Age of Empires 4

DAS MITTELALTER IST DIE BESTE ENTSCHEIDUNG

Age of Empires 4 kehrt zurück ins Mittelalter. Für Fabiano ist das die absolut richtige Entscheidung, denn dadurch bringt sich das RTS in eine unschlagbar gute Position.

Der Autor

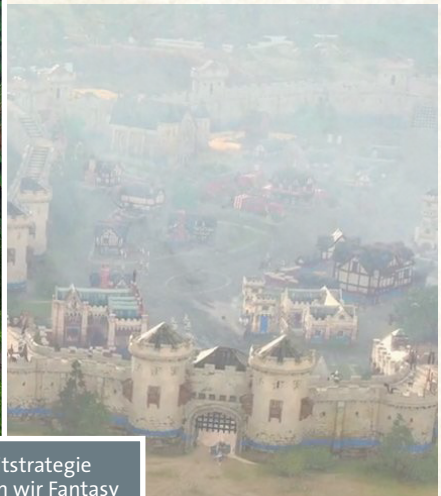
Fabiano Uslenghi verdankt Spielen wie Age of Empires 2 und Stronghold, dass er schon im jungen Alter im Geschichtsunterricht angeben konnte. Letztlich führte das sogar zu einem Geschichtsstudium (im Nebenfach), bei dem das Vorwissen aus PC-Spielen allein dann aber nicht mehr ausreichend war. Weshalb er auch mal ein Buch über Agrargeschichte lesen musste. Trotzdem prägten diese Spiele seine Liebe fürs Mittelalter, und auch, wenn er allen historischen Epochen etwas abgewinnt, fühlt er sich trotzdem in einer gedanklichen Trutzburg am wohlsten, von wo er seine Vasallen über Getreidefelder und in den Krieg scheuchen darf. Husch, husch.

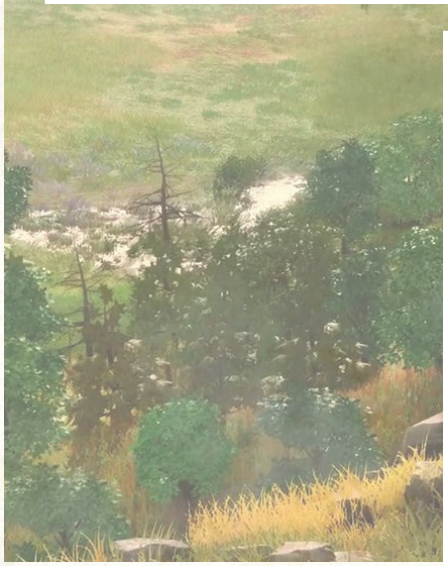
Age of Empires 4 muss mehr können als Age of Empires 2, das gerade erst in der Definitive Edition erschienen ist.

Lange wurde über das Setting von Age of Empires 4 spekuliert. Der erste Teaser lies dahingehend nämlich ziemlich viele Möglichkeiten offen. Aber seit der XO wissen wir: Wir werden in Age of Empires 4 wieder Burgen bauen und Ritter ausbilden, denn das Strategiespiel schickt uns abermals ins Mittelalter. Und das ist die einzige richtige Entscheidung. Microsoft hat mit Age of Empires 4 eine größere Aufgabe vor sich, als man vielleicht glauben könnte. Age of Empires 2 ist eine Strategielegende und ist dank der gerade frisch erschienenen Definitive Edition sogar wieder in den Köpfen der Menschen, die für eine Weile abstinent waren. Age of Empires 3 indes war zwar weit davon entfernt, schlecht zu sein, konnte sich aber bei nicht annähernd so vielen Spielern einen dauerhaften Platz auf der Festplatte sichern. Zudem liegt der Release von Age of Empires 3 schon eine gefühlte Ewigkeit in der Vergangenheit.

Die Erwartungshaltung an Teil 4 ist also entsprechend groß. Dass dabei die Fans von Age of Empires 2 die Diskussion um die Epoche, in der AoE4 spielen soll, anführen – geschenkt. Und dass die Fans in der Mehrheit das Mittelalter bevorzugen? Doppelt geschenkt. Und wenn schon nicht im Mittelalter, dann doch bitte mehrere Epochen. Immerhin wäre das »Dunkle Zeitalter« dann sehr wahrscheinlich dabei. Die Tendenz zeigte sich ja bereits in unserer Umfrage nach der Ankündigung auf der gamescom 2017. Dort lag das Mittelalter als bevorzugte Epoche mit 28 Prozent vorne und wurde lediglich von den »Verschiedenen Epochen« mit 21 Prozent bedroht.

Microsoft hätte einen fatalen Fehler begangen, wenn sie die Fans in dieser Sache ignoriert hätten. Manche Sachen sind offensichtlich, weil sie richtig sind. Und wenn Age of Empires 4 erscheint, dann muss es einschlagen wie eine Bombe. Die Echt-





Andere aktuelle beziehungsweise kommende Echtzeitstrategie verzichtet auf das Mittelalter. Stattdessen bekommen wir Fantasy (Warcraft 3: Reforged) und Roboter (Iron Harvest).

zeitstrategie hat jahrelang gewankt, und Age of Empires 4 hätte das Zeug, hier wieder ein stabiles Fundament zu setzen, auf das ein ganzes Genre bauen kann. Dafür muss aber die Masse der Spielerschaft bedient werden. Und die fordert in diesem Fall nun mal Ritter, Katapulte und Langbögen.

Fruchtbarer Boden

Obwohl das Mittelalter wie wohl kein anderes Setting jahrelang nicht aus dem Strategiegenre wegzudenken war, findet die Epoche zumindest im Untergenre der Echtzeitstrategie nicht statt. Natürlich stehen Warcraft 3: Reforged und A Year of Rain mit ihren Fantasy-Szenarien dem Mittelalter recht nahe, aber dann mit Magie und Untoten auch wieder gar nicht. Der einzige andere größere Echtzeitstrategie-Konkurrent der näheren Zukunft wäre Iron Harvest und da laufen mechanisierte Kampfroboter über die Karte. Sogar Stronghold hat sich inzwischen zumindest vom europäischen Mittelalter verabschiedet. Und gleichzeitig liegt das Szenario in anderen Bereichen wieder total im Trend. Kingdom Come: Deliverance hat schon letztes Jahr im Rollenspielsektor Erfolge gefeiert, zudem kündigte Paradox Crusader Kings 3 an, und sogar Knights of Honor feiert ein Comeback. Age of Empires 4 wird dank seiner Rückbesinnung auf das Mittelalter also sowohl im Trend liegen und gleichzeitig mit der Echtzeitstrategie einen Bereich abdecken, der aktuell mehr als ausreichend Platz bietet. Bessere Voraussetzungen kann es für Microsoft gar nicht geben.

Das passt wie Helm auf Ritter

Gut, eine Sache muss ich dann aber auch zugeben. Ich freu mich einfach auch persönlich über das Setting. Das Mittelalter ist für mich schon immer die mit Abstand spannendste Epoche unserer Geschichte und passt am besten zu der historischen Atmosphäre, die ich mit Age of Empires verbinde. Dabei zuzusehen, wie meine Untertanen ihre Felder bestellen, Wildschweine jagen und Mauern errichten, ist im Mittelalter einfach stimmungsvoller als während der Industriellen Revolution oder zu Zeiten der Weltkriege. Hier wird der Mensch ja größtenteils bereits von Maschinen abgelöst, und richtige Mauern baut eh niemand mehr. In Age of Empires 4 kann ich gemächlich meine Siedlung hochziehen und dieses Mal sogar Bogenschützen auf die Zinnen schicken. Ich sehe schon jetzt wieder waschechte Belagerungsschlachten vor mir, bei denen gewaltige Belagerungstürme angerollt kommen und Rammböcke gegen die Tore donnern. Dahinter wartet ein ganzes Regiment gepanzerter Reiter, die auf einen Ausfall lauern. Oder eine Schar wildgewordener Berserker, denn auch kulturell bietet das Mittelalter viel Abwechslung, wenn die Entwickler das nutzen.

Wird Age 4 ein Selbstläufer?

Bei all dem Lob für die Entscheidung fürs Mittelalter muss eine Sache trotzdem gesagt sein. Das Setting allein wird Age of Empires 4 keinen langfristigen Erfolg bescheren. In erster Linie auch deshalb, weil es sich ja mit seinem hervorragenden Vorgänger selbst Konkurrenz macht. Die Age of Empires 2: Definitive Edition bietet ja exakt dieselben Vorteile des Mittelalters. Die Entwickler bei Relic müssen also einen Weg finden, noch mehr aus dem Szenario rauszuholen. Ein erster Schritt ist hier mit den bemannbaren Mauern ja schon getan. Auch spielerisch muss Age of Empires 4 Fortschritte machen und darf sich nicht wie ein etwas hübscheres Age of Empires 2.5 anfühlen. Sei es durch einen noch größeren Variantenreichtum der Einheiten oder wirklich kreative und vor allem taktische Möglichkeiten, um unsere Siedlung zu vergrößern. Sonst nutzt selbst das Mittelalter-Setting nichts. ★