

Wie die Community Age of Empires 2 am Leben hielt

# ZWANZIG JAHRE LIEBLINGSSPIEL

20 Jahre nach Release kehrt Age of Empires 2 mit der Definitive Edition zurück. Die Wahrheit aber ist: Age of Empires 2 war niemals weg. Und das verdankt das Spiel seinen Fans.

Von Dom Schott

Für Strategiespielliebhaber kommt die Veröffentlichung der Definitive Edition von Age of Empires 2 Mitte November einer Reise in die Vergangenheit gleich: Erinnerungen an persische Kriegselefanten, britische Langbogenschützen und ziemlich skurrile Cheatcodes werden wach, die die mittelalterlichen Schlachtfelder mit Panzerfahrzeugen oder unendlichen Ressourcen überzogen. All das liegt für viele Fans Jahre zurück: Age of Empires 2 ist spielgewordene Nostalgie. Dabei war Age of Empires 2 tatsächlich niemals weg: Eine kleine, aber leidenschaftliche Community blieb dem Klassiker treu, entwickelte sogar neue Mods und inoffiziel-

le Erweiterungen, veranstaltete regelmäßig Turniere und durchleuchtete die Eigenheiten und Besonderheiten des Klassikers bis in die hintersten Code-Ecken. Es sind die Hardcore-Fans, die Age of Empires 2 zwei Jahrzehnte lang am Leben gehalten haben – und GameStar hat diese Entwickler, E-Sportler und Fans getroffen.

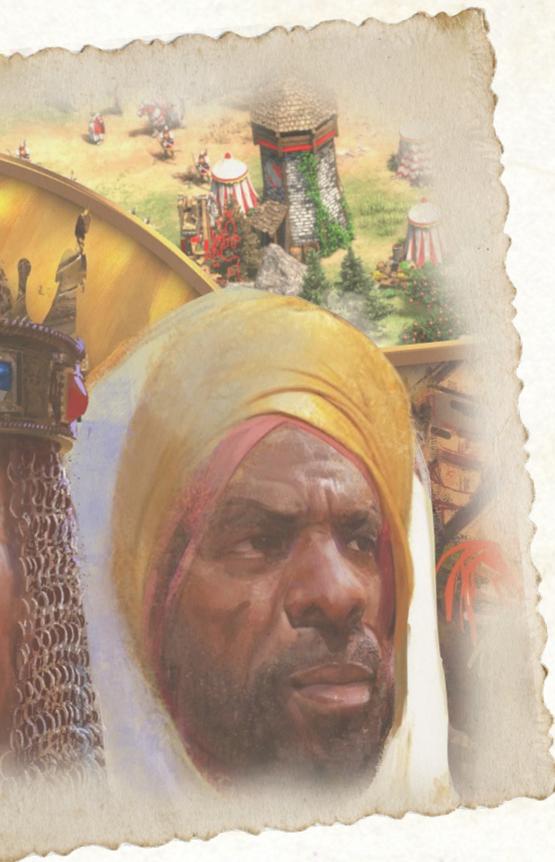
## Ein prägender Moment

Einer dieser Community-Urgesteine ist Sven »Nili« Reichardt. Für den 31-Jährigen gehört der Release von Age of Empires 2 am 30. September 1999 bis heute zu den prägendsten Momenten seines Lebens, der bald jede Freizeitplanung dominieren sollte: »Schon zu meiner eigenen Schulzeit haben wir im Freundeskreis viele Strategiespiele gespielt: angefangen mit Siedler, Anno und dann Age of Empires. Als AoE 2 dann erschien, ging

der komplette Fokus da drauf und wir sind mit Freunden jeden Samstag ins Internetcafé gegangen.« Dort spielte die Clique online gegen andere Fans – und für Nili wurde aus den regelmäßigen Multiplayer-Runden bald mehr als nur ein Hobby: 2004 begann er sich als einer der ersten Kommentatoren von Ranglistenspielen überhaupt einen Namen zu machen, lange vor Twitch oder YouTube: »Damals gab es noch keine Live-Streams, stattdessen haben sich die Leute



Während in Europa Age of Empires (1) kaum noch eine Rolle spielt, gehört der Titel in Vietnam bis heute zu den meistgespielten E-Sport-Titeln.



die aufgezeichneten Spiele zu Hause angeschaut und meinen separat aufgenommenen Audiokommentar dazu laufen lassen. Ein Problem war da allerdings, dass das Spiel abhängig von der Leistungsfähigkeit des Computers unterschiedlich schnell lief. Deswegen musste ich alle drei Minuten die Zeit durchsagen, damit die Leute wussten, ob sie pausieren oder vorspulen müssen.« Age of Empires 2 hat Nili niemals losgelassen: Vor einem Jahr kündigte er schließlich seinen Job als Grundschullehrer und arbeitet seitdem als Vollzeit-Streamer auf Twitch. Seine Begeisterung für den Klassiker ist ungeboren – und er weiß auch, warum: »Ich glaube, das Spiel zeichnet sich so sehr dadurch aus, dass es ein Ding unserer Jugend war. AoE 2 ist außerdem einfach so ein Spiel, in dem man entspannt nach Feierabend beim Bier ein paar Dorfbewohner rumschicken und eine Burg bauen kann – oder das man auf hohem Niveau mit intensiven Micro-Battles und tiefgehenden strategischen Entscheidungen spielen kann.« Damit spricht Nili, der selbst Anfang 2020 ein großes Turnier organisiert, den wichtigsten Grund an, warum es um Age of Empires 2 in den letzten 20 Jahren nie ruhig wurde: die aktive professionelle E-Sport-Szene.

### Age of E-Sport: König der Nische

Age of Empires 2 bot schon 1999 alles, was ein Spiel für spannende Turnier-Matches benötigte: unterschiedliche Fraktionen mit eigenen Spielstilen, Stärken und Schwächen – und ebenso abwechslungsreiche Schlachtfelder, die Raum und Möglichkeiten für ausgeklügelte Taktiken ließen. Fans wie Nili erkannten schnell das Potenzial, das in Age 2 schlummerte: Sie gründeten Clans, belager-



Autos in Age of Empires 2? Von »Lumberjack« bis zu »How do you turn this on«: Die Cheat-Codes des Strategiespiels sind bis heute vielen Fans in wohliger Erinnerung geblieben.



Forgotten Empires ergänzten AoE 2 um insgesamt drei neue Erweiterungen, die dem Hauptspiel nicht nur neue Völker und Einheiten, sondern auch umfangreiche Kampagnen spendierten.

ten am Wochenende Internetcafés und organisierten Turniere. Einige wurden zu Profispielern, die bis heute in der gesamten Community bekannt sind. Zu ihnen gehört Ørjan Larsen, besser bekannt als: TheViper. Der Nickname des 27-jährigen Norwegers ist nahezu jedem AoE-Spieler ein Begriff: Seit über zehn Jahren spielt TheViper Age of Empires 2 kompetitiv auf höchstem Niveau, gewinnt regelmäßig Turniere und inspiriert die Community zu neuen Taktiken und Strategien. Seit rund drei Jahren produziert der Norweger außerdem auf seinem YouTube-Kanal Guide-Videos, kommentiert Showmatches und beantwortet Fragen rund um Age of Empires 2 – eine Arbeit, von der TheViper mittlerweile leben kann. Und das verdanke er schließlich den Entwicklern, die mit AoE 2 ein so gelungenes Spiel gemacht haben, wie er im Interview mit uns erklärt: »Es ist zwar ein altes Spiel, aber in meinen Augen hat Ensemble Studios einen unglaublichen Titel für damalige Verhältnisse abgeliefert. Selbst heute finden Spieler immer noch neue Strategien und Taktiken, die noch niemand ausprobiert hat. Kein Match in Age of Empires 2 ist gleich. Jede Runde verläuft an-

ders, es gibt so viele unterschiedliche Völker, zufallsgenerierte Karten, unterschiedliche Spielmodi – die Möglichkeiten und taktischen Entscheidungen sind unendlich!«

