

Age of Empires 4 auf Steam?

HALO MACHT HOFFNUNG, EPIC LAUERT

Streift Age of Empires 4 die Fesseln des Microsoft Store ab? In seinem Essay zur Lage erklärt Peter, warum die Chancen für einen Steam-Release gut stehen – und was die Ego-Shooter-Reihe Halo damit zu tun hat.



Der Autor

Peter Bathge erinnert sich noch genau, wie er zum ersten Mal Age of Empires 2 gestartet, das legendäre Schach-Intro gesehen und schließlich mit William Wallace Schottland befreit hat. Und er weiß auch noch, wie er damals grummelnd für Half-Life 2 einen Account bei diesem neumodischen Online-Client namens Steam angelegt hat. Heute ist er zwar skeptisch, ob Age of Empires 4 die Echtzeitstrategie retten kann, aber dass AoE4 eine Rolle im Kampf der Download-Stores spielen könnte, findet er trotzdem irre spannend.

Belagerungszustand in der Spieleindustrie: Die Trebuchets des Epic Games Store schleudern Geschosse auf die Trutzburg Steam. Die Angriffe folgen in immer kürzeren Abständen, die Einschläge werden immer fataler: Borderlands 3, Anno 1800, Metro: Exodus. Hoffnung macht mit Microsoft ausgerechnet ein ehemaliger Epic-Verbündeter. Mit seinem aktuell größten Zugpferd Age of Empires 4. Warum das Revival der Serie im Krieg der Stores das Zünglein an der Waage sein könnte und welche Rolle mit dem Master Chief ausgerechnet jener Microsoft-Held spielt, der indirekt für den Untergang von AoE-Entwickler Ensemble Studios verantwortlich ist, erkläre ich euch in meinem Essay.

PC vs. Xbox

Der Jahrtausendwechsel markierte zugleich den größten Triumph und den Anfang vom Ende für eine der besten Echtzeitstrategie-Serien. Age of Empires 2: Age of Kings erschien im Herbst 1999 und begeisterte Kritiker wie Spieler, es wurde eines der ganz großen PC-Spiele und ein noch heute gern wieder her-

ausgekrampfter Klassiker. Doch wenige Monate später, im Juni 2000, fiel ein Schatten auf die Zukunft von Entwickler Ensemble Studios – aus einer unerwarteten Richtung. Die Microsoft-Übernahme von Halo-Entwickler Bungie war Teil eines großen Strategiewechsels bei der Spielesparte des Software-Konzerns. Der Windows-Hersteller konzentrierte sich mehr und mehr auf seine erste Konsole, die Xbox. Halo: Combat Evolved wurde nach dem Kauf von Bungie zum Xbox-Exklusivtitel. Und in der Folge wies der Konzern seiner Konsole immer mehr Ressourcen der Spielesparte zu. Ensemble Studios durfte danach zwar noch neun Jahre weitermachen, veröffentlichte mit Age of Mythology und Age of Empires 3 weitere sehr gute Echtzeitstrategie-Spiele für den PC. Doch Master Chief, Cortana und Ringwelt erwiesen sich letztlich doch als unüberwindbarer Stolperstein. Nach dem Strategie-Experiment Halo Wars für die Xbox 360 war Schluss, der AoE-Entwickler wurde von Microsoft aufgelöst. Microsofts PC-Strategie war in dieser Zeit von den Erfahrungen mit Xbox geprägt und bereits vom Exklusivitätsgedanken getrieben, ließ



Age of Empires 2 gibt's bereits auf Steam – in der HD-Version.



Der Master Chief kehrt auf den PC zurück – und erstmals darf er dabei auch auf Steam die Covenant jagen.

am Steuer erschuf Epic eine Action-Trilogie, die ein ganzes Genre auf Jahre hinaus prägen sollte. Doch längst haben sich die Wege der einstigen Partner getrennt. Microsoft erwarb 2014 die Rechte an der Gears-of-War-Serie und beauftragte zuletzt The Coalition mit der Entwicklung von Gears of War 5. Epic Games formte derweil Fortnite zu einem weltweiten Phänomen und einer praktisch unerschöpflichen Geldquelle – ausgestattet mit dieser Kriegskasse und dem neuen Epic Games Store fordert man inzwischen selbst Branchenriese Valve heraus. Und Microsoft? Zwar lässt sich Fortnite über den Microsoft Store herunterladen, ansonsten scheint die einstige Allianz jedoch endgültig zerbrochen. Microsoft-Spiele im Epic Games Store? Gibt es zum jetzigen Stand keine, und die Hervorhebung der Steam-Veröffentlichung von Halo: The Mas-

ter Chief Collection scheint eine solche Zusammenarbeit in naher Zukunft auch auszuschließen.

aber die letzte Konsequenz vermissen und erwies sich daher bei Spielern als äußerst unpopulär. Die unbeliebte Online-Plattform Games for Windows Live machte Spielern jahrelang das Leben schwer. Den Aufstieg von Steam verfolgte Microsoft erst skeptisch, dann neidisch. Seit 2016 veröffentlicht das Unternehmen PC-Versionen seiner Spiele exklusiv im Microsoft Store unter Windows 10. Steam-Versionen der nicht ganz so großen Exklusivtitel erscheinen nur über Umwege. Aber Age of Empires blieb Steam in der Definitive Edition bislang fern. Folglich sahen die Chancen für einen Steam-Release von Age of Empires 4 mehr als schlecht aus. Doch jetzt, zehn Jahre nach dem Ende von Ensemble Studios, ist es ausgerechnet wieder diese Halo-Serie, die ein zartes Pflänzchen der Hoffnung in die Herzen vieler Fans von Age of Empires setzt.

Halo macht's möglich

Im März 2019 überraschten Microsoft und der neue Halo-Entwickler 343 Industries mit der Ankündigung, dass Halo: The Master Chief Collection 2019 für den PC erscheinen soll. Der Release erfolgt natürlich im Microsoft Store – und bei Steam! Woher der Sinneswandel kommt, darüber lässt sich zum jetzigen Zeitpunkt nur spekulieren. Liegt's daran, dass sich der Microsoft Store am PC nicht als so lukrativ erwiesen hat wie erhofft? Schwer zu sagen, denn Microsoft hat keine Verkaufszahlen seiner Spiele auf Windows 10 bekannt gegeben. Möglicherweise locken das Unternehmen die vielen Millionen Steam-Nutzer; eine riesige potenzielle Masse an Abnehmern für eine Serie von Ego-Shootern, die dem PC bislang größtenteils vorenthalten wurden. Vielleicht aber hält Microsoft aber auch nur den Zeitpunkt für günstig – die (lautstark geäußerte) Frustration vieler PC-Spieler über Epics Strategie der Exklusivspiele lässt Microsoft durch den Steam-Release von Halo: The Master Chief Collection in den Augen der Gamer-Community gut dastehen. Dabei waren es in den Jahren zuvor genau jene Gamer, die sich über die Microsoft-Exklusivität beschwert haben. Zusammen mit Bethesda positioniert sich Microsoft im Kampf der Online-Stores allem Anschein nach auf der Seite von Valve. Und damit auch automatisch als Gegenspieler einer Firma, mit der man in der Vergangenheit über viele Jahre eng zusammengearbeitet hat: Epic Games.

Entzweite Partner

Neben Halo war Gears of War seit der Veröffentlichung der Xbox 360 zweifellos das größte Zuggpferd der Microsoft-Konsole. Mit Cliff »Cliffyb« Bleszinski als Chef-Designer

Und nun?

Freilich ist die Spielebranche nicht vor Überraschungen gefeit, bei Anno 1800 und Metro: Exodus erfolgten die Meldungen über eine Epic-Store-Exklusivität nur wenige Wochen vor Release. Ich will also nicht ausschließen, dass bei Verhandlungen hinter den Kulissen zu Age of Empires 4 ein entsprechend großer Geldbetrag das Ruder noch herumschwingen lassen würde. Doch das scheint unwahrscheinlich angesichts der finanziellen Sphären, in denen die beteiligten Unternehmen schweben. Epic Games machte dem Vernehmen nach drei Milliarden Dollar Profit im Jahr 2018. Microsoft verzeichnete dagegen allein im vierten Quartal des Geschäftsjahres 2018 (1. Januar bis 31. März) 8,8 Milliarden Dollar Profit. Es ist also absurd anzunehmen, Epic könnte Microsoft die Exklusivität eines seiner Spieler »abkaufen«. Die Entscheidung, auf welcher Plattform Age of Empires 4 erscheint, obliegt demnach allein Microsoft. Und aktuell deutet alles auf einen Steam-Release hin. Die angekündigte Definitive Edition von Age of Empires 2 dürfte endgültig Klarheit bringen: Erscheint sie anders als das HD-Remaster von Teil 1 auch auf Steam oder wird gar nachträglich die Microsoft-Store-Exklusivität des Vorgängers aufgehoben, dürfte dies ein untrügliches Zeichen sein. Ein Zeichen dafür, dass Microsoft sich mit Valve und Steam arrangiert hat und den eigenen Store nicht mehr mit allen Mitteln an den User bringen will. Und auch, dass Steam in diesen unruhigen Zeiten auf Age of Empires 4 als starkes Argument für die fortwährende Marktführerschaft beim Verkauf von PC-Spielen zählen kann. ★



Mit Gears of War gingen Epic Games und Microsoft eine für beide Seiten profitable Partnerschaft ein.