



Ein Blick in die Age-of-Empires-Community

VORFREUDE TRIFFT ANGST

Das Gameplay von Age of Empires 4 befeuerte die Vorfreude. Gleichzeitig befürchtