

Wars of Liberty

EIN VORBILD FÜR AGE 4

Wars of Liberty wurde gerade zur besten Mod für Age of Empires 3 gekürt und gehört zu den zehn Top-Mods 2017. Wir zeigen, warum Relic Entertainment sich die Fan-Erweiterung genau anschauen sollte, um Age of Empires 4 richtig rund zu machen. Von Martin Deppe

Über 40 neue Zivilisationen, mehr als 60 Karten, ganz neue Einheiten und Gebäude, Religion als Spielelement, sich ausbreitende Feuersbrünste und demnächst der Erste Weltkrieg als neues Zeitalter: Die gefeierte Modifikation Wars of Liberty erweitert das zwölf Jahre alte Epos Age of Empires 3 enorm. Seit über elf Jahren (!) arbeitet das international verstreute Team an der Mod, und es geht auch 2018 immer weiter. Wars of Liberty wurde kürzlich bei der 16. Community-Wahl der Webseite ModDB als beste AoE3-Mod 2017 ausgezeichnet. Sie ist komplett kostenlos, wird ständig erweitert und läuft auch mit der aktuellen Steam-Version von Age of Empires 3 (siehe Kasten). Warum wir die Mod hier vorstellen? Weil sie etliche Elemente enthält, die auch dem kommenden Age of Empires 4 gut zu Gesicht stehen würden. Bitte nachmachen, Relic!

Du, glückliches Österreich, heirate!

Age of Empires 3, bereits im Oktober 2005 erschienen, hat es mit seinen beiden Add-ons The Warchiefs (2006) und The Asian Dynasties (2007) schon auf 14 eigenständige Zivilisationen gebracht. Doch Wars of Liberty

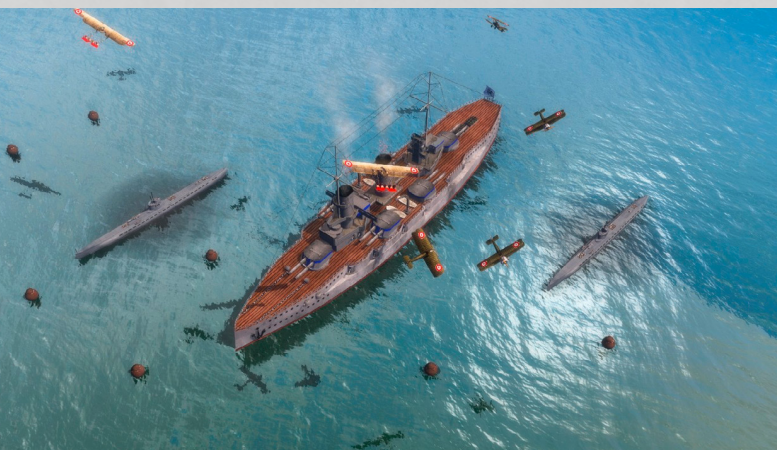


Der Kampf um Tsingtau im Ersten Weltkrieg: Kurz nach Ausbruch eroberten britisch-chinesische Truppen nach fast zwei Monaten Belagerung die von Deutschen besetzte Stadt.

setzt noch einen drauf: Die Mod bringt über 40 weitere Völker ins Rennen. Die verteilen sich auf neue Kulturen und ergänzen die bisherigen. Weil Age of Empires 3 schon ein paar Jahre auf dem Buckel hat, hier kurz noch mal das Kulturen-Prinzip: Mit den beiden Erweiterungen hat Ensemble damals die neuen Zivilisationen Kulturen zugeordnet – zum Beispiel in The Asian Dynasties die drei Zivilisationen Japan, China und Indien zur Kultur der Asiaten, die sich ganz anders spielt als die Europäer. Kurz: Kulturen fassen ähnliche Zivilisationen zusammen.

Wars of Liberty erweitert aber nicht nur die vorhandenen Kulturen, sondern schickt auch ganz neue auf die Zeitreise. Lateinamerika, Afrika und der Balkan zum Beispiel sind bereits fertig, der Mittlere Osten und

die Polynesier derzeit in Arbeit. Allein schon die Lateinamerikaner bringen sieben Zivilisationen mit. Das Coole daran: Alle Neuzugänge haben nicht einfach nur angepasste Einheitenwerte, sondern ihre ganz eigenen Besonderheiten, Truppen und Spezialgebäude. Als Argentinier bekommen wir zum Beispiel Gauchos als Arbeiter, die nie von ihrem Pferd absteigen, nicht mal beim Holzhacken. Stilleht gehen sie mit Bola-Wurf-Waffe auf die Jagd, die geschleuderten Schnüre mit den Gewichten am Ende wickeln sich um die Beine der Wildtiere – das klappt übrigens auch bei zweibeinigen Zielen. Die Argentinier sind generell flink unterwegs, auch der anfängliche Entdecker wird hoch zu Ross geliefert und es gibt jede Menge Boni für die Kavallerie. Statt Windmühlen



Die Skagerrak-Map inszeniert die Schlacht zwischen der deutschen und britischen Flotte am 31. Mai und 1. Juni 1916.



Das Mod-Team von Liberty Wars hat den Ersten Weltkrieg als eigene Epoche mit typischen Einheiten entwickelt. .

errichten wir Weideplätze, auf denen die exklusiven argentinischen Zebu-Rinder rasant zu Steaklieferanten mutieren.

Wars of Liberty bekommt es hin, dass sich jede Kultur und Zivilisation abwechslungsreich und irgendwie auch authentisch spielt: Als Habsburger dürfen wir zum Beispiel bei jedem Epochenwechsel einen unserer Thronfolger mit einem anderen europäischen Erben verheiraten – und so die Boni von dessen Nation abgreifen. Und weil die echten Habsburger auch auf Söldner aus anderen Ländern setzten, können wir hier ein knappes Dutzend Einheiten »importieren«.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil ...

... viele unterschiedliche Zivilisationen einfach super sind, um sich sein Lieblingsvolk rauszusuchen, das genau zum eigenen Spielstil passt. Außerdem erhöhen viele Völker die Anzahl an Freund-Feind-Kombinationen exponentiell.

Wololo!

Wars of Liberty hat auch die Kirche umgekrempelt, jede Zivilisation kann sich jetzt für eine oder zwei von 16 Religionen entscheiden. Wenn wir Kirchen, Tempel und Co. errichten, produzieren sie Glauben als Ressource – mit dem wir wiederum Priester rekrutieren und religiöse Boni freischalten. Auch hier gibt's nationale Unterschiede, zum Beispiel sind die brasilianischen Jesuitenpriester nicht nur mit einer Pistole bewaffnet, sondern dürfen auch Handelsposten und sogar Dorfzentren bauen.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil ...

... Priester und ihre Wololo!-Gesänge seit dem allerersten Age of Empires einfach Kult sind. Außerdem ist Religion ein wichtiger Aspekt der Menschheitsgeschichte, oft genug verantwortlich für Kriege und sonstige Konflikte.

Feuer!

In Wars of Liberty können Brände um sich greifen, von Gebäude zu Gebäude springen und so ganze Siedlungen vernichten – ge-

Wars of Liberty: Download und Installation

Die Mod Wars of Liberty könnt ihr auf www.aoe3wol.com/download herunterladen. Die Modifikation ist kostenlos, die Entwickler freuen sich aber sicher über eine Spende – und die haben sie sich wirklich verdient. Die aktuelle Versionsnummer ist die v1.0.9g vom 17. Dezember 2017. Zum Installieren startet ihr einfach die heruntergeladene exe-Datei. Die Mod setzt voraus, dass ihr Age of Empires 3 in der aktuellen Version 1.03 sowie die beiden Erweiterungen The Warchiefs und The Asian Dynasties bereits installiert habt.

Achtung: Wer die Steam-Version von Age of Empires hat (zum Beispiel die Complete Collection mit beiden Addons), muss bei der Installation der Mod als Installationspfad das Unterverzeichnis »bin« des Spielordners angeben, NICHT das Hauptverzeichnis von Age of Empires 3! Normalerweise also C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\Age Of Empires 3\bin. Ansonsten gibt es beim Start eine Fehlermeldung, dass »die DLL-Datei rockall.dll fehlt«.

Wer die Mod schon mal installiert hatte, bekommt unter demselben Link den Updater.

nau wie in der historischen Realität. So ein verheerendes Feuer legen wir mit unterschiedlichen Methoden: Die lateinamerikanischen Coronels (ein spanischer Offiziersrang, der dem Colonel / Oberst entspricht) können sie genauso entfachen wie das Inka-Monument mit seiner Waldbrand-Spezialfähigkeit. Auch die Serben dürfen Gebäude anzünden, allerdings nur ihre eigenen, damit der vorrückende Gegner keine XP kassiert, wenn er sie zerstört.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil ...

... uns schon in Age of Empires 3 die Physikeffekte so gefallen haben – allen voran die Kanonenkugeln, die durch Feindreihen titschen. Feuer als taktische Waffe bringt da noch mehr Tiefe ins Spiel.

Karten voller Überraschungen

Entdecken lohnt sich: Das Team von Wars of Liberty hat über 60 Maps gebaut. Die Karten bieten nicht nur typische Flora und Fauna, sondern auch neue Ressourcen, die zum Setting passen: von Kohle über Diamanten und Jade bis hin zu Gummibäumen (die Kautschuk liefern). Diese Ressourcen werden in die guten, alten Münzen umgewandelt und bringen viel Atmosphäre ins Spiel. Manche Karten sind besonders speziell: Auf der Kongo-Map wird der Fog of War ständig zurückgesetzt, im Bermuda-Dreieck verschwinden Schiffe, auf einer Grusel-Karte greift ein

kopfloser Reiter den gerade schwächsten Spieler an. Sogar eine Mondkarte gibt es.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil ...

... abwechslungsreiche Maps, die strategische Elemente ins Spiel bringen und zu unseren Zivilisationen passen, das A und O sind. Klar, so eine Mondkarte ist für eine Kampagne Quatsch, aber als Spaß-Map für Zwischendurch klasse.

Erster Weltkrieg

Sie ist zwar noch in Arbeit, klingt aber schon verdammt spannend: die neue Epoche The Great War, also der Erste Weltkrieg. Ende Februar oder im März 2018, so der Zeitplan des Mod-Teams, soll er ausbrechen, um die typischen Pattsituationen im Endspiel aufzubrechen. Alle Zivilisationen können ihn im fünften Zeitalter freischalten. Das ist zwar schweineteuer, erlaubt aber mächtige Technologien und Einheiten. Über ebenfalls neue Gebäude erforschen wir dann »moderne« Infanterieeinheiten, Flugzeuge, Panzerwagen, Tanks, neue Kriegsschiffe und einen nahezu unkaputtbaren Zeppelin.

Für Age of Empires 4 wichtig, weil ...

... der Erste Weltkrieg die logische Fortsetzung von Age of Empires 3 wäre – und als Szenario frisch. Denn bisher hat noch kein Entwickler ein richtig gutes Echtzeit-Strategiespiel in dieser Epoche hinbekommen, aber Relic trauen wir das zu. ★



Die Spieler können ihre Truppen wie in allen Age-of-Empires-Titeln in speziellen Gebäuden verbessern.



Manche Maps fahren spezielle Ereignisse auf, zum Beispiel die Bermuda-Karte mit ihren zerstörerischen Stürmen.