Aber obwohl sich Age of Empires 2 in den Augen der Fans und Profispielern so gut als E-Sport-Titel eignet, blieb die Wettbewerbszene des 20 Jahre alten Spiels eine Nische in der Nische: Zwar finden regelmäßig Turniere und Showmatches statt, doch der Sprung zum großen Bühnensport wie es beispielsweise die Fighting-Game-Community schon Ende der 1990er vorgemacht hatte, blieb bis heute aus. Turniere werden für einige hundert, manchmal tausend Zuschauer auf Twitch und YouTube übertragen, die Preisgelder im meist niedrigen vierstelligen Bereich stammen aus den Geldbeuteln der Hobby-Organisatoren oder Mitspieler. Auch TheViper beobachtet seit Jahren, wie die E-Sport-Szene seines Lieblingsspiels daran scheitert, wirklich Fahrt aufzunehmen: »Ich glaube, was uns tatsächlich am meisten fehlt, sind große Preisgelder und mehr Werbung. Der Anreiz für Profispielern muss groß genug sein, ihre echten Jobs hintenanzustellen und hart zu trainieren, um diese riesigen

## Age of Empires 2: Was nach dem Launch passierte

**1999:** Age of Empires 2 erscheint und wird ein kommerzieller Erfolg.

**2001 - 2004:** Erste Standardstrategien und Taktiken etablieren sich in der noch jungen kompetitiven Szene, Profispieler beginnen, sich zu vernetzen und verstärkt über ihre Tipps und Tricks auszutauschen. Erste Clans entstehen.

**2006:** MSN Zone, der Gaming Client von Microsoft, über den ein Großteil der AoE-Spieler ihre Matches spielten, stellt seinen Dienst ein. Die Community verteilt sich in der Folge auf eine Reihe von Drittanbieter-Clients wie Ranger, GameSpy Arcade und Hamachi.

**2009:** Die ersten großen YouTube-Channels, die sich einzig und allein um Age of Empires 2 drehen, entstehen und locken neue Spieler an. Die Community wächst spürbar und belebt die Online-Szene mit neuen, frischen Taktiken und Strategien.

**2008 - 2010:** Voobly etabliert sich als bevorzugte Plattform von AoE2-Spielern, um gemeinsam zu spielen und sich zu vernetzen. Ein funktionierendes Anti-Cheat-System, benutzerfreundliche Interfaces und eine integrierte Rangliste locken die Profiszene, die bis heute auf Voobly als optimales Tool schwört.

**2013:** Age of Empires: HD Edition erscheint. Der Launch ist von Bugs und technischen Problemen geplagt, die Microsoft aber bald lösen kann. Dank der Zusammenarbeit mit Forgotten Empires wird die HD-Edition die bevorzugte Spielfassung für die Community.

**2014-2017:** Mit der zunehmenden Verbreitung von Live-Streams schießt eine neue Generation von AoE-Streamern und -YouTubern aus dem Boden, die professionell auf hohem Niveau spielen. Das bis dato größte Turnier »War is Coming« mit einem Preisgeld von 100.000 US-Dollar findet statt, während insgesamt drei neue offizielle Erweiterungen die Community mit neuen Inhalten versorgen. Age of Empires 2 boomt.

**2017 - 2019:** Während die HD Edition der Favorit der Community bleibt, veröffentlichen einige Fans neue, umfangreiche Mods für die Ursprungsversion des Spiels. Die Community ist aber nicht gespalten, sondern schätzt die Vorteile beider Spielversionen, wie Fans erklären.

**2019:** Die Definitive Edition erscheint und die Community fragt sich: »Wird dieses Spiel uns einen – oder etwa doch auseinanderreißen?«

### Meilenstein »Forgotten Empires«

Dennoch: Für die AoE2-Community ist der E-Sport und die kompetitive Szene der wichtigste Faktor, der für die lange Lebenszeit dieses Klassikers verantwortlich ist. Guides, kommentierte Showmatches, Tutorials und Q&A-Videos dominieren den Output der wichtigsten Persönlichkeiten der Szene und sorgen dafür, dass der Klassiker im Gespräch und interessant bleibt. Auch gerade deswegen verwundert es nicht, dass alle Fans und Spieler im Interview mit GameStar früher oder später auf den gleichen, wichtigen Meilenstein in der Geschichte zu sprechen kommen: Forgotten Empires.

