

Age of Mythology: Retold

EIN GÖTTLICHES REMAKE

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Xbox Game Studios Studio: World's Edge Termin: 4.9.2024 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: Game Pass



Nach 22 Jahren erscheint ein Remake zum Echtzeitklassiker Age of Mythology. Im Test prüfen wir, ob Griechen, Ägypter und Co. auch heute noch mit der Konkurrenz im Genre mithalten können. Von Reiner Hauser

Es ist, als wäre ich wieder zehn. Also ... nicht wirklich, denn damals durfte ich am Tag nur maximal 30 Minuten vorm PC hocken. Jetzt bin ich Spieleredakteur, und 30 Minuten dauert nur noch die Mittagspause zwischen

dem PC-Spielen. Nimm das, elterliche Fürsorge! Spaß, ich muss ja hin und wieder auch was schreiben. Aber worum es mir geht: Mit zehn Jahren war Age of Mythology meine große Spieleliebe. Denn unverhofft

brachten die Ensemble Studios das beste zweier Welten zusammen: die griechisch-ägyptische Antike mit all ihrem tragischen Pathos und Echtzeitstrategie im Age-of-Empires-Stil. Wochenlang saßen mein Bruder und ich jeden Tag vor dem Arbeitscomputer unserer Familie und bekämpften den Bösewicht Gargarensis in der Kampagne, fochten Skirmish-Partien mit der KI aus oder alberten im Editor herum.

Und genau das mache ich dieser Tage auch wieder – denn das Remake Age of Mythology: Retold hat mich mit seiner liebevollen und recht originalgetreuen Umsetzung

Griechenland sieht klasse aus. Die Effekte wie brennende Schiffe und Trümmer machen was her.



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine grandiose Kampagne wollt.
- ... euch Antike und Mythologie reizen.
- ... ihr schon das Original geliebt habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr auf eine bessere KI hofft.
- ... ihr mit Sagenfiguren nichts anfangen könnt.
- ... ihr generell kein RTS-Fan seid.



wieder voll in seinen Bann gezogen. Mit einem Zauber hat das allerdings nichts zu tun, denn dann wäre das Remake ja wohl perfekt. Das ist es aber nicht ganz, wie ihr in diesem Test lesen könnt.



Das Remake sieht vor allem in der Kampagne richtig schick aus.



Aus der Nähe kommen Licht und Schatten toll zur Geltung.

Kampagne auch für Neulinge

Age of Mythology: Retold ist nicht nur ein nostalgischer Trip für die älteren Semester, sondern allein für sich ein richtig, richtig gu-

tes Echtzeitstrategiespiel. Besonders für Singleplayer-Freunde lohnt es sich, selbst wenn ihr das Original oder das Remaster von 2014 nie gespielt habt. Denn Age of My-

thology: Retold bringt eine der besten Kampagnen des Genres zurück. Die schickt euch auf eine lange Reise von Griechenland über Ägypten und Midgard bis nach Atlantis. Da-

Das neue Bevölkerungsmaximum liegt bei 1.000. Die riesige Armee hier braucht nur ungefähr zwei Drittel davon.



WIEDERGÄNGER-DRAUGR

1 Nimlod
768/768 25% 30% 80% 4.6
FERNANGRIFF: 13 5.2
2x ★ 0.5x
1 1
19

Je nach Szenario, Karte und Volk sieht Age of Mythology: Retold ganz anders aus. Mit der Titanin Gaia etwa färbt sich der Boden moosgrün.



bei verwebt die Erzählung gekonnt Elemente aus der Sagenwelt der jeweiligen Kulturen mit einer eigenen, erfundenen Handlung rund um den Zyklopen Gargarensis, die Götter des Olymp und die Titanen.

Ihr begegnet Odysseus und der Zauberin Circe, ihr werdet in den Kampf um Troja verwickelt, schlagt euch im Wüstensand mit Mumien und im Schnee mit Riesen herum. Und genauso abwechslungsreich wie die Schauplätze ist auch das Missionsdesign, das euch immer wieder neue Ausgangslagen vor die Nase setzt und das Spielprinzip über mehr als 20 Stunden frisch hält.

Hübscher und ein wenig hölzern

Das alles bekommt ihr mit Retold erneut, nur viel hübscher als je zuvor. Besonders die Umgebungen, die Lichtspiele und die Modelle machen das Remake zu einer Augenweide. Lediglich bei den Animationen hat sich wenig getan, die sind größtenteils eins zu eins aus dem Original übernommen und wirken entsprechend hölzern. Das fällt insbesondere in den Ingame-Zwischensequenzen der Kampagne negativ auf. Wenigstens der Mund könnte sich beim Sprechen bewegen! Ersetzt wurde dagegen die englische und deutsche Vertonung. In einer früheren Preview-Version hatte ich den Kritikpunkt, dass einige Sprecher in der neuen Version arg unmotiviert klingen. Allerdings ist das vor allem ein Problem der ersten Missionen, später wird das besser. Die Sprecher des weisen Zentauren Cheiron oder der ägyptischen Anführerin Amanra stehen den Originalstimmen in nichts nach. Die eine oder andere Betonung liegt dennoch falsch. Es wirkt hin und wieder, als hätten die Sprecher nicht gewusst, worauf sich eine Zeile denn nun genau bezieht.

REMAKE ODER REMASTER?

Wir haben uns allein schon wegen der Abgrenzung zum Remaster von Age of Mythology aus dem Jahr 2014 dafür entschieden, Retold als Remake zu betiteln. Es lassen sich aber Argumente für beide Seiten finden, Retold bewegt sich mit seiner komplett neu gebauten Grafik und Unterstützungssystemen einerseits und vielen übernommenen Teilen wie der KI, Sounds und den Animationen andererseits jedoch irgendwo zwischen Remake und Remaster.

Die Zwischensequenzen in der Kampagne halten sich strikt an das Original.



Unnötig neu

Wirklich schade finde ich, dass der Oberböswicht Gargarensis jetzt wie ein durchschnittlicher Fiesling klingt. Die alte Stimme transportierte eine gewisse Größe, die Respekt abnötigte. Gleiches galt für die alte Übersetzung: Die Neue verwendet jetzt ein »normaleres« Deutsch und hat das Pathos ein Stück weit eliminiert. Gerade das Hochtrabende wie aus einer alten Erzählung oder einem Gedicht verlieh der Inszenierung in meinen Augen aber einen Touch, der perfekt zum Setting passte. Letztendlich funktioniert aber auch die aktualisierte Überset-

zung ordentlich, doch warum sie überhaupt neu eingesprochen wurde, ist mir nicht ganz klar. Nichtsdestotrotz ist die Kampagne immer noch genial gut und führt euch in über 40 Missionen ganz nebenbei in alle vier Völker mitsamt ihren vielen Göttern und Einheiten ein. Gerade für Anfänger bietet sich die Kampagne daher auch als Einstiegshilfe an.

Atlanten und Chinesen

Grundsätzlich setzt Age of Mythology zwar auf eine klassische Aufbaustruktur wie bei Age of Empires, doch die Völker unterscheiden sich viel stärker voneinander als bei

Die Kampagne wurde neu vertont, allerdings nicht bei jeder Figur unbedingt besser.



Die Stimme von Gargarensis klingt in der Neuauflage unpassender als im Original.



den historischen Serienkollegen. Mit dabei sind neben den Griechen, Ägyptern und Nordmännern auch die Atlanter, die ursprünglich erst per Addon dazukamen. Der 2016 veröffentlichte, fürchterlich schlechte Chinesen-DLC des Originals bleibt dagegen erstmal außen vor. Das Volk soll nach Release mit der ersten Erweiterung dazustoßen, gefolgt von einem komplett neuen, aber noch geheimen Götterpantheon.

Beide DLCs sind Teil der Premiumedition, genau wie der neue Hauptgott Freyr für die Wikinger. Der ist direkt ab Release dabei und bringt drei neue Zeitaltergottheiten mit, die sich mit ihren Monstern Draugr, Felsriese und Fafnir richtig gut in das Basisspiel eingliedern. Ansonsten hat sich bis auf Detailverbesserungen und Balanceanpassungen bei den Völkern im Vergleich zum Original nur wenig getan.

Unterstützung beim Spielen

Deutlich mehr passiert ist bei Bedienung, Quality of Life und Interface. Zum Beispiel lassen sich Militäreinheiten und Dorfbewohner automatisch nachproduzieren, was zwar seit dem Addon The Titans schon im Original möglich war, sich jetzt aber deutlich leichter bedienen lässt. Diese »Autoqueue« ist im Genre grundsätzlich umstritten, ich möchte aber nicht mehr darauf verzichten, weil sie mir so viel unnötiges Knöpfedrü-

cken erspart. Und Age of Mythology: Retold geht noch einen Schritt weiter. Ihr könnt jetzt in einem Prioritätsmenü einstellen, wie viele Dorfbewohner welche Ressource abbauen sollen. Der Computer verteilt die Arbeiter dann selbstständig für euch. Das hilft nicht nur beim richtigen Rohstoffverhältnis, sondern verhindert auch untätiges Herumstehen – zumindest in den ersten Spielminuten. Denn so richtig ausgefeilt funktioniert das System noch nicht. Liegt etwa keine Goldmine mehr in Reichweite, suchen sich die Schürfer keine neue. Das ist viel-

leicht auch besser so, damit die nicht plötzlich irgendwo zum Gegner hineinlaufen. Es nimmt dem ganzen System im späteren Partieverlauf aber ein wenig den Sinn.

Obendrein arbeitet die Automatisierung der Abläufe nicht besonders clever und priorisiert beispielsweise Beerensträucher, obwohl Tiere effektiver wären. Und da sie bewusst keine Gebäude bauen darf, müsst ihr euch sowieso immer wieder selbst um neue Lagerstätten kümmern. Das System dient also lediglich als kleine Unterstützung für Anfänger. Puristen müssen so und so nicht aus der Haut fahren, sowohl die automatische Baureihenfolge für Militäreinheiten als auch die Ressourcenautomatik lassen sich ausstellen. Nur das umschaltbare automatische Bauen der Dorfbewohner ist fester Bestandteil des Systems.

Die Armeen werden größer ...

Vielleicht noch mehr werden sich Singleplayer-Freunde über die Anhebung des Einheitenlimits von 300 auf 1.000 freuen. Das ergibt gerade für normale Gefechtspartien Sinn, auch wenn das Maximum eher Theorie bleibt. Denn das effektive Limit wird bei Age of Mythology seit jeher clever über die Zahl eurer Dorfzentren gesteuert. Die könnt ihr nämlich nur auf vordefinierten Spots auf der Karte errichten, sodass ihr erst einmal den Großteil einer riesigen Karte erobern müsst, um derart gigantische Armeen auszuheben.

... und die Zauber häufiger

Die mit Abstand sinnvollste Neuerung dreht sich allerdings um die göttlichen Kräfte. Ihr könnt jetzt unbegrenzt Gunst ansammeln und die Zauber eurer Götter mehrmals einsetzen. Früher ging das nicht und führte immer wieder dazu, dass sich die Spieler die Kräfte wie einen Stärkungstrank in Rollenspielen viel zu lange aufsparten. Wollt ihr jetzt beispielsweise den mächtigen Meteoritenschauer nach der ersten kostenlosen Benutzung nochmal hernehmen, müsst ihr erst eine Abklingzeit abwarten und dann einen Haufen Gunst dafür bezahlen. Diese Grundkosten sind abhängig von der Stärke des Effekts und steigen mit jedem weiteren Ein-

Auch die komplette Atlanterkampagne ist wieder mit dabei.





sat. Ein Erdbeben auszulösen ist also entsprechend teurer als einen Köder für Wildtiere zu beschwören. So bleiben die mächtigen Zauberselten, während ihr die schwächeren locker dreimal pro Partie benutzen könnt. Das entpuppt sich schnell als ganz wesentliche Verbesserung, die aller-

dings noch etwas Feinschliff braucht. Denn zum Beispiel der Fimbulwinter des nordischen Gottes Tyr geht einem richtig auf die Nerven, wenn er alle drei Minuten von einem KI-Spieler ausgelöst wird. Da tauchen bei allen Dorfzentren Wölfe auf und können in der Summe echt lästig werden.

ausgetauscht, nachdem die Fans viele Details bemerkten (etwa Sechs-Finger-Osiris), die auf eine KI-Generierung hindeuteten. Aber auch die neuen Bilder haben immer noch diesen etwas zu klinischen Look. Da habe ich sofort den Legacy-Deity-DLC aktiviert, der in der Premiumversion des Spiels dabei ist. Der schaltet nämlich die Porträts des Originals frei! Dass die alten Bildchen aber nicht einfach kostenlos für alle dabei sind, erst recht nach dem KI-Generierungsdebakel, ist frech, zumal der DLC als Einzelkauf sechs Euro kostet. Letztendlich sind das und viele andere angesprochene Kritikpunkte aber Kleinigkeiten, die allein schon vom schieren Umfang des Spiels in den Schatten gestellt werden, zu dem übrigens auch wieder der mächtige Editor gehört.

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Dass Age of Mythology mit Retold jetzt so gut aussieht und sich fast problemlos spielen lässt, ist für mich ein wahr gewordener Traum. Das Original ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele, und nur ein zweiter Teil könnte meine Freude über diese Neuauflage nochmal toppen. Tatsächlich war ich lange sehr skeptisch, ob das Remake die nötige Qualität haben würde. Doch die Entwickler haben hier wirklich gute Arbeit geleistet und das ursprüngliche Spielgefühl in Ehren gehalten. Zusammen mit klugen Detailanpassungen und neuen Komfort-Features schafft es Age of Mythology: Retold, die alten Hasen abzuholen und auch einer neuen Generation ein wirklich gutes und erstaunlich modern wirkendes Echtzeitstrategiespiel anzubieten. Klar gibt es ein paar Kleinigkeiten, die hier und da noch nicht perfekt sind. Doch bis auf die KI-Mängel hat nichts davon meinen Spielspaß getrübt. Bei der Intelligenz der Computergegner muss das Studio allerdings nochmal nachlegen, erst dann bin ich wunschlos glücklich. Zumindest fast, denn auf dem Zettel meiner Wünsche steht Age of Mythology 2 jetzt ganz weit oben.

Top Technik gibt's kostenlos

Auf der technischen Seite gefällt mir Age of Mythology: Retold ausgesprochen gut, sowohl optisch als auch von der Performance her. Ich hatte nie irgendwelche Probleme. Die Ladezeiten sind kurz, und auch auf den höchsten Grafikeinstellungen läuft alles stabil, genau wie im Multiplayer, wo es früher oft Verbindungsprobleme und Lags gab. Wie gut die Rangliste funktioniert, wird sich allerdings erst zeigen müssen. Einzig mit den neuen Götterbildern werde ich immer noch nicht warm. Die wurden seit der Beta nochmal grundlegend überarbeitet oder direkt

Die KI macht Rückschritte

Es gibt nur ein tatsächlich gravierenderes Problem. Und zwar die KI. Die hat sich nach



Ein einzelnes neues Szenario führt euch in die Mechaniken Freyrs ein. Hier zaubern wir gerade eine magische Festung herbei.



meinen Eindrücken gegenüber dem Original stellenweise sogar verschlechtert. Einheiten bleiben bei der Wegfindung manchmal hängen oder stehen plötzlich regungslos herum, obwohl sie doch gerade einen »Attack-Move«-Befehl von mir bekommen haben. Besonders schlimm fällt das bei den Kriegselefanten der Ägypter auf, die regelmäßig dumm und ziellos durch die Gegend trampeln. Ich habe den Eindruck, dass sowohl Einheiten- als auch Gegner-KI direkt aus dem Original übernommen und dann ein bisschen geupdated wurden, um die beiden neuen, höheren Schwierigkeitsgrade »Extrem« und »Legendär« umzusetzen.

Wenn der Computer Armeen zusammenhält und beispielsweise mit Helden Monster fokussiert, macht sich das durchaus bemerkbar. Die Änderungen scheinen jedoch an anderen Stellen die Gegner-KI geschrottet zu haben. In der Kampagne wirkt sich das wegen der vielen geskripteten Feindmanöver zum Glück nur wenig aus, in den Skirmish-Gefechten dafür umso mehr.

So kapiert die KI zum Beispiel nicht, wie man König des Hügels wird, und – noch gravierender – sie kommt mit Wasserkarten nicht klar. Mit diesem Landschaftstyp hatte bereits die Original-KI ihre Probleme, aber es funktionierte zumindest meistens. Spielt ihr dagegen jetzt beispielsweise »Teammigration«, eine meiner Lieblingskarten, schaff es die Gegner nicht mal, von den winzigen Startinseln auf den großen Kontinent überzusetzen – was die Karte in der von uns getesteten Version schlicht komplett unbrauchbar macht. Zum jetzigen Zeitpunkt mindert das den Spaß im Spiel gegen die KI spürbar. Die Entwickler sollten hier also nochmal Zeit investieren, um wenigstens das alte Niveau wiederherzustellen.

Action im Endgame

Deutlich besser funktionieren die zahlreichen Änderungen am Balancing. Manche Einheitenkosten wurden geändert, nordische Ochsenkarren werden jetzt von Arbeitern statt vom Dorfzentrum gebaut, und die Wikinger rekrutieren jetzt einen einfachen Speerträger, der ihnen in der Anfangsphase einer Partie als Kavalleriekonter bislang gefehlt hat. Man merkt an allen Ecken und Enden, dass sich World's Edge Mühe gegeben hat, das Feedback der Spieler der letzten zwei Jahrzehnte mitzunehmen und nach Möglichkeit umzusetzen. Und so macht mir das gut austarierte Zusammenspiel aus normalen Soldaten, Monstern und Helden wieder eine Riesenfreude, sogar eine etwas größere als früher, als beispielsweise Feuerriesen oder Gastrapheten im Singleplayer einfach zu stark waren.

Perfekt ist die Balance der Keilereien allerdings immer noch nicht. Zum Beispiel kämpfen mir die ägyptischen Priester zu effektiv gegen Monster und die Griechen zu schwach gegen Titanen, die dank eines neuen, fünften Zeitalters in noch größerer Zahl auf der Karte herumlaufen.

Im fünften Zeitalter wählt ihr keine Götter mehr aus, sondern erhaltet die Möglichkeit, alle zehn Minuten einen neuen, mächtigen Titanen herbeizurufen. Außerdem werden eure göttlichen Kräfte billiger, und die Abklingzeiten reduzieren sich. Voraussetzung dafür ist allerdings ein sündhaft teures Weltwunder. Das Ganze soll also noch mehr Spannung und Drama ins Lategame von langen Partien bringen. Für mich hätte es das aber nicht gebraucht, weil ich die Titanen als Gameplay-Element nie mochte. Aber auch die lassen sich vor Partiebeginn ganz einfach ausschalten – ein Vorgang, der mir

mit Retold selbst nicht so einfach fällt. Denn aufhören wollte ich jetzt genauso wenig wie damals vor 20 Jahren. ★

AGE OF MYTHOLOGY RETOLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4130 / AMD FX 4350
GTX 645 / Radeon Vega 8
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10400 / Ryzen 5 5600X
GTX 970 / RX 570
16 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑ Licht und Farben ☑ hübsche Vegetation ☑ detaillierte Modelle ☑ zeitlos stimmungsvoller Soundtrack ☑ Götterporträts wirken wie Fremdkörper

SPIELDESIGN



☑ unterschiedliche Völker ☑ Götterwahl wichtig ☑ Komfort-Features ☑ Kampagnenmissionen ☑ kurzweilige Kämpfe durch Monster und Helden

BALANCE



☑ viele Detailanpassungen ☑ Günst- und Zaubersystem ☑ jeder Gott sinnvoll ☑ ein paar Fähigkeiten zu stark ☑ KI kommt mit manchen Karten nicht klar

ATMOSPHERE / STORY



☑ Story in der Kampagne ☑ märchenhafte Grafik ☑ Einheiten in eigener Sprache ☑ Monster etwas größer ☑ Zwischensequenzen wirken altbacken

UMFANG



☑ über 40 Kampagnenmissionen ☑ umfangreicher Editor ☑ vordefinierte Karten ☑ Multiplayer-Modus mit Rangliste ☑ viele Einstellungsmöglichkeiten

FAZIT

Retold bringt eines des besten RTS-Spiele zurück und zeigt mit toller Grafik und Originaltreue die hohe Qualität der Vorlage.

