



Gebäude können einige Treffer wegstecken und besitzen teils auch eigene Abwehrlanlagen. Das macht frühe Überfälle (Rushes) selten lohnend.

Age of Mythology Extended Edition

Immer noch kein neues Age of Empires in Sicht, dafür erscheint schon das nächste Serien-Remake. Das ist spielerisch kaum gealtert. Technisch schon. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Skybox Labs (Age of Empires 2 HD, Test auf GameStar.de: 77 Punkte)**
 Termin: **8.5.2014** Spieler: **1-8** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **28 Euro**

Nach der leidlich geglückten HD-Neufassung von **Age of Empires 2** legen Microsoft und die Skybox Labs exklusiv für Steam den dritten Serienteil **Age of Mythology** wieder auf. Der galt seinerzeit als nicht ganz

artenreiner Ableger, reicherten die Entwickler doch die bis dato strikt historischen Hintergründe der Echtzeit-Saga um zahlreiche Elemente aus dem Reich der Legenden an – Götter, Fabelwesen, Magie und Helden. Im Grunde bleibt **Age of Mythology** aber der Er-

folgsformel der Reihe treu: Es kombiniert einen umfangreichen Aufbauart inklusive komplexem Wirtschaftssystem, zahlreichen

Upgrades und Produktionsstätten mit spannenden Echtzeit-Schlachten, in denen der richtige Truppenmix mehr zählt als bloße

⊕ Stärken

- + umfangreicher Aufbauart
- + vier Völker mit eigenem Spielgefühl
- + Götterwahl bringt Vielfalt
- + abwechslungsreiche Kampagne

⊖ Schwächen

- kantige Polygonmodelle
- trübe Texturen
- geringes Truppenlimit
- doofes Einheitenverhalten
- träger Mehrspielermodus



Zwei Titanen im Clinch. Ein **Wirbelwind-Zauber** der Ägypter unterstützt die Attacke.

Masse. Das Original ist von Ende 2002 und läuft eigentlich auch noch auf modernen Systemen. Das Remake bringt aber zwei Neuerungen: eine aufpolierte Grafik und die Steam-Integration. Wobei »aufpoliert« fast schon zu viel versprochen ist. Die Renovierung beschränkt sich auf frische Lichteffekte und Schatten, spiegelndes Wasser und spielerisch unnötigen Schnickschnack wie Tag/Nachtwechsel. Die detailarmen 3D-Modelle, die aus heutiger Sicht fürchterlich kantig wirken, haben die Macher genauso wenig angetastet wie die verwachsenen Texturen. Dafür ruckelt die Darstellung bei Kameraschwenks oder in großen Schlachten regelmäßig – das ist angesichts des Alters der Engine und der Power heutiger PCs eine böse Überraschung.

Selbst nach heutigen Maßstäben hat **Age of Mythology** aber noch viele Pluspunkte vorzuweisen. Etwa die ebenso ausgedehnte wie spannende Solokampagne, die in über 30 Missionen vom sagenhaften Atlantis über Troja, das antike Griechenland und das alte Ägypten bis ins winterliche Skandinavien zu den Wikingern führt. Alle Völker haben ihre eigenen Stärken und Schwächen und spielen sich ausreichend verschieden, um jeden Fraktionswechsel zur Herausforderung zu machen. Bei den Nordmännern beispielsweise dienen Ochsenkarren als mobile Rohstofflager und Axtkrieger gleichzeitig als Baumeister und als Rückgrat der Streitkräfte (die anderen Nationen verlassen sich auf ihre Arbeiter für den Aufbau). Die Ägypter zwingen allerhand Tiere in ihre Armeen, von Kamelen über Elefanten bis hin zu mythischen Riesenkäfern und Meeresschildkröten. Weiter gesteigert wird die Vielfalt noch dadurch, dass alle Stämme fünf Zeitalter durchleben, die immer neue Einheiten, Gebäude und Upgrades freischalten und in denen sie außerdem immer wieder anderen Göttern folgen dürfen.

So haben die Atlanter die Wahl zwischen Kronos und Gaia. Anhänger des Kriegsgotts dürfen beispielsweise gegnerische Gebäude einreißen – und deren Baukosten der eigenen Staatskasse einverleiben. Wer die Mut-

tergöttin wählt, kann dafür ein Wäldchen wachsen lassen, das die eigene Industrie dauerhaft mit Holz versorgt.

Apropos Industrie: Der Wirtschaftsteil ist für ein Echtzeit-Strategiespiel erstaunlich umfangreich und komplex. Es gibt vier Rohstoffe und verschiedene Arten, diese zu gewinnen, mehrere Kasernen und andere Militärbauten, diverse Zivilhäuser, Tempel, Statuen, Handelshäuser, Karawanen und, und, und. Insgesamt zählt **Age of Mythology** fast 50 Gottheiten und ebenso viele Bauwerke, knapp 80 Einheiten, über 100 Upgrades und etwa halb so viele Wunder oder Zaubersprüche. Das bedeutet aber auch, dass **Age of Mythology** für Einsteiger trotz guter In-Game-Hilfen schwer zu durchblicken ist. Verglichen mit Titeln wie **Starcraft 2** spielt sich der Klassiker auch in der Neuauflage recht behäbig – gerade im Multi-



Immer noch spielsenswert

Rüdiger Steidle
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Age of Mythology ist ein gutes Spiel. Auch heute noch. Das Missionsdesign ist nach wie vor spannend, die Balance zwischen den Völkern und den Einheiten stimmt, und dank der zahlreichen Kombinationen aus Göttern und Nationen gibt es immer wieder Neues auszuprobieren. Über die vor allem der Zeit geschuldeten Mängel wie die veraltete Grafik, das etwas hakelige Interface oder die mäßige Truppen-KI kann ich hinwegsehen. Dennoch kann ich den Kauf der Extended Edition nicht empfehlen. Denn fast 30 Euro sind für einen über zehn Jahre alten, nahezu unveränderten Titel einfach zu viel Geld. Die Gold-Version des Originals inklusive Addon gibt es online schon für knapp fünf Euro. Und die ist praktisch genauso gut, wenn man mal davon absieht, dass es etwas umständlicher ist, eine Mehrspielerpartie zu starten oder eine Mod zu installieren (von denen es im Netz etwa bei AoM Heaven aber genug gibt). So sehe ich mich in der etwas schizophrenen Situation, das Spiel zu loben, ohne zum Kauf raten zu können.



Bei den **Wikingern** müssen Krieger auch Häuser bauen. Dafür ist das Volk besonders flexibel.

player-Modus. Bis man eine schlagkräftige Armee aufgestellt hat, vergehen locker 20 Minuten. Ins letzte Zeitalter vorzudringen und einen Titanen zu beschwören – die ultimative Superwaffe – kann schon mal eine Stunde dauern. Ruhe gibt es trotzdem wenig, da schon früh ein Ringen um die besten Ressourcenvorkommen entbrennt. Das eigene Reich (und damit das Einheitenlimit) kann nämlich nur an dafür vorgesehenen Stellen erweitert werden. So kommt wieder Tempo ins Spiel. Rüdiger Steidle / JG

TERMIN 8.6.2014 PREIS 28 Euro USK ab 12 Jahren

Age of Mythology Echtzeit-Strategie

Publisher Microsoft
Entwickler Skybox Labs
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- farbenfrohe Einheiten
- ansehnliche Lichteffekte
- hübsches Wasser
- eckige Polygoneinheiten
- detaillarme Landschaft
- regelmäßiges Ruckeln

SOUND

- professionelle Sprecher
- sehr guter Soundtrack
- individuelle Einheitenkommentare
- insgesamt angestaubt

BALANCE

- Stein-Schere-Papier-Prinzip
- abwechslungsreiche Völker
- erlaubt Spezialisierungen
- gutes Tutorial ...
- ... trotzdem für Einsteiger schwer zu durchblicken

ATMOSPHERE

- Story an Sagen angelehnt
- spannendes Missionsdesign
- viele Zwischensequenzen ...
- ... in denen aber die Technikmängel deutlich zutage treten

BEDIENUNG

- zahlreiche Komfortfunktionen und Einstellungen
- automatische Formationen
- kleine Schaltflächen
- Menü frisst viel Bildschirmplatz
- mitunter mangelnde Übersicht

UMFANG

- Lange Kampagne plus Addon
- Zufallskarten und Einzel-szenarien
- viele Gebäude, Upgrades, Truppen
- Karteneditor mitgeliefert
- umfangreicher Multiplayer-Modus

MISSIONSDSIGN

- wechselnde Ziele und Nebenaufgaben
- geskriptete Ereignisse
- teils sehr lange Einsätze ...
- ... aber teils zu langwierig

KI

- halbwegs kompetenter Computergeneral
- wählbares Einheitenverhalten
- Formationen zerfließen schnell
- Wegfindung
- KI-Gegner nutzt keine Formationen

EINHEITEN & GEBÄUDE

- gigantische Menge an Truppen und Gebäuden
- für jedes Volk individuelle Kämpfer und Bauwerke
- einzigartige Monster und Helden
- wenige Spezialfähigkeiten

KAMPAGNE

- hohe Spieltiefe
- langsame (optionale) Einführung
- Story verknüpft Missionen
- technisch schwache Zwischensequenzen
- oft allzu ähnliche Aufgaben

76

Unnötige, kaum verbesserte Neuauflage.

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT: 80 Stunden

SPIELSPASS

ANSPRUCH: ANFÄNGER

PROFIS

FORCES-WHITENE

MINIMUM Core i3 2100 Athlon II X4 630, Radeon HD 6550D, 2,0 GB RAM, 2,85 GB Festplatte

STANDARD Core i5 661 Athlon II X4 630, Radeon HD 6550D, 4,0 GB RAM, 2,85 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2520 Athlon FX-530, GeForce 80, 8,0 GB RAM, 2,85 GB Festplatte