Forgotten Empires war ursprünglich der Name einer Gruppe von Hobby-Entwicklern, die gemeinschaftlich über Forengrenzen hinweg an einer inoffiziellen Erweiterung für Age of Empires 2: The Conquerors arbeiteten. The Forgotten Empires erschien 2012 als inoffizielle Mod und bereicherte AoE 2 um fünf neue Zivilisationen – inklusive eigenen Einheiten, Technologien und Story-Kampagnen. Die Erweiterung war ein voller Erfolg: Hunderttausende Spieler installierten die Mod in den folgenden Wochen, bis heute ist diese Zahl auf rund eine Millionen Downloads gestiegen. Nach über zehn Jahren hatte die AoE2-Community endlich Nachschub und einen Anreiz, sich mal wieder intensiv mit dem Klassiker auseinanderzusetzen – und das sollte erst der Anfang sein. 2013 veröffentlichte Microsoft Age of Empires 2: HD Edition auf Steam. Forgotten Empires nahm das zum Anlass, Microsoft zu kontaktieren und vorzuschlagen, mit gemeinsamen Kräften an neuen Inhalten für den Strategieklassiker zu arbeiten. Der Deal kam zustande und in den folgenden fünf Jahren veröffentlichte Forgotten Empires drei offizielle Erweiterungen für das Hauptspiel, insgesamt 15 neue Zivilisationen, Hunderte neue Technologien und Dutzende Balance-Updates.

Troy Hetzler, in der Szene besser bekannt als »Resonance22«, verfolgte diese Entwicklung mit neugierigem Blick. Der 25-jährige spielt AoE2 seit seiner Kindheit und rief 2009 einen der ersten YouTube-Kanäle überhaupt ins Leben, der sich ausschließlich um den Strategiespielklassiker drehen sollte. Seine Mission, damals wie heute: So viele Menschen wie möglich für AoE 2 zu begeistern und ihnen mit anfängerfreundlichen Guide-Videos und kommentierten Matches den Zugang zu dieser Welt zu erleichtern: »Der Release der HD-Edition war für mich die perfekte Gelegenheit, den vielen Casual-Spielern, die jetzt auf das Spiel aufmerksam wurden, die Tiefe zu zeigen, die Age of Empires 2 auf Profi-Niveau zu bieten hatte.« Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich die Wege des ehrgeizigen YouTubers, der so viele Anfänger für AoE2 begeisterte, mit den Plänen von Forgotten Empires kreuzen sollten: »2013 begann die Zusammenarbeit von Microsoft und Forgotten Empires, die nun nach und nach dazu übergingen, fähige Modder, Entwickler und Community Mana-

Preisgelder zu gewinnen. Wenn es diesen Anreiz nicht gibt, werden diese Spieler auch niemals rechtfertigen können, so viel Zeit in ihr Training zu investieren.« Wer mit Age of Empires 2 heutzutage Geld verdienen will, müsse Streamer werden, wie TheViper weiter erklärt. Das ist ein massiver Nachteil, ge-

rade im Vergleich zu anderen Spielen wie beispielsweise League of Legends oder Overwatch, wo Spieler mit Teamverträgen genug Zeit haben, jede freie Minute in ihr Training zu stecken und das Niveau – und damit schlussendlich auch den Schauwert – der Profispiele zu steigern.



Während die Community von AoE 2 leidenschaftlich für das Überleben ihres Spiels kämpfte, landete der Nachfolgetitel von Ensemble nahezu im Vergessen: Age of Mythology.



Age of Empires 2 erschien 1999 und gilt seitdem als eines der besten Strategiespiele überhaupt. Und in der HD-Edition ist es echt hübsch.

ger zu engagieren. Das war der Moment, als ich mit dem Team erstmals in Kontakt kam.« Ab 2015 engagierte sich Resonance22 drei Jahre lang aktiv bei der Entwicklung der Forgotten Empires-Erweiterungen, erst als QA- und Balance-Tester, später auch als leitender Community Manager. Mehrere Aufgaben gleichzeitig zu erfüllen, war bei Forgotten Realms, wo selbst zu Höchstzeiten nur etwa 50 Mitarbeiter angestellt waren, ganz normal, wie Resonance22 im GameStar-Interview verrät: »Bei so einem kleinen Team war es klar, dass sich alle mit mehreren Dingen gleichzeitig beschäftigen mussten. Forgotten Empires hat immer einen Wert auf Zusammenarbeit und Dialog gelegt, während jeder aber auch eigene, ganz klar zugewiesene Aufgaben und Verantwortungen tragen musste. Alle hatten unterschiedliche Biografien und Erfahrungen mit AoE 2, wovon das Projekt profitierte. Schlussendlich waren wir nicht nur Kollegen, sondern auch Fans des gleichen Spiels, mit dem jeder seine eigenen Geschichten verband.«

### Zerreiprobe fr die Community?

Nach den drei Erweiterungen »The Forgotten«, »The African Kingdom« und »Rise of the Rajas« arbeitete Forgotten Empires mit Microsoft an der Definitive Edition, die Grafiken, Sounds, Einheiten und Interfaces von Age of Empires 2 generalberholte.

Dass das Forgotten-Empires-Team, das eng mit der Spielerschaft verbunden ist, an der Definitive Edition mitarbeitet, ist besonders fr die langjhrigen Fans ein wichtiges Zeichen. Denn in den Augen dieser Spieler knnte ironischerweise ausgerechnet der Release der Definitive Edition zur Zerreiprobe fr die Community werden. Diese Einschtzung vertreten nicht nur Fans, sondern

auch prominente Streamer und Profispielern im Interview mit GameStar, die auf eigenen Wunsch anonym bleiben wollen. Sie erklren wiederholt, dass es im Grunde gar keinen allzu groen Bedarf fr die bestehende Szene an einer Definitive Edition gebe. Im Gegenteil: Die im Jahr 2013 verrten HD-Neuaufgabe stelle in den Augen vieler Core-Fans das Optimum dar, weil sie die alte, liebgewonnene Grafik des Spiels mit Komfortfeatures, einem funktionierenden Mod-Support und berschaubaren Hardware-Anforderungen kombiniert. Ein langjhriger Streamer und Hobby-Entwickler fasst die Sorgen der Fans zusammen: »Wird Age of Empires 2: Definitive Edition die Community wirklich zusammenhalten knnen? Oder wird der Launch buggy sein, mit Performance-Problemen kmpfen, zu viele Features – berhaupt das gesamte Balancing –

verndern und damit die Spielerschaft spalten? Werden am Ende die Veteranen und langjhrigen Fans der HD-Version treu bleiben, whrend neue Spieler die aufgefhbschte Definitive Edition bevorzugen? Keiner kann das voraussehen, aber wir alle machen uns Sorgen.«

Nach ber 20 Jahren, in denen vor allem die kleine, aber leidenschaftliche E-Sport-Szene Age of Empires 2 in den Kpfen einiger Tausend Fans gehalten hat, steht die Community nun an einem berraschenden Scheideweg: Die Akzeptanz der Definitive Edition wird darber entscheiden, ob eine der ltesten Spielergemeinschaften berhaupt weiterhin bestehen, wachsen und vielleicht sogar seine kompetitive Szene im Mainstream verankern kann – oder ob die langjhrigen Fans fr immer von der Vergangenheit geschluckt werden. ★



Die Definitive Edition berarbeitet Age of Empires 2 mit neuen Grafiken, Animationen, Sounds und Balancing-Updates – eigentlich eine gute Nachricht, aber die Hardcore-Fans sind besorgt.