

## Age of Empires 4



# MODERNES MITTELALTER

**Noch bevor es erstmals Gameplay aus Age of Empires 4 zu sehen gab, haben wir mit den Entwicklern gesprochen. Es wird Age of Empires 2 – in modern!** Von Peter Bathge

Manchmal überrascht es mich, wie bekannt GameStar auf der ganzen Welt ist. Chris Rubyor jedenfalls, Design Director bei Xbox

Game Studios und dem neuen Echtzeitstrategie-Entwickler World's Edge, kann sich noch gut an Jörg Langer und Martin Deppe erinnern. Denn beide waren in den letzten 25 Jahren immer mal wieder bei den Entwicklern zu Besuch, bei denen Rubyor an RTS-Perlen wie Command & Conquer, Star Wars: Empire at War oder Der Herr der Ringe: Schlacht um Mitteleuropa gearbeitet hat. Jetzt verleiht Rubyor Age of Empires 4 zusammen mit Relic Entertainment, den Machern von

Company of Heroes, den letzten Schliff – und er ist nicht der einzige an diesem Mammutprojekt beteiligte Entwickler, der das Genre in den 90ern und frühen 2000ern groß gemacht hat. Age of Empires 4 steht jedoch vor einer ungleich schwierigeren Aufgabe als all die alten Klassiker: Es soll die Echtzeitstrategie aus der Krise holen, den Mix aus Basisbau und Riesenschlachten modernisieren, ein im Dornröschenschlaf liegendes Genre wachküssen und Millionen



Die Khane (rechts unten) sind Spezialeinheiten mit besonderen Fähigkeiten und führen die Armeen der Mongolen an.



Die Gebäude der Briten sind für Serienfans sofort wiederzuerkennen, Age of Empires 4 ruft trotz neuer Grafik-Engine nostalgische Gefühle hervor.

potenzieller RTS-Spieler begeistern. Und dafür kehrt Age of Empires 4 zurück zum beliebtesten Serienszenario: dem Mittelalter.

#### Wie Age of Empires 2, aber hübscher

Adam Isgreen kann es nicht abwarten. Er will, dass ich unbedingt den ersten Gameplay-Trailer von Age of Empires 4 sehe. Und zwar noch vor allen anderen Journalisten und Zuschauern des XO-Events in London am 14. November 2019. Isgreen, seines Zeichens Creative Director für das gesamte Franchise, sitzt mir am Vorabend der Show in einem Restaurant gegenüber, zwischen uns die Vorspeisenplatte. Er zückt sein Handy. »Wehe!«, droht ihm Shannon Loftis. Die Studiochefin von World's Edge, Microsofts neuer RTS-Abteilung, kann es nicht fassen: »Es ist nicht okay, das Spiel dem allerersten Menschen außerhalb des Studios auf einem Handy zu zeigen!« Adam Isgreen grinst reumütig: »Ja, okay, du willst diesen wunderschönen 4K-Trailer wahrscheinlich wirklich nicht auf meinem kleinen Smartphone-Display sehen.« Dann zeigen sie mir Age of Empires 4 auf einem mitgebrachten Laptop – und es sieht aus wie das Beste aus Age of Empires 2 in modernem 3D.

Ich sehe eine Stadt, umgeben von mächtigen Mauern. Organisch wirkenden Mauern, viel verschlungener und runder als es im strikten, eckigen Bausystem von Age of Empires 2 jemals möglich gewesen wäre. Zwischen den Zinnen patrouillieren erstmals Bogenschützen, Einheiten lassen sich durch Zugänge am Fuß des Walls nach oben zur Verteidigung schicken. Mächtige Steintürme (ein Upgrade für instabile Holz-Spähposten) sitzen wie Felsen im Flusslauf in der Mauer, an ihren Seiten hölzerne Vorbauten. Fackeln

brennen auf den Wehrgängen, ein paar Meter weiter zur Verzierung platzierte Waffengestelle. Draußen vor den Toren, die sich automatisch öffnen, wenn eigene Einheiten Zugang erbitten, wabert das goldene Getreide im Wind, Farmen umgeben eine AoE2-typische Mühle. Beim Anblick der Stadt kommen Serienveteranen, die schon Age of Empires 2: Definitive Edition abgefeiert haben, die Tränen: All die aus Teil 2 bekannten Gebäude sind wieder mit dabei und sofort erkennbar, trotz neuer 3D-Grafik. Barracken, Universität, Schützen- und Marktplatz. Die Kirche, wo Kleriker ausgebildet werden. Eine Schmiede. Und gekrönt wird das Städtchen von einer typisch mittelalterlichen Burg. Dorfbewohner laufen zwischen den Bauwerken herum, Militäreinheiten schreiten in Formation auf und ab. In einer Ecke der Stadt

stehen Wohnhäuser, sie sehen aus, als hätte Entwickler Relic sie nach Vorlage aus dem 2D-Look des beliebtesten Vorgängers in den neuesten Teil der Reihe und dessen prächtige, farbenfrohe 3D-Optik übertragen.

Die Vertrautheit kommt nicht von ungefähr, es ist eine Siedlung der Briten, die wir im Trailer sehen. In Age of Empires 4 sind die Engländer eine der Fraktionen, die optisch wie spielerisch am meisten an die alten Serienteile erinnern. Ihre Gegenspieler in dem Gameplay-Ausschnitt und am gänzlich anderen Spektrum der Zivilisationen angesiedelt: die Mongolen.

#### Große Neuerungen abseits des Szenarios

»Die Zivilisationen spielen sich diesmal sehr unterschiedlich«, verrät Adam Isgreen. Vorerst zeigt Microsoft nur Briten und Mongo-



Die neue 3D-Engine erlaubt deutlich höhere Berge als zuvor. Höhenunterschiede werden sich auch taktisch auswirken. Und etwas anderes erwarten wir auch nicht im Jahr 2019.



Beim Design von Age of Empires 4 hat Microsoft viel Unterstützung und Feedback von der Community der vorherigen Serienteile erhalten.

len, es soll aber zum Release von Age of Empires 4 natürlich mehr geben. Allerdings wollen die Entwickler lieber die Unterschiede betonen, als eine große Anzahl an Fraktionen ins Spiel einzubauen, die sich wie bei Age of Empires 2 letztlich nur in gewissen Spezialeinheiten unterscheiden. Daher gibt's in Age of Empires 4 laut Isgreen auch weniger Volksgruppen als zum Start von Age of Empires 2 – damals waren es 13 spielbare Völker ohne Addons. »Alle Zivilisationen nutzen die vier Rohstoffe Nahrung, Holz, Stein und Gold, aber nicht alle sammeln sie auf die gleiche Art, verwenden sie in gleicher Weise und brauchen sie im gleichen Verhältnis.« Während sich die Briten klassisch spielen – vom Basisbau mit Dorfzentrum bis hin zum Erhöhen des Bevölkerungslimits durch Errichten neuer Wohnhäuser – sind die Mongolen eine sehr starke Rush-Nation, die dank ihrer Kavallerie schnelle Angriffe zu Be-

ginn einer Partie ausführen können. Aber auch ihre Wirtschaft und Einheitenrekrutierung könnte sich extrem von den anderen Nationen unterscheiden, wie Isgreen andeutet, ohne ins Details zu gehen.

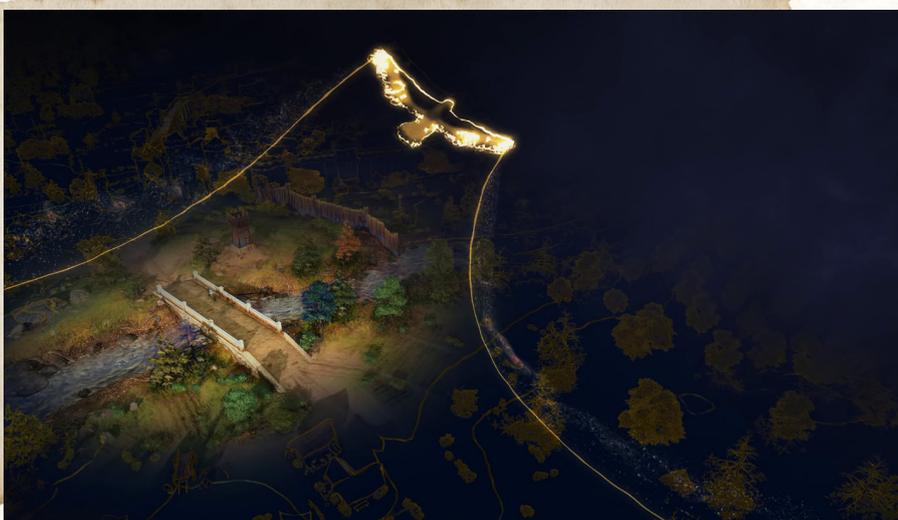
#### Und was ist mit den Mongolen?

Ich frage ihn: Spielen sich die Mongolen in Age of Empires 4 vielleicht so wie die Hunnen in Total War: Atilla, also als ein umherziehendes Steppenvolk, das sich nur ab und zu in Zelten niederlässt, um neue Truppen auszuheben? Er grinst. Und schweigt. Ich nutze die Atempause, um den Trailer noch einmal anzuschauen. Da zieht ein riesiges Heer der Mongolen vor den Toren der eben noch so friedlichen Stadt auf. Trebuchets werden aufgebaut, die Mauern mit Felsbrocken beschossen, ein Turm fällt dank aufwendiger Zerstörungssimulation effektiv zusammen, die Armee der Briten rückt aus

und es kommt zu einer riesigen Schlacht vor den Toren der Stadt. Mehrere Hundert Einheiten kloppen aufeinander ein – wie hoch ist das Einheitenlimit von Age of Empires 4? Konkrete Angaben will man noch nicht machen. »Wir wollen keine Features versprechen, bevor wir sicher sind, dass wir sie mit unserer Technik garantieren können«, erklärt Shannon Loftis. Ihr Creative Director Adam Isgreen versichert uns aber, dass man für das Gameplay-Video nicht geschummelt habe. So werde Age of Empires 4 im Multiplayer-Modus Partien für acht Spieler unterstützen und jeder solle eine stattliche Armee kommandieren. Im Einzelspielermodus und der Kampagne könne man dieses gemeinsame Einheitenmaximum dann aber auf Computer-KI und den Solo-Spieler verteilen, um wahrlich gigantische Kämpfe zu inszenieren. So wie im Trailer.

#### Knackpunkt Kampagne

Das Video von der XO ist ein Teaser, auch beim Abendessen geben sich die Mitarbeiter des neuen Studios World's Edge sehr zurückhaltend, wollen nicht zu viel verraten. Adam Isgreen verrät mir aber dann doch ein paar Details. So sind im Video die Höhenunterschiede sehr deutlich zu erkennen, die Topografie der vorgestellten Karte weist extrem hohe, in 3D modellierte Berge auf. Und Truppen, die nun erstmals auf den Mauern stehen dürfen, haben einen Höhenvorteil gegenüber am Boden platzierten Angreifern. »Das Problem ist aber immer, wie wir es erkennbar machen«, gibt der Creative Director zu bedenken. »Geben wir Projektilen, die von erhöhter Position abgefeuert werden, eine andere Farbe? Das war eine Idee. Alles auf dem Bildschirm soll eine Verbindung zum Gameplay haben, jedes Einheiten-Up-



Eine Spezialfähigkeit der Mongolen-Khane: Der Falke deckt auch im Spiel den Nebel des Krieges auf.



Für unseren Geschmack könnte noch ein bisschen mehr Leben in den Siedlungen herrschen.

grade muss optisch erkennbar sein.« Formationen könnten in Age of Empires 4 eine größere Rolle als zuvor spielen, die Entwickler überdenken aber selbst die Grundlagen der Echtzeitstrategie: Wie kann man den Attack Move verändern (eine Einheit bewegt sich zum Ziel und greift unterwegs selbstständig Gegner an), braucht die Patrouillenfunktion ein Update? Gleichzeitig will man sich sehr stark an der DNA von Age of Empires orientieren. »Das wird ein Drahtseilakt«, meint Adam Isgreen. Er und seine Kollegen bei World's Edge, dem rund 30-köpfigen internen Microsoft-Team, arbeiten deshalb eng mit Hauptentwickler Relic zusammen. Befragt nach der Zusammenarbeit sind alle Anwesenden voll des Lobes für das Studio, das zuletzt für Warhammer 40.000: Dawn of War 3 Kritik einstecken musste. »Relic unternimmt extreme Anstrengungen, um zu garantieren, dass es sich wie Age of Empires anfühlt«, sagt Isgreen. »Ich bin derjenige, der ihnen ab und zu sagen muss, dass sie sich auch mal neuen Ideen zuwenden sollen.«

Was aber ist wirklich neu in Age of Empires 4? Nun, das ist zum großen Teil noch geheim, aber Isgreen verspricht für die Kampagnen, dass »du noch nie etwas Vergleichbares gespielt hast«. Woran macht er das fest? »Wir sprechen intern von vermenschlichter Geschichte [humanized history, Anm. d. Red.]«. Unsere Vermutung? Isgreen spielt auf eine besondere Form des Storytellings an, wahrscheinlich stellt auch Age of Empires 4 wieder historische Persönlichkeiten wie Jeanne d'Arc in den Vordergrund der Feldzüge. »Wir haben uns viel Mühe gegeben, die im Spiel vorhandenen Kulturen authentisch zu repräsentieren.« Und dann orakelt Isgreen noch, bevor er böse Blicke von seinen auf Geheimniskrämerei bedachten

Kollegen erntet: »Das ist wichtig für die Kampagnen. Mehr kann ich nicht sagen.«

Na gut, dann reden wir eben über Fakten, die kein Geheimnis mehr sind: Spezial- und Heldeneinheiten sind für Age of Empires 4 bestätigt, bei den Mongolen übernehmen diese Funktion die Khane. Eine der Fähigkeiten dieser Anführer wird im Trailer prominent vorgestellt, ohne dass es der Zuschauer auf den ersten Blick bemerkt: Der Falke, der am Anfang des Videos die britische Siedlung aufdeckt, macht das auch im Spiel so. Der geflügelte Scout lässt sich per Spezialfähigkeit (wahrscheinlich mit Abklingzeit) aussenden, um den Nebel des Krieges auf der ausgewählten Stelle der Karte aufzudecken, er kreist dann eine Weile und liefert den Mongolen so wichtige Informationen über die feindlichen Streitkräfte. Sagt hallo zur Drohne des Mittelalters!

### Zeitalter und Belagerungen

Apropos Mittelalter. Was der Trailer zum Szenario nicht verrät: Age of Empires 4 wird eine etwas längere Zeitperiode umfassen als das originale Age of Empires 2 (damals etwa 1100 bis 1431 nach Christus). Ihr werdet sowohl früher in die Kampagnen einsteigen als auch später im Mittelalter aufhören. Der Fokus liegt zwar erneut auf Europa, »wir wollen es aber etwas weiter fassen«, meint Adam Isgreen. Also Asien oder Afrika als zusätzliche Schauplätze, fragen wir neugierig? Der Creative Director lächelt und schweigt. Kein Kommentar – natürlich.

Dann reden wir eben über das Gameplay! Das wird wieder vier Zivilisationsstufen oder Zeitalter umfassen, durch die ihr nach und nach voranschreitet und dadurch neue Gebäude, Technologien und Einheiten freischaltet. Aber auch hier gibt's Besonderhei-

ten bei den einzelnen Zivilisationen: Die Mongolen etwa erreichen maximal die dritte Stufe, ein großer Nachteil im späten Spiel.

Die neuen Optionen beim Mauerbau (Ihr könnt jetzt auch Wälle an Klippen und Flüssen anlegen, ohne dass es fummelig wird) passen zum größeren Fokus auf Belagerungsschlachten in Age of Empires 4. Es ist kein Zufall, dass die Entwickler für ihr erstes Video einen Sturmangriff auf eine Stadt gewählt haben: Mit Katapulten, Trebuchets, Rammböcken und Belagerungstürmen (wichtig, um erstmals Angreifer auf die Mauern zu bringen, wo schon die Verteidiger warten) schleift ihr gegnerische Festungen. Adam Isgreen deutet sogar weitere Möglich-

### Wahnwitziger Detailgrad

Relic Entertainment und World's Edge unternehmen laut eigener Aussage einen gewaltigen Rechercheaufwand, um das Mittelalter in Age of Empires 4 so authentisch wie möglich abzubilden. Neben mehreren Reisen an Örtlichkeiten in aller Welt standen auch intensive Gespräche mit Historikern auf dem Programm – und zwar mit Experten, die auch der jeweiligen im Spiel dargestellten Kultur angehören. So wurden etwa mongolische Professoren befragt, um Details wie Aussehen der Reiter oder Tagesablauf der Bevölkerung in Erfahrung zu bringen. Creative Director Adam Isgreens Lieblingsdetail: Mit dem Fortschreiten der vier Zeitalter in Age of Empires 4 verändert sich nämlich auch die Sprache der Einheiten im Spiel, wird moderner und für unsere Ohren verständlicher. Isgreen grinst: »Einen Experten in altertümlichem Mongolisch aufzutreiben, war verdammt schwierig! Aber die Leute von Relic sind einfach totale Geschichts-Fans.«



Die Trebuchets aus Age of Kings kehren in Teil 4 zurück. Schicke Zerstörungseffekte sind der kleinste Teil des neuen Belagerungsfokus.



keiten an, die Mauern zu überwinden: Gibt's am Ende wie in Stronghold gar Mineure, die Tunnel graben und so die Wälle zum Einsturz bringen? Vielleicht. Egal, welche neuen Mittel und Wege dazukommen, den Gegner zu besiegen: Es soll sich immer noch wie Age of Empires anfühlen – deshalb pflanzt man in frühen Zeitaltern auch noch die altbekannten hölzernen Palisaden, statt sofort steinerne Festungen hochzuziehen. »Wir wollen niemanden vergraulen, der Age of Empires mag«, betont Creative Director Isgreen das Offensichtliche. Dafür hat man sich früh in der Entwicklung die Community ins Boot geholt und auf deren Feedback gehört – auch wenn Age of Empires 4 letztlich nicht jeden Fan-Wunsch erfüllen wird. Und das ist vielleicht auch besser so.

#### Mit Hilfe der Community

»In Age of Empires 4 wirst du keinen Ritter sehen, der mit seinem Schwert auf ein Gebäude einschlägt«, erklärt mir Adam Is-

green. »Einige Leute aus unserer Community haben sich das wirklich gewünscht, die waren sauer, dass es in Teil 4 nicht genauso funktioniert wie in Age of Empires 2.« Aller Voraussicht nach schmeißen Soldaten ohne Projektilwaffen Fackeln, um Schaden an Bauwerken zu verursachen. Das ist nur eines von vielen Features, für das die Entwickler das Feedback der Fans eingeholt haben – seit nunmehr zwei Jahren steht ein sogenanntes »Community Council« aus Fans mit den Machern im Austausch. »Diese Integration der Spieler in die Entwicklung ist für AAA-Spiele einmalig, soweit ich weiß«, sagt Design Director Chris Rubyor.

Für seine Chefin Shannon Loftis sind Amplitude Studios, die französischen Entwickler von Endless Legend und Humankind, in dieser Hinsicht ein großes Vorbild. Age of Empires 4 soll nach und nach mehr Spielern zugänglich gemacht werden, eine Closed Beta ist geplant. »Sie wird mit der Zeit immer größer werden«, sagt Executive Produ-

cer Michael Mann. »Age of Empires 2: Definitive Edition haben wir bis zum letzten Tag der Produktion von Fans spielen lassen«, fügt Adam Isgreen hinzu.

»Das Feedback der Fans war zuweilen unverblümt«, erinnert sich Mann. Die Spieler wissen, was sie wollen. Aber man dürfe ihren Wünschen nicht blind folgen. »Wir hatten Spieler von Age of Empires Online, die gerne das Kartensystem aus diesem Spiel in Teil 4 gehabt hätten«, erzählt Isgreen ungläubig. Mit einer Technik namens »bridging« versuchen World's Edge und Relic Entertainment, die nostalgischen Gefühle der Fans zu bedienen und gleichzeitig das RTS-Genre zu modernisieren – »ohne dass Age of Empires 4 ein MOBA oder so wird«, versichert mir Isgreen.

Beim »bridging« versucht man, eine Neuerung in einer Art Sandwich zu verstecken: Man gibt den Spielern etwas Altbekanntes und Beliebtes (etwa das Mittelalter-Szenario), konfrontiert sie dann mit einer mehr oder weniger radikalen Neuerung (die starken Unterschiede bei den Zivilisationen) und beruhigt sie im Anschluss sogleich wieder mit einer weiteren nostalgischen Funktion (Basisbau funktioniert wie eh und je). Daraus lässt sich schließen, dass Age of Empires 4 letzten Endes wohl mehr vertraute

#### Keine Mikrotransaktionen

Laut Creative Director Adam Isgreen soll Age of Empires 4 vollständig auf Ingame-Käufe wie Mikrotransaktionen verzichten. Stattdessen will man auf klassische DLCs und Erweiterungen setzen, um Age of Empires 4 über längere Zeit in den Köpfen und auf den PCs der Spieler zu behalten.



Formationen spielen in Age of Empires 4 wieder eine Rolle. Wie genau sie Relic überarbeitet, wollten die Entwickler aber noch nicht verraten.

Elemente als komplett neue Features enthalten wird. »Wir versuchen Brücken zu schlagen. Die Community von Age of Empires 2 ist ohne Zweifel die größte, wenn man die ganze Age-Serie betrachtet«, gibt Studiochefin Loftis zu bedenken. Und Adam Isgreen ergänzt mit Blick auf die Zukunft der Reihe: »[Das Szenario] fühlte sich für uns wie der beste Ausgangspunkt an.« Denn Age of Empires 4 soll nur der Start eines ganz neuen Kapitels in der Age-Geschichte werden – und dafür braucht es ein starkes technisches Fundament.

#### Die Engine von Age of Empires 4

Als Age of Empires 4 auf der gamescom 2017 angekündigt wurde, war es im Studio schon voll spielbar, wenn auch natürlich noch weit entfernt vom gewünschten Funktionsumfang. »Wir hatten fast vom ersten Tag der Entwicklung an eine spielbare Version«, erklärt mir Adam Isgreen. Auch wenn Relic Entertainment die Technik seiner bisherigen Echtzeitstrategiespiele adaptieren konnte, wurde sie dennoch erst einmal zu großen Teilen umgeschrieben. Das Ziel: »Age of Empires 4 soll auf einer möglichst großen Zahl von PC-Konfigurationen spielbar sein.« Trotz großer Maps, vieler Einheiten und dynamischer Zerstörung von Mauern sowie Gebäuden. Dafür verspricht das Team von World's Edge eine Fülle an Einstellungen: Nicht nur die Grafikdetails dürft ihr herunter- oder heraufregeln, auch viele Steuerungsoptionen und Komfortfunktionen lassen sich nach Gutdünken anpassen. »Age of Empires hat seinen eigenen Rhythmus«, erklärt mir Adam Isgreen. »Es geht nicht so sehr darum, möglichst viele Aktionen pro Minute durchzuführen. Du kannst es so spielen wie die Profis, aber wir wollen ja alle Spielertypen

glücklich machen.« Zu diesem Zweck sollen Hardcore-Strategiespieler auf Wunsch etwa auch Vereinfachungen bei der Steuerung rückgängig machen können.

Für Shannon Loftis war es wichtig, dass die Technik zu 100 Prozent stand, noch bevor Gameplay-Konzepte final abgesegnet wurden. Und Adam Isgreen spricht von der »tech debt«, die man vermeiden wollte – also das Mitschleppen alter Flaschenhälse in der Engine, um die man herumprogrammieren muss. Das ist auch ein Grund dafür, dass Age of Empires 4 noch keinen Release-Termin hat – es ist noch nicht einmal bekannt, ob es bereits 2020 erscheint. Aktuell würde ich eher auf 2021 tippen, aber das ist nur mein Bauchgefühl.

Bei Server-Architektur und Accounts nutzen alle aktuellen Age-of-Empires-Teile die gleichen Standards, Relic Link ist die übergeordnete Plattform für Teil 1 bis 4 – auch die Definitive Edition von Age of Empires 3 wird im Multiplayer-Modus darüber laufen. Und World's Edge will dieses Gerüst für die Zukunft von Age of Empires weiter nutzen: Nachfolger, Addons, DLCs – die Möglichkeiten scheinen endlos. Nicht schlecht für eine Serie, die lange als eingeschlafen galt, in einem Genre, das ich selbst schon mal für tot erklärt habe. »Wir machen hier in erster Linie ein PC-Spiel«, versichert mir Isgreen noch, bevor ich das Diktiergerät auf dem Restauranttisch gegen einen Teller mit Putenschnitzel und Kartoffelbrei tausche. Und sein Executive Producer Michael Mann hebt die Faust wie während einer politischen Rede: »PC zuerst!« Eine Konsolenversion von Age of Empires 4? Möglich, aber derzeit kein Thema bei den Entwicklern. Ob das wohl auch Jörg Langer und Martin Deppe gerne hören werden? ★



**Peter Bathge**  
@GameStar\_de



Den Trailer zu Age of Empires 4 anzuschauen, ist wie einen alten Freund zu begrüßen, den man seit Jahren nicht gesehen hat. Und wenn man dann bei Tisch sitzt und sich eingehender mit dem Bekannten unterhält, so wie ich es mit den Entwicklern getan habe, erfährt man mehr und mehr Details aus dem Leben des anderen: Was sich geändert hat, wo er heute arbeitet, dass er verheiratet ist und man jetzt Bogenschützen und Pikeniern auf die Stadtmauern schicken kann. Age of Empires 4 sieht großartig aus, das weiß nach dem ersten Gameplay-Trailer jeder. Aber ich weiß inzwischen etwas viel Wichtigeres: Die Menschen hinter diesem Projekt nutzen ihre ganze gewaltige Erfahrung im Design von Echtzeitstrategiespielen, um die bestmögliche Symbiose aus altem Spielgefühl und neuen Ideen zu erschaffen. Ob das so gut klappt wie erhofft, darüber kann ich mir natürlich noch längst kein Urteil erlauben. Zu wenig ging unser Gespräch ins Detail, bei zu vielen Features wollten sich die Entwickler nicht vorab festnageln lassen. Aber in all meine Vorfreude mischte sich auch eine Spur Enttäuschung: Ist ja toll, dass das so beliebte Mittelalter wieder als Szenario erhält und die Gebäude in 3D sofort an ihre alten 2D-Vorlagen erinnern. Aber ich hätte dann doch gerne mehr von den oft nur angedeuteten Neuerungen etwa in der Kampagnenstruktur gesehen, mit denen Age of Empires 4 die Serie zukunftssicher machen soll. Na ja, vielleicht 2020, wenn ich bei Relic zum Studiosbesuch vorbeischaue!