

Age of Empires 4

# COMEBACK oder TOD

Dieses Spiel macht unserem Echtzeitstrategie-Fan Maurice Hoffnung, aber auch Sorgen. Denn das hier wird die vielleicht letzte Chance dieses Genres.

Von Maurice Weber und Dimitry Halley

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Relic** Termin: **Herbst 2021**

Was Age of Empires 4 bringt, wünsche ich mir seit Jahren, und kaum jemand hatte bisher den Mut dazu: Einfach mal wieder Echtzeitstrategie wie früher machen! Ihr wisst schon, damals, als diese Art von Spiel noch erfolgreich war! Wäre das nicht auch der naheliegendste Weg, ein Genre zu retten? Aber nein. Irgendwann hat sich die Weisheit festgezeckt, dass RTS heutzutage nur noch funk-

tioniert, wenn es schneller, einfacher, e-sportiger wird. Bloß kein altmodischer Firlefanz wie Basenbau! Und was hat's dem Genre gebracht? Murks wie den Crawler als mobile Basis in Command & Conquer 4, auf dessen Rücken Electronic Arts die ganze Marke in den Abgrund geritten hat.

Bis vor meinem einstündigen Gespräch mit den Entwicklern von Age of Empires 4

und der zugehörigen Gameplay-Präsentation kann ich die Sorge nicht abschütteln, dass Microsoft sich hier genauso in irgendwelchen krampfigen Modernisierungen verrennen wird. Zumal die Entwickler bei Relic – so sehr ich ihre Spiele liebe! – ja mit Dawn of War und Company of Heroes eher für einen drastischen Gegenentwurf zur klassischen Age-Strategie stehen. »Wir hätten sie



verprügelt, wenn sie kein echtes Age gemacht hätten!« ist, was Creative Director Adam Isgreen von Microsoft dazu zu sagen hat. Aber nach allem, was mir die Entwickler innerhalb einer Stunde erzählen, dürften die Relic-Leute ungeschoren davonkommen.

### Schöner selber siedeln

So tief sitzen meine Befürchtungen, dass Age of Empires 4 eins dieser vereinfachten, neumodischen Echtzeitstrategiespiele werden könnte, dass ich zunächst nicht einmal glaube, die Städte in den ersten gezeigten Spielszenen wären von Spielern gebaut. Dafür sehen sie zu ordentlich aus, zu hübsch dekoriert. Mein Verdacht: Das sind Fertigbaufestungen wie in Schlacht um Mittelde! Umso erfreuter bin ich, dass es tatsächlich wieder ein freier Basenbau wird. »Wir haben ein paar schöne Basen gebaut, weil sie gut in Trailern aussehen«, gesteht Isgreen, »aber wir wissen, dass echte Spieler nicht so bauen werden.« Übrigens geschah der Präsentationsbasenbau sogar gegen die Einwände eines Profispielers aus dem Entwicklerteam: »Er hat mir eine Liste für jede einzelne Szene gemacht, wie man die Gebäude wirklich platzieren würde«, erzählt Isgreen lachend. »Und ich sagte ihm: Du hast völlig recht! Aber am Ende haben wir uns dann doch für die schöneren Trailer-Szenen entschieden.« Game Director Quinn Duffy von Relic verspricht aber, dass das neue au-



Age of Empires 4 will wie schon die alten Teile ein einladendes Geschichtsbild zeichnen und setzt auf helle Farben statt düsteres Mittelalter.

tomatische Dekorationssystem selbst mit Lagern nach Regeln des kompetitiven Multiplayers klarkommen soll: »Du wirst am Ende eine schöne Stadt haben, selbst wenn du deine Gebäude höchst optimal platzierst.« Das wäre richtig klasse. Aber mal schauen, ob das im echten Spiel auch wirklich klappt und mir das System nicht doch irgendwelche bizarren Straßen und Zierobjekte in meine auf Effizienz getrimmte Basis pflanzt.

### Genau richtig viel ändern

Rein spielerisch tut sich beim Basenbau auf den ersten Blick wenig, und das ist gut so.

Wer Age of Empires 2 gespielt hat, wird sich in Age of Empires 4 direkt zurechtfinden. Ihr platziert nach dem Spielstart eure ersten Hütten und Rohstofflager, errichtet Kasernen, später Forschungsgebäude, Palisaden und Mauern. Jedes Gebäude wird einzeln frei gebaut, und genau wie früher gilt es auch, jeden Arbeiter einzeln zu rekrutieren und seinen Aufgaben zuzuweisen. Age 4 will allerdings das Verhältnis von Dorfbewohnern zu Soldaten mehr Richtung Truppen verschieben: Im Lategame soll es nicht mehr die optimale Spielweise sein, zwei Drittel oder gar drei Viertel unseres Bevölkerungslis-



In der Normandie-Kampagne schlagen wir historische Gefechte wie die Schlacht von Hastings.

## DIE AGE-ARCHITEKTEN

**ADAM ISGREEN**

Creative Director bei World's Edge, dem Studio, das die unterschiedlichen Age-Teams koordiniert. Als alter RTS-Hase war Isgreen seit dem ersten Command & Conquer bei Westwood und später bei Petroglyph, wo er an Empire at War und Universe at War mitwirkte.

**QUINN DUFFY**

Quinn ist der Game Director von Age of Empires bei Relic. Er trat der Firma bereits 1997 bei und arbeitete seitdem unter anderem an Homeworld, Impossible Creatures, Space Marine und natürlich Company of Heroes mit.

**PHILIPPE BOULLE**

Narrative Lead für Age of Empires 4. War für die Storys von Dawn of War 2 und Space Marine verantwortlich, entwickelte Missionen für Company of Heroes 2 und leitete die Entwicklung von Dawn of War 3 als Game Director.

**BERT BEECKMAN**

Creative Director bei Forgotten Empires, den Machern der Definitive Editions. Begann seine Karriere als Modder für Age of Empires 2 und wurde dann von Microsoft an Bord geholt, um erst offizielle Erweiterungen und dann die Neuauflage zu verantworten.

mits nur mit Arbeitern zu füllen. Und Age of Empires 4 bringt noch zwei weitere größere Neuerungen neben dem Dekorationssystem.

Die erste sind die Landmarks, also Sehenswürdigkeiten: Beim Aufstieg in ein neues Zeitalter wählt ihr für jede Fraktion eins von mehreren Spezialgebäuden, die ihr dann bauen könnt – aber nur einmal! Für die Briten beispielsweise eine Ratshalle für schnellere und effiziente Langbogenschützenrekrutierung oder alternativ eine Klosterabtei, die Truppen heilt – und zwar schon in der Feudalzeit, bevor wir Mönche rekrutieren können. Hier lassen sich die Entwickler

durch Age of Empires 3 und Age of Mythology inspirieren, die ebenfalls bei jedem Zeitalter mehrere Optionen zur Wahl stellen. Mit diesen Sehenswürdigkeiten sollen manche Fraktionen aber auf ihre eigene Weise interagieren. Die Chinesen zum Beispiel müssen sich nicht entscheiden, sondern können theoretisch beide Landmarks bauen, was aber viel kostet. Die zweite Änderung sind Kämpfe auf Mauern, dazu gleich mehr.

**Die Leute wollen bauen!**

Aber geht komplexer Basenbau nicht gegen alles, was der schnelllebige, moderne Spie-

ler mit seiner kurzen Aufmerksamkeitsspanne heute will? Im Gegenteil, meint Duffy: Microsoft habe ausführliche Marktforschung betrieben, um herauszufinden, was sich Spieler wünschen. »Und was immer wieder aufkam, war dass die Leute gerne bauen.« Ja verdammt! Seit Jahren geht's mir auf den Keks, dass weniger Bauen immer der große Heilsbringer gegen den Untergang des Genres sein soll. Nicht falsch verstehen, Dawn of War ist eine meiner liebsten RTS-Serien! Ich kann mich sehr wohl auch für weniger baulastige Strategiespiele begeistern. Aber das wäre halt nicht mehr Age of Empires! Schon Teil 3 ging mir ein wenig zu weit mit der Entschlackung von Wirtschaft und Basenbau – und ist auch der unbeliebteste Serienteil. Schön also, dass ich hier nach Herzenslust Basen basteln darf!

**Lektionen aus Dawn of War 3**

Aber reden wir doch nochmal über Dawn of War: Da gibt es ja noch einen Elefanten im Raum. Relics letzter Versuch, eine alte Strategieserie wiederzubeleben, floppte mit Dawn of War 3 auf ganzer Linie – und das war noch ihre eigene Marke! (Disclaimer: Ich war einer der drei Menschen auf der Welt, die das Ding mochten, und ich steh dazu. Aber Flop bleibt Flop!) »Offensichtlich ist das Spiel nicht so angekommen, wie wir gehofft hatten«, räumt Philippe Boule von Relic ein. Boule leitete die Entwicklung als Game Director und fungiert bei Age of Empires 4 als Narrative Lead. Er ist also für alles zuständig, das dem Spieler etwas zu erzählen hat – von der Kampagnenstory bis zu den Tutorials. Und was hat er aus Dawn of War 3 gelernt? Für ihn ist Microsofts umfang-



Burgen und Mauern lassen sich völlig frei bauen und sind diesmal sogar begehrbar.



In dieser Kampagnenmission müssen wir das Dorf Fleury halten, bis Verstärkung eintrifft.

reicher Marktforschungsapparat genau was, das Relic damals gefehlt hat. Unter anderem habe man eng mit einem Community-Rat aus Spielern und Fans zusammengearbeitet, um »sicherzustellen, dass wir die Zielgruppe wirklich verstehen«.

### Minas Tirith ja, Anno nein

Und als Teil dieser Zielgruppe kann ich sagen: Das hat in vielen Bereichen richtig gut geklappt! Dass ich in Age 4 zum Beispiel auf Mauern kämpfen kann wie in Stronghold, war tatsächlich immer ganz oben auf meiner Wunschliste für Age of Empires. Teil 4 liefert Geräte wie Belagerungstürme, um Wälle zu erstürmen, während der Verteidiger Defensivanlagen wie Kanonen auf den Mauern platziert. Ich frage nach, wie weit ich da gehen kann – kann ich mir so eine richtig dicke Festung Marke Minas Tirith aus dem Boden stampfen? Yep, auch beim Mauerbau gibt's keine Einschränkungen. Herrlich!

Duffy erzählt sogar, dass Age of Empires 4 ursprünglich noch weiter in Richtung Aufbauspiel gehen sollte. Es stand mal die Idee im Raum, dass Ressourcen nach der Ernte erst noch zeitaufwendig verarbeitet werden sollten. Mehr noch, wir sollten Boni dafür kriegen, wenn die Verarbeitungsgebäude an Straßenkreuzungen standen! Aber Isgreen zieht ein schonungsloses Fazit zu dieser Idee: »Es war Müll.« Ist wahrscheinlich auch besser so. Age war immer ein aufbaulastiges RTS, aber eben kein Aufbauspiel.

### Definitive Einmischung

Marktforschung ist die eine Sache, aber Microsoft hat ja auch einige Oldschool-Age-Profis direkt bei sich im Haus: Forgotten Empires, die Macher der Definitive Editions!

Dieses Team hat als kleine Modder-Truppe angefangen und betreut jetzt alle alten Age-Teile. Im Gespräch mit Gründer-Modder Bert Beeckman erfahre ich, dass das Team in regelmäßigem Austausch mit Relic steht. »Wir wären ja auch blöd, wenn wir all diese Teams hätten und sie nicht miteinander reden ließen«, meint Adam Isgreen. Stimmt!

Es gebe regelmäßige Diskussionen zwischen den Teams, wie sich die unterschiedlichen Serienteile voneinander abgrenzen sollen und was ihre eigene Identität sein soll. Age of Empires 2 wird etwa nie begehbare Mauern wie Teil 4 kriegen, das soll eine Besonderheit des neuen Spiels bleiben. Schade, denke ich und hake dreist nach – hat Beeckman das denn je mal für die Definitive Edition ins Auge gefasst? »Nein«, lacht er, »allein von der Grafik her würde das nicht gut funktionieren.« Aber die Entwickler tauschen auch Ideen aus, die gut klappen. Ein Beispiel: Die durchaus gelungene Tutori-

al-Serie Kunst des Krieges feierte ihre Premiere in Age of Empires 2 und brachte uns da in einer Reihe von Herausforderungskarten bei, wie man denn überhaupt richtig spielt. Das machten diese Maps so viel besser und schneller als die Tutorial-Kampagne von William Wallace, dass Isgreen sie kurzerhand auch für Age of Empires 4 wollte.

Und auch sonst klingen immer wieder ähnliche Ideen durch. Zum Beispiel kriegt Polen in der kommenden Age-2-Erweiterung Dawn of the Dukes einen Bonus, wenn man Felder in der Nähe eines neuen Spezialgebäudes baut – ganz ähnlich wie das Delhi-Sultanat in Age of Empires 4, das ebenfalls Nachbarschaftsboni für Gebäude erhält. Ich begrüße das voll und ganz: Die Macher der Definitive Editions haben bewiesen, dass sie Age of Empires wirklich verstehen. Mehr noch, sie haben eine der besten und liebevollsten Neuauflagen abgeliefert, die je ein Klassiker bekommen hat. Dass ihre Stimme



Seeschlachten sollen tiefer und vielschichtiger ausfallen als in Age of Empires 2.



Ein neuer Siegmodus orientiert sich an Dawn of War und Company of Heroes: Wir müssen heilige Stätten halten.

auch bei Age of Empires 4 gehört wird, stimmt mich sehr zuversichtlich.

### Wichtige Kampagne

Wo wir gerade von William Wallace sprechen: Natürlich werden historische Ereignisse im Solomodus eine große Rolle spielen. Vier umfangreiche Kampagnen wird es geben – vorgestellt wurde bisher einzig die der Engländer. Wobei ihr dort gar nicht als Brite beginnt, sondern als William der Eroberer im Jahr 1066 aus der Normandie in England einfällt. In der Schlacht von Hastings zwingt ihr dann das angelsächsische Königshaus in die Knie und reißt die Krone selbst an euch. Aber Obacht: Ihr spielt in der Kampagne nicht einfach William den Eroberer, wie er sich mit Angelsachsen und Dänen rumschlagen muss. Wie in Empire Earth springt die Kampagne durch die Jahrzehnte (und Jahr-

hunderte). Im zweiten Kapitel spielt ihr beispielsweise Williams Sohn (Heinrich I.). Wir rechnen damit, dass ihr diverse Brennpunkte der britischen Geschichte abklappert, beispielsweise den Hundertjährigen Krieg gegen Frankreich. Alle Kampagnen setzen auf einen quasi-dokumentarischen Stil. Wie bei einer Netflix-Doku bekommt ihr in Zwischensequenzen die Hintergründe, Akteure und Schauplätze vermittelt, bevor ihr dann ins Szenario springt. Dafür haben die Entwickler ungefähr drei Stunden an echten Filmsequenzen aufgenommen: also Drohnenaufnahmen der historischen Schauplätze und sogar Schauspieler in voller Rittermontur.

### Gewohnter Kampf

Entwickler Relic will das grundsätzliche Schere-Stein-Papier-Prinzip von Age of Empires nicht radikal umwerfen: In jeder Frakti-

on wägt ihr zwischen berittenen Einheiten, Bogenschützen, Nahkämpfern und Belagerungsgerät ab. Und obwohl jede bislang gezeigte Fraktion ein komplett eigenes Grafik-Set hat – mongolische Einheiten und Gebäude sehen durchweg anders aus als britische –, sind mechanisch weniger als die Hälfte der Truppentypen einzigartig. Der Großteil der Soldatentypen bleibt also generisch. Ihre Upgrades funktionieren ganz ähnlich wie in Age of Empires 2, wo wir einerseits Truppentypen weiterentwickelten und aus einem Ritter erst einen Chevalier und dann einen Paladin machten, andererseits noch für gesamte Truppenklassen mehr Schaden und Rüstung in der Schmiede erforschten. Ändern will Relic daran vor allem, dass diese Aufwertungen mehr Gewicht haben und größere Boni bringen. Wie früher pumpt ihr einzelne Einheiten aus euren Kasernen, gruppiert Verbände aus Nahkampf-, Fernkampf- oder Kavallerieeinheiten und hetzt sie den Feinden auf den Hals.

Ihr könnt bis zu 200 Einheiten auf dem Feld haben, was auch in Age of Empires 2 das Standardlimit war. Bei acht möglichen Spielern landet ihr da mathematisch korrekt bei 1.600 möglichen Truppen auf einer Karte.

### Aber mit neuen Tricks!

Anders als noch in Age of Empires 2 liegt jedoch ein deutlich größerer Fokus auf den Spezialfähigkeiten der einzelnen Truppen. Britische Langbogenschützen können beispielsweise Pfähle vor sich in den Boden rammen, die (so unsere Vermutung) gegen Kavallerieansturm schützen. Geschickt eingesetzte Fähigkeiten sollen bestimmten Truppen ermöglichen, sogar gegen ihren ei-



Bislang hat jede der vier gezeigten Fraktionen komplett eigene Optik für Gebäude und Einheiten.



So ordentlich sehen Städte normalerweise vermutlich nicht aus – aber automatische Straßen und Deko-Objekte sollen trotzdem für Stimmung sorgen.

gentlichen Konter zu bestehen. Besonders die einzigartigen Einheiten sollen sich so noch stärker absetzen – in Age of Empires 2 waren Langbogenschützen weitgehend einfach nur normale Schützen mit mehr Reichweite. Als Inspiration führen die Entwickler hierbei Age of Mythology und die Definitive Edition von Teil 2 an, die auch schon mit etwas ausgefalleneren Fähigkeiten experimentierte. Heißt aber auch: Das sollen teils passive oder automatisch aktivierte Eigenschaften werden. Neben den Fähigkeiten gibt es auch mehr Umgebungsdetails, die wir beachten müssen. In Wäldern können sich Einheiten jetzt tarnen. Ach ja, und Seeschlachten gibt's auch wieder, und sie sollen komplexer ausfallen als die recht spartanischen Schiffsgefechte von Age 2. Jedoch verraten die Entwickler dazu noch keine Details. In der Kampagne lenkt ihr nicht nur reguläre Truppen, sondern auch Heldeneinheiten wie den britischen König William, der gegen den angelsächsischen Harald antritt. Solche »Hero Units« haben eigene Werte und Fähigkeiten, sind aber ausschließlich auf den Singleplayer beschränkt. Im Multiplayer-Modus verzichtet Age of Empires 4 auf Heldeneinheiten und setzt voll und ganz auf reguläre Truppen, um den Gameplay-Kern von Age of Empires nicht zu stark zu verändern. Eine Ausnahme werden die Mongolen: Die werden auch im Mehrspielermodus von einzigartigen Khans angeführt, die mit Signalpfeilen ihre Truppen buffen.

### Wege zum Sieg

Immerhin wird es vier Schwierigkeitsgrade zum Üben geben, im Skirmish-Modus wird sich wahrscheinlich auch die Stärke der KI



Vorsicht: In so einem Wäldchen könnten sich getarnte Feinde verstecken!

regeln lassen. In den regulären Gefechten ist Conquest die Standard-Siegbedingung: Ihr müsst das feindliche Stadtzentrum und alle sogenannten Landmarks (dazu mehr im Basenbau) vernichten, um den Sieg davonzutragen. Übrigens: Ihr müsst nur das ursprüngliche Stadtzentrum zerstören, keine ergänzenden Zentren. Und auch nicht jedes kleine Winzgebäude auf der Karte. Das erspart euch die altbekannte Jagd nach diesen letzten verfluchten Außenposten, die der Computergegner irgendwo im letzten Winkel des Fog of War gebaut hat. Eine weitere altbekannte Siegbedingung: Weltwunder! Wer dieses mächtige Gebäude errichtet und lange genug hält, trägt den Sieg davon. Ihr könnt aber auch mit Mönchen heilige Stätten »erobern«. Wer ausreichend viele unter seine Kontrolle bringt, kann das Spiel auch so gewinnen. Das erinnert an die strategi-

schen Ziele aus Relics früheren Werken wie Dawn of War. In Custom Matches dürft ihr Siegbedingungen nach Wunsch an- und abschalten. Wie es in Ranked Matches aussieht, steht noch nicht fest. Relic experimentiert noch, mit welchen Siegstrategien die beste Spielbalance erzielt wird. Für Age of Empires 2: Definitive Edition wurde frisch ein Koop-Modus angekündigt, der demnächst via DLC-Patch erscheinen soll. Ob so etwas auch in Age of Empires 4 stattfinden könnte, will Relic noch nicht verraten.

### Die große Frage

Wird Age of Empires 4 denn der Hit, der es sein muss? Das bleibt unterm Strich die große Frage. Vieles von dem, was ich höre, klingt genau richtig – aber eben für mich, den alteingesessenen RTS-Spieler. Nur Leute wie mich anzusprechen, reicht vielleicht

für die Definitive Editions, doch ein Age of Empires 4 wird deutlich aufwendiger produziert und muss sicher auch mehr Exemplare verkaufen. Und das heißt: neue Spieler ansprechen. Im klassischen Age-Rezept stecken aber auch so einige Zutaten, die für diese Einsteiger schwer genießbar sein könnten. Schon auf mittlerem Multiplayer-Niveau wird Age of Empires 2 eines der anstrengendsten Spiele, die ihr spielen könnt. Glaubt ihr nicht? Dann versucht mal, aus drei Dorfzentren und zehn Kasernen konstant Einheiten zu pumpen, während ihr mit 50 Soldaten drei Fronten gleichzeitig kontrolliert und 150 Dorfbewohner beschäftigt haltet! Ach ja, und während ihr euch darum gekümmert habt, ist der Feind mit einer Handvoll Ritter durch eure Basis gepflügt und hat eure halbe Wirtschaft wegrasiert. GG. Kompetitives Age of Empires 2 ist Arbeit! Und dieser Stress, dieser Nervenkitzel, macht für Profis den Reiz des Spiels aus, keine Frage! Sein Tiefgang und sein hoher Anspruch sind ein wichtiger Teil dessen, was Age of Empires 2 eins der besten Strategiespiele aller Zeiten sein lässt. In meiner Brust schlagen dazu zwei Herzen: Einerseits fände ich es klasse, wenn das alles so bleibt! Vereinfachung ist der Todfeind tiefer Strategie!

## Neue Hoffnung oder letzte Hoffnung?

Aber andererseits muss selbst ich als alter RTS-Fan eingestehen: Ich bin unsicher, ob man so heute noch das Publikum kriegt, das ein echtes Blockbuster-Spiel zum Erfolg braucht. Und Age of Empires 4 muss ein Blockbuster-Erfolg werden, wenn es die Echtzeitstrategie wirklich retten will. Es ist



Ressourcenabbau wird ganz ähnlich wie früher funktionieren: Dorfbewohner bringen Gold von der Ader zum Bergarbeiterlager.

vielleicht die letzte Chance, die das Genre hat, nochmal zu zeigen, dass sich hier auch Großproduktionen lohnen. Schlägt Age of Empires 4 richtig ein, könnte es eine völlig neue Generation von Spielern an die Echtzeitstrategie heranführen und damit anderen Entwicklern den Weg ebnen, für diese Zielgruppe auch wieder größere Titel zu machen. Und tatsächlich hegt Isgreen genau diese Ambition für das Spiel: »Ganz ehrlich, wenn es ein Spiel gäbe, das die meisten Leute von den meisten Orten rund um die Welt zurückbringen würde, ein Spiel, das weltweit gespielt wird, dann wäre es Age of Empires. Von den großen Drei – C&C, Craft und Age –, wer sollte diese Flagge zurücktragen? Es wäre Age, richtig? Ich sehe keine Begründung, warum es eines der anderen sein sollte. Das ist die richtige Marke.« Bevor die C&C-Fans gleich die Mistgabeln

rausholen: Isgreen redet hier sein eigenes Werk schlecht, er war seit dem Covert-Ops-Addon fürs erste Command & Conquer bei Westwood! Und er hat nicht Unrecht: Age of Empires 4 ist doch genau, worauf wir RTS-Fans alle seit Jahren als den Retter hoffen. Aber was er da sagt, heißt im Umkehrschluss: Wenn es nicht einmal Age of Empires 4 schaffen wird, ein neues Leuchtfeuer für das Genre zu entzünden, wer dann noch? Auch Quinn Duffy ist sich dieser Verantwortung bewusst: »Wir machen hier das größte Echtzeitstrategiespiel seit Starcraft 2. Das ist schon einschüchternd. Es ist einschüchternd, an Age of Empires zu arbeiten.«

## Zu einfach ist doof

Zu meiner Überraschung spricht sich Duffy jedoch selbst gegen so manche eher simple Vereinfachung aus. Zum Beispiel hatte



Fallen euch auch die Pfeile auf? Genauso groß wie die Schützen! Sieht doch irgendwie komisch aus, oder?

## »KAMPAGNEN-BRITEN«

In der ersten Kampagne spielen wir William den Eroberer aus der Normandie. Allerdings ist noch unklar, ob die Nation des guten William ein eigenes Volk wird. Denkbar wäre auch, dass es sich dabei einfach um Frankreich handelt, aber selbst das ist noch nicht bestätigt. Genauso halten wir es für eine realistische Möglichkeit, dass es sich bei diesen anderen klassischen europäischen Mittelaltervölkern einfach um »gespiegelte« Briten handelt: also eine umgefärbte Version der britischen Truppen, die spielmechanisch ganz einfach identisch funktioniert. Eine konkrete Bestätigung steht aber noch aus.



ENGLAND

## DIE FRAKTIONEN

Zum Launch von Age of Empires 4 bietet euch das Spiel acht spielbare Völker. Die sollen sich mechanisch drastisch unterscheiden. Bestätigt sind bislang:

### BRITEN

Burgen, Ritter, Bogenschützen – die Briten setzen auf europäische Mittelaltertugenden. Sie sollen ein klassisches Volk werden, mit dem sich Veteranen von Age of Empires 2 sofort wohlfühlen. Ihre Stärke liegt in der Verteidigung: Schon ihre Dorfbewohner können sich mit ihren klassischen Bögen zur Wehr setzen, und ihre Burgen bekommen alle einen Defensivbonus, sobald eine davon angegriffen wird.



MONGOLEI

### MONGOLEN

Nomadische Fraktion, die im Zweifelsfall ihre Sachen packt und die Basis verlegt. Starke Reiterei, gefährliche Schützen, tödliche Horden. Khans als Heldeneinheiten unterstützen die Truppen mit Signalpfeil-Buffs.



INDIEN

### DELHI-SULTANAT

Mit riesigen Elefantenreitern setzt das Delhi-Sultanat jede feindliche Befestigung unter Druck. Elefanten eignen sich sowohl für Belagerungen als auch im direkten Nahkampf gegen Infanterie und Kavallerie.



CHINA

### CHINESEN

Mit der chinesischen Kampagne wechselt ihr nicht nur von einem Zeitalter ins nächste, sondern könnt auch eine Folge von Kaiserdynastien gründen. Der Clou daran: Ähnlich wie die Epochen schalten die neue Gebäude und Spezialeinheiten wie die bekannten Chu-Ko-Nu frei, aber mit jeder neuen Dynastie verlieren wir die Boni der alten. Um eine Dynastie zu etablieren, müssen wir beide Landmarks des entsprechenden Zeitalters errichten. Es erfordert also eine beträchtliche Investition.





Ein Hauch von Stronghold: Ein Spieler positioniert Truppen auf den Mauern, der andere stürmt mit schwerem Belagerungsgerät.

schon Age of Mythology einen Endlos-Button, mit dem eine Kaserne einfach immer weiter die gleichen Truppen ausspuckt. Das ersparte so einige Klickarbeit. Wäre sowas auch für Age of Empires 4 denkbar? Nein, meint Duffy: »Eine Sache, auf die wir bei unserer Marktforschung stießen, war diese Idee von spannender Arbeit. Spieler mochten keine große Automatisierung, sie mochten diese Ameisenfarm, wo sie selbst Dinge herumschubsen und effizienter machen. Dorfbewohner rekrutieren, ihnen Aufgaben zuweisen, Ressourcen sammeln. Das sind alles Dinge, die wir behalten haben.«

Ich würde nicht unbedingt zustimmen, dass ständig manuell neue Truppen in die Warteschlange klicken Teil der spannenden Arbeit von Age of Empires ist – aber es gibt jede Menge spannender Arbeit in dieser Serie, und ich habe großen Respekt davor, dass die Entwickler da im Zweifelsfall lieber zu wenig Vereinfachung als zu viel wollen. Nicht anders hätte ich es mir selbst gewünscht! Aber ein wenig Sorgen macht es mir dann eben doch. Ein genau für Leute wie mich entwickeltes Age of Empires 4 ... reicht das? Kann das aus der Nische ausbrechen, in die die Echtzeitstrategie in den 20 Jahren seit Age of Empires 2 abgerutscht ist?

### Die Zeichen stehen auf Echtzeitstrategie

Isgreen ist zuversichtlich: »Seit über zehn Jahren sehen wir, dass die Spielerzahlen für Age of Empires immer nur nach oben und nach oben gehen. Das sagt doch etwas!« Und mehr noch, die Leute würden enorm viel Zeit in diesen Spielen verbringen. »Das gibt uns sehr viel Zuversicht.« Da ist was



Etwas sonderbar: Wenn wir wie oben links ein Gebäude errichten, bauen diese goldenen Geistersilhouetten mit.

dran: Die Definitive Edition von Age of Empires 2 rangiert aktuell meist ungefähr auf Platz 50 der am meisten gespielten Titel auf Steam. Das ist noch nicht Blockbuster-Niveau, selbst im Strategiebereich toppen das Platzhirsche wie Civilization 6 mit doppelt so vielen Nutzern. Aber für einen 20 Jahre alten ist das Titel nicht schlecht! Auch die Turnierszene zieht immer mehr Fans an.

Isgreen glaubt nicht, dass die Talfahrt der Echtzeitstrategie daran liege, dass heute niemand mehr ein Spiel wie Age of Empires spielen wolle. Im Gegenteil: Er sieht das Problem genau darin, dass sich das Genre von diesen Spielen wegbewegt hat. Es liege in der Natur der Sache, dass Genres sich manchmal in falsche Richtungen entwickeln und hinterher kaum wiederzuerkennen sind. Das ist in seinen Augen auch dem RTS passiert. Hatte ich schon C&C 4 erwähnt? »Mit Age of Empires 4 haben wir die Zeit in ini-

gen Punkten zurückgedreht. Du kannst wie früher eine große Stadt bauen, du kannst sie verteidigen, du kannst ein großes Imperium bauen.« Laut Isgreen hat sich das Genre so weit von seinen Wurzeln entfernt, dass es von außen für Neulinge komplett unzugänglich wirkt – etwa weil viele modernere Echtzeitstrategiespiele immer schneller sein wollten, bis kaum noch Zeit zum Nachdenken bleibt. »Wir wollen, dass du diese Zeit hast. Wir werden Einheiten nicht in Sekundenbruchteilen sterben lassen.« Nun war Age of Empires wie bereits erwähnt auf hohem Niveau nie ein entspanntes Spiel, aber tatsächlich dauern Partien und einzelne Gefechte länger als etwa in Relics bisherigen Werken. Diesen längeren Atem zu bewahren, ist auf jeden Fall ein guter Plan.

## DIE EPOCHEN

In puncto Epochenvielfalt hält sich Age of Empires 4 sklavisch an Age of Empires 2. Denn die Epochenamen bleiben (zumindest im Englischen) unverändert. Im Vergleich zu Age 2 will Relic die strategische Vielfalt erhöhen, vor allem im dunklen Zeitalter. Im Meta-game von Age of Empires 2 ist die erste Epoche unter Profis mittlerweile eine extrem durchgetaktete und statische Angelegenheit, weil ihr im Prinzip immer die gleichen Abfolgen von Aktionen in irrsinniger Geschwindigkeit ausführt. Es gibt zwar Variationen je nach Strategie und Fraktion, aber sie bewegen sich in recht engen Grenzen. Age of Empires 4 will uns bereits im ersten Zeitalter mehr Optionen in Sachen Einheiten und Technologien geben und dadurch mehr Vielfalt erlauben. Die Briten können zum Beispiel bereits im Dark Age sehr starke Offensiveinheiten ausbilden, das Delhi-Sultanat verzichtet derweil kulturell auf das Jagen von Wild, weshalb ihr taktisch umdenken müsste. Die mongolischen Stämme können schon im ersten Zeitalter ihre Gebäude verlegen und und und. Dass das »dunkle Zeitalter« als Mittelalterbezeichnung mittlerweile einen sehr antiquierten und überholten Touch hat, wissen auch die Entwickler. Auf Nachfrage heißt es, man wolle sich hier schlicht an den Begrifflichkeiten von Age of Empires 2 orientieren.

### »RTS liegt uns im Blut«

Und auch Quinn Duffy von Relic denkt, die Echtzeitstrategie sei »reif für ihre Rückkehr«. Er führt etwa an, dass einige Studios in letzter Zeit beträchtliche Investitionen für neue Spiele einfahren konnten. Relic selbst hat mit Microsoft natürlich einen starken Partner gewonnen, aber auch die frisch gegründeten Frost Giant Studios gingen mit Kapital von mehreren Partnern wie dem LoL-Giganten Riot Games an den Start. Das Team ist eins von mehreren, das aus dem jüngsten Exodus von Blizzard-Veteranen hervorging, und hat sich ebenfalls das RTS-Revival auf die Fahnen geschrieben. »Es gibt viele gute Zeichen«, sagt Duffy. Er glaubt, das Pendel schwingt wieder zu tiefen und komplexeren Spielen, und damit einher geht auch frischer Appetit für Echtzeitstrategie. Und Relic war auch wirklich nie versucht, die Flinte ins Korn zu werfen? Sich auf ein lukrativeres Genre zu stürzen? Etwa nachdem sie Dawn of War 3 den Stecker ziehen mussten? Nie, sagt Boule: »RTS liegt uns im Blut.«

### Microsofts PC-Anker

Für Microsoft sieht Isgreen noch einen Grund, Age of Empires 4 zu machen: »Es ist unser PC-Anker.« Klar hat der Publisher größere Marken wie Halo oder Gears, und die kommen inzwischen auch mehr und mehr auf den PC, aber sie gelten doch immer noch primär als Konsolenserien. Age of Empires dagegen ist wohl eine der traditionsreichsten PC-Marken, die man sich vorstellen kann – gerade alteingesessene PCler verbinden mit diesem Namen enorm viel.

Womit sich auch erklären könnte, warum Microsoft überhaupt so stark in Age of Empires 4 investiert. Darüber will sich Isgreen keine Spekulationen anmaßen, also tu ich es: Es ist ja kein Geheimnis, dass die Firmenstrategie aktuell maximal darauf ab-

**Dark Age** Im frühen Mittelalter baut ihr erste Holzhütten und Kasernen, erlegt Wild, sammelt Beeren und kämpft noch mit lediglich rudimentärem Kriegsgerät.

**Feudal Age** Der Fortschritt nimmt zu, ihr rekrutiert zusätzliche Einheiten, Speerkrieger, berittene Truppen und errichtet komplexere Gebäude.

**Castle Age** Aus Holzpalisaden werden in diesem Zeitalter mächtige Steinmauern, die eure Burgen und florierenden Siedlungen vor Eindringlingen schützen.

**Imperial Age** Die vierte Epoche im Spiel bringt das zerstörerische Schießpulver, Kanonen und somit das fortschrittlichste Kriegsgerät, das das Mittelalter zu bieten hatte.

zielt, so viele User wie möglich ins Game-Pass-Abo zu kriegen. Und Age 4 könnte da Leute abholen, die nie für Halo abonnieren würden. Bereits jetzt umgarnt Microsoft Strategiespieler mit Coups wie Crusader Kings 3 im Game Pass. »Und Age of Empires ist der dickste Gorilla im Strategiespielbereich!«, sagt Isgreen. Mit Recht!

Er sieht den Game Pass gleichermaßen als Chance wie Verpflichtung für Age of Empires 4. Einerseits könne der Launch im Abo helfen, dass mehr Spieler diesem RTS eine Chance geben, als sie es vielleicht zum Vollpreis tun würden. »Andererseits heißt es aber auch, wir müssen es wirklich zugänglich machen. Selbst für Leute, die nie ein Echtzeitstrategiespiel angefasst haben.« Womit wir also wieder beim Thema Zugänglichkeit wären. Wie wollen Microsoft und Relic die denn nun sicherstellen?

### Die Kunst des Lernens

Einerseits mit besseren Tutorials. Dass die Kunst des Krieges zurückkehrt, schrieb ich ja

bereits, und das hat sich in Age of Empires 2 als exzellentes Lernmittel erwiesen. Die Entwickler wollen sie nach Release auch noch ausbauen. Zum Beispiel mit eigenen Tutorials für die einzelnen Völker. Weil die sich in Age of Empires 4 deutlich stärker voneinander unterscheiden sollen, werde man noch schwerer als in Teil 2 das Wissen von einer Fraktion auf die andere anwenden können. Da halte ich völkerspezifische Herausforderungskarten für eine schöne Idee, auch wenn es schade ist, dass sie erst nach Release kommen sollen. Außerdem soll Age of Empires 4 den Spieler mit dynamischen Tutorial-Meldungen an die Hand nehmen. Will heißen, die reagieren darauf, was wir tun – und vor allem, was nicht. Dinge, die wir bereits richtig machen, soll das System gar nicht erst kommentieren. Aber auf Mechaniken, die wir noch gar nicht oder falsch einsetzen, wird das Spiel uns mit Verbesserungsvorschlägen und Erklärungen hinweisen. »Das werden keine So-klickst-du-mit-der-Maus-Tutorials«, gelobt Isgreen.



Klassische Belagerungswaffe: Triböke müssen wie früher erst aufgebaut werden.



Palisaden erlauben noch keine Truppen auf den Wällen, das geht erst später mit den Steinmauern.

Die Idee hat Potenzial! Also wenn das System wirklich tief genug geht, Neulingen die Nuancen von Age of Empires verständlich zu machen. Zusammen mit der Kunst des Krieges wäre das ein besseres Tutorial-System, als es die meisten Echtzeitstrategiespiele je hatten. Und das kann Age 4 gut brauchen!

**Geschichtsunterricht? Brauch ich nicht!**

Isgreen sieht Age of Empires außerdem als grundsätzlich sehr zugängliche Form der Echtzeitstrategie, allein schon weil jeder das historische Szenario sofort greifen könne: Was es wohl bringt, die Schubkarre zu erforschen, das könne sich der Spieler denken – während etwa ein Starcraft jede seiner futuristischen Einheiten und Technologien erst erklären müsse. Und Isgreen spricht aus Erfahrung: »Als ich an Command & Conquer gearbeitet habe und das erste Age of Empires rauskam, haben wir's gespielt und uns gedacht: Das ist genial! Es ist Geschichte! Man muss es nicht erklären, man legt einfach los!« Recht hat der Mann! Eigentlich. Aber ausgerechnet seine Darstellung der Geschichte ist das, was mir an Age of Empires 4 bislang am wenigsten gefällt. Denn Age of Empires 4 scheint mich mehr zum Zuschauer als zum Teilnehmer seiner historischen Geschehnisse zu machen. Die Kampagne soll ja wie bereits gesagt mit einer Art Dokumentarfilm erzählt werden – aber das heißt, ich bin ein Beobachter aus der Moderne, der den geschichtlichen Ereignissen nur zuschaut. Und ich meine, natürlich bin ich das! Aber ich will mich nicht so fühlen!

In Age of Empires 2 hat mir ein »echter« Zeitzeuge sein Tagebuch vorgelesen. Das

war vielleicht spartanisch inszeniert, aber damit fühlte ich mich wie live im Mittelalter! Es ist ein subtiler Unterschied, aber für mich ein völlig anderes Level an Immersion. Ein wenig stört mich auch, wie Age of Empires 4 manche Geschehnisse im Spiel animiert. Wenn wir ein Gebäude errichten oder einen Tribok entpacken, sehen wir nicht nur unsere Arbeiter am Werk, sondern auch goldene Geistersilhouetten, die um das Objekt herumflackern und mitarbeiten. Was es mit denen auf sich hat? »Na ja, es war doch nie sonderlich realistisch, dass ein einzelner Dorfbewohner eine Burg errichten kann!«, erzählen die Entwickler. Die goldenen Umrisse sollen die Anstrengungen unserer ganzen Kultur symbolisieren. Was irgendwie ein netter Gedanke ist, aber im Spiel noch unrealistischer und irritierender wirkt als der eine Arbeiter mit seiner Burg. Und es ent-

fernt mich erneut einen Schritt vom Live-Mittelaltergeschehen und macht mich mehr zu einem distanzierten Beobachter.

**Sind das schon alle Kritikpunkte?**

Goldene Umrisse und Dokufilmchen? Wenn das alles ist, was man zu kritisieren hat, dann klingt das doch echt gut! Und tatsächlich: Nach der ersten Präsentation von Age of Empires 4 habe ich überraschend wenig Kritikpunkte. Es sind eher Feinheiten, die mir auffallen. Die Grafik macht insgesamt trotz der Diskrepanz zwischen natürlicher Landschaft und den Einheiten einen richtig schönen Eindruck. Insgesamt wirkt das Spiel manchmal nur einen Tick zu bunt und knallig, besonders wenn die Chinesen mit ihren Feuerwerkswerfern loslegen. Nun will ich keineswegs nur düsterstes Mittelalter – wer glaubt, Age of Empires 2 war so, hat es



Im späteren Spiel soll rund die Hälfte unserer 200 Bevölkerungspunkte mit Dorfbewohnern gefüllt sein – weniger als in Age 2.



Das Delhi-Sultanat ist vor allem deswegen im Spiel, weil die Entwickler dringend eine Fraktion mit Elefanten wollten.

## MEINUNG

Maurice Weber  
@MauriceWeber42



Age of Empires 4 klingt in vielerlei Hinsicht, als hätten die Entwickler genau von meinem persönlichen Wunschzettel abgelesen. Im Kern das Prinzip von Age of Empires 2, aber mit den vielfältigeren Truppen und Fraktionen von Age 3 und Mythology sowie dem Mauerbau von Stronghold? Ziemlich genau so hätte ich euch meine Traumfortsetzung vor der Präsentation des Spiels beschrieben! Aber der unsympathische Realist in mir fragt sich doch: Ist das wirklich der richtige Weg? Also um nicht nur Leute wie mich anzusprechen, die jetzt schon begeistert die Definitive Edition von Teil 2 spielen? Denn Age of Empires 4 braucht mehr als nur mich und meinesgleichen, wenn es die Art von Hit werden will, die ein ganzes Genre wieder aufleben lässt.

Aber ... ich glaube, ich finde Relics Weg trotzdem den richtigen. Mit modernisierten und abgespeckten Revivals haben es schließlich schon genügend Entwickler versucht, und sie sind fast alle auf die Nase gefallen. Vielleicht wird es Zeit, dass nochmal jemand die Probe aufs Exempel macht mit einem richtig klassischen RTS. Dass dieses Genre in seine letzte Entscheidungsschlacht reitet: Sieg oder Tod!

Ehrlich: Sollte Age 4 auch noch floppen, war's das. Wer sollte danach nochmal ein richtiges Triple-A-Strategiespiel versuchen? Blizzard? Nach Warcraft 3: Reforged? Im Leben nicht! Electronic Arts? Vielleicht, aber von einem Remaster des ersten C&C zu einem dicken neuen Teil wäre es schon ein weiter Weg. Und wer weiß, vielleicht haben Isgreen und seine Leute ja recht: Vielleicht trauen wir alle dem klassischen RTS wirklich zu wenig zu, und es braucht nur mal wieder ein richtig gutes, um das Genre endlich aus seiner Misere zu heben!

Aber dafür muss Age of Empires 4 natürlich auch noch ... na ja, gut werden. Und ob es das wird, können wir aktuell nur vermuten. Es klingt gut, und es hat Leute am Ruder, die einige der besten RTS aller Zeiten entwickelt haben. Aber ein so komplexes Spiel wie ein Age of Empires kann man nicht nur anhand von Trailern und Beschreibungen umfassen. Man muss es selbst spielen, muss ertasten, wie all seine Zahnräder ineinandergreifen. Da kann so viel im Detail schiefgehen, selbst wenn's die gleichen vier Zeitalter und vier Ressourcen wie früher sind. Aber einen ersten Eindruck kann ich festhalten: Nach der ersten Gameplay-Demonstration und dem Gespräch mit den Entwicklern stieß ich zumindest auf keine gravierenden Warnsignale. Ob ich mehr finden werde, sobald ich selbst spielen darf, wird sich zeigen. Aber ich verbleibe mit großer Vorfreude, das herauszufinden.

falsch in Erinnerung. Im Gegenteil, Erfinder Bruce Shelley erzählte mir mal: »In Age of Empires scheint immer die Sonne.« Die Serie stand immer für einladende Geschichte, und das ist gut! Aber in Age 4 könnte die Sonne auch etwas weniger hell strahlen.

### Offene Fragen

Relics Ansätze machen einen guten Eindruck, aber viel wird davon abhängen, wie genau sie in der Praxis austariert werden. Wie lang dauert eine Schlacht, eine Partie? Wie komfortabel wird die Bedienung? Wie gut fühlt sich der eigentliche Spielablauf an, wie episch wird es, wenn Heere aufeinander prallen? Ich kann euch deswegen noch nicht sagen, ob Age of Empires 4 wirklich die Rettung der Echtzeitstrategie wird. Ich kann nicht einmal sagen, ob mir Relic hier nicht durch die Bank Unsinn erzählt hat und das Ding am Ende doch weniger klassisch wird, als sie behaupten. Aber man muss dem Team doch zugute halten: Microsoft hat Age of Empires in den letzten Jahren mit so viel Respekt behandelt, wie ihn eine so alte Marke selten erfährt. Und Relic hat bislang fast nur großartige RTS-Titel gemacht – Dawn of War 3 hin oder her. Wenn wir also mal davon

ausgehen, dass sie hier keinen Quark dahergeredet haben, dann muss ich auf jeden Fall sagen: Hut ab vor dem, was ihr hier versucht. Hut ab, dass ihr Age of Empires nicht auf Teufel komm raus auf hip und modern trimmt. Dass ihr das Vertrauen habt, die Serie kann mit ihren alten Stärken auch heute noch so überzeugen wie damals den zehnjährigen Maurice, der zum ersten Mal Age of Empires 2 anwarf. Ich weiß nicht, ob ihr Recht behalten werdet. Vielleicht ist die Welt schlecht, RTS ist wirklich tot, und selbst das tollste Age 4 wird sich heutzutage nicht mehr gut genug verkaufen.

Aber ich selbst glaube auch: In der Echtzeitstrategie steckt noch Leben! Es braucht einfach nur mal wieder jemanden, der sich auf die Stärken besinnt, die das Genre damals groß gemacht haben, und die in ein neues, hochwertiges Gewand packt. Ich glaube, ein richtig gutes Age of Empires 4 kann immer noch Erfolg haben. Jetzt müsst ihr nur noch beweisen, dass ihr auch ein richtig gutes Age of Empires 4 machen könnt. Und wenn ihr's nicht schafft, reißt ihr wahrscheinlich das ganze Genre mit dieser letzten Chance endgültig in die kommerzielle Belanglosigkeit. Aber hey, kein Stress. ★

