds fast eins zu eins übernommen wurden (was die Nostalgie

richtig hochdreht). Die neuen deutschen Sprecher sind, simpel gesagt, längst nicht so gut wie die alten. Das ist kein Oberschmelhsbruch, aber ein kleiner Minuspunkt in Sachen Atmosphäre. Ich habe Arkantos' ursprüngliche Stimme heute noch im Ohr und hätte mich gefreut, sie wieder zu hören. Gespannt bin ich auf Gargarensis, denn auch der war im Original erste Klasse, in der Beta aber noch nicht dabei.

Überhaupt fehlte es in der Beta generell noch an Polishing und Balancing, aber bis

FRÜHER VS. HEUTE



Das Remake (unten) hält sich teilweise extrem stark an die Vorlage. Selbst Kamerawinkel und Gebäudeanordnung sind in der Kampagne oft genau gleich.



BETA(452295)
[78561198023867538]
[Nimlod]



Die gleiche Basis in der gleichen Kampagnenmission. Hier lassen sich die Detailunterschiede bei Gebäuden und Umgebung ganz gut beobachten.



BETA(452295)
[78561198023867538]
[Nimlod]

auf ein paar aus dem Vorgänger übernommene KI-Probleme (der Computergegner versteht King-of-the-Hill-Modus nicht und ist allgemein etwas passiv) fiel mir nichts auf, was sich in den kommenden Wochen und Monaten nicht beheben ließe.

Die Balance braucht noch Finetuning

Trotz aller Detailtreue bei der Grafik und dem grundsätzlichen Spieldesign traut sich dieses Remake aber auch an Änderungen und echte Neuerungen heran, die mir fast ausnahmslos gefallen haben – eine Aussage, die ich von mir in Bezug auf eines meiner absoluten Lieblingsspiele nie erwartet hätte. Es gibt durchaus ein paar Kleinigkeiten bei der Balance, die ich fragwürdig fand, so zum Beispiel das neue, übertriebene starke Brüllen des Nemeischen Löwen von Aphrodite. Oder dass Sphinxen aus dem zweiten Zeitalter jetzt Gold statt Nahrung kosten, während die Mumie von Osiris von Gold auf Holz gewechselt wurde. Priester machen mir zu viel Schaden an den jetzt recht schwachen Feuerriesen der Wikinger, und einige veränderte Götterboni wirken besser als andere. Aber ihr seht schon, das sind alles Details, die sich mit etwas Feinschliff und Feedback der Spieler leicht anpassen lassen – die Entwickler müssen nur dranbleiben. Und außerdem war das Originalspiel auch alles andere als perfekt ausbalanciert.

Göttliche Kräfte sind jetzt mehrfach einsetzbar

Viel gewichtiger sind dagegen die größeren – durchweg positiven – Neuerungen. So dürft ihr jetzt göttliche Zauber mehrmals verwenden, eine populäre Forderung aus der Community. Zum einen ist der Einsatz der Kräfte einfach cool, zum anderen führte die Limitierung früher oft dazu, dass sich die Spieler die Zauber wie Stärkungstränke in einem Rollenspiel ewig aufhoben und letztendlich kaum einsetzten.

Gleichzeitig verhindern die Entwickler aber gekonnt eine Zauberinflation. Zum einen ist nur das erste Wirken kostenlos, zum anderen ist der erneute Einsatz erst nach einer Abklingzeit möglich. Ab dem zweiten Mal müsst ihr mit jeder Nutzung mehr Gunst ausgeben, die ihr jetzt über das frühere Limit von 100 hinaus ansammeln könnt. Dadurch entsteht nebenbei noch die taktische Entscheidung, ob ihr Gunst für Monster hernehmt oder für das Zaubern. Tolle Idee!

Größere Armeen

Und apropos Limit: Viele werden sich darüber freuen, dass es zumindest in normalen Gefechten kein Bevölkerungslimit mehr gibt. Wie viele Truppen ihr ins Feld führt, hängt dann nur von der Zahl der bebauten Dorfszentren ab. Lediglich Dorfbewohner könnt ihr »nur« 100 haben. Ein zusätzliches fünftes Zeitalter (in dem es keine neue Götterwahl gibt) reduziert außerdem die Gunstkosten für Zauber und ermöglicht alle zehn



Minuten den Bau einer weiteren Titanenpforte. Eine lange Partie mit mehreren KIs endet auf diese Weise oft im reinen Chaos mit riesigen Armeen und einem Dutzend gleichzeitig aktiver Titanen. Das hätte ich persönlich jetzt alles nicht gebraucht, zumindest die Titanen lassen sich bei der individuellen Partierstellung aber glücklicherweise einfach abschalten.

Übrigens: Die Atlanter waren in der Beta noch nicht spielbar, sind aber Teil der Standardedition. Nach Release kommen dann noch zwei DLCs, der erste bringt die komplett überarbeiteten Chinesen zurück und der zweite ein noch unbekanntes Volk. Da bin ich ja mal gespannt.

Verbesserte Zugänglichkeit für Einsteiger

Neben einer Vielzahl kleiner Anpassungen von Boni, Technologien und Werten sticht noch eine weitere Neuerung hervor: die Einsteigerhilfen. Zum einen könnt ihr Dorfbe-

wohner jetzt per Rechtsklick automatisch im Dorfzentrum ausbilden lassen. Und zum anderen unterstützt euch ein automatisches Zuweisungssystem bei der Verteilung der Arbeiter auf die drei Rohstoffe. Dazu lassen sich über einen Knopf im komplett neuen Interface verschiedene Vorlagen aufrufen, die über unterschiedliche Verteilungsquoten bestimmen. So weist das Spiel beispielsweise 40 Prozent eurer Dorfbewohner Nahrung zu, 40 Prozent Gold und 20 Prozent Holz.

Eine so starke Form der Automatisierung dürfte gerade Einsteigern deutlich unter die Arme greifen sowie allen, denen Echtzeitstrategiespiele ein wenig zu schnell sind. Wie gut das im Detail funktioniert, etwa wenn im Umkreis alle Goldminen aufgebraucht sind, konnte ich noch nicht testen. Die Idee finde ich jedenfalls super. Denn gleichzeitig wird den erfahrenen Spielern nichts weggenommen, für die das Management der Siedler eben zum Skill-Test gehört. Sowohl das automatische Bauen als auch

das Zuweisen der Siedler lässt sich bei Partierstellung ausschalten. Ich gehe mal davon aus, dass beides im Ranked-Modus ausgeschaltet sein wird, doch das werden wir dann in der Testversion sehen.

Genauso müssen die Entwickler und Entwicklerinnen bis zum Release auch noch zeigen, dass sie sowohl den finalen Feinschliff rechtzeitig hinbekommen als auch die wichtige Kampagne fehlerfrei und auf dem bisher von mir erlebten Niveau umsetzen. Anhand der in der Beta gezeigten Qualität bin ich bei diesen Themen jedoch guter Dinge. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@reinerhauser.bsky.
social



Age of Mythology: Retold ist ein für mich fast schon überraschend kompetentes Remake, in das viel Detailliebe geflossen ist. Es wird überdeutlich, dass sich die Entwickler und Entwicklerinnen das Originalspiel genau angesehen haben und unbedingt dessen Flair in die Gegenwart herüberbetreten wollten. Und das ist ihnen nahezu perfekt gelungen. Dabei scheuen sie aber gleichzeitig nicht vor kleineren und größeren Änderungen und Anpassungen zurück, die praktisch alle Sinn ergeben und höchstens noch Detailanpassungen brauchen. Nur die Neuvertonung der Kampagne hätte sie meiner Meinung nach besser lassen sollen, aber damit werde ich mich abfinden. Denn ansonsten hätte ich mir kaum mehr von diesem Remake wünschen können. Jetzt hoffe ich nur, dass sich die Mühe der Entwickler auszahlt und vielleicht irgendwann ein Age of Mythology 2 ermöglicht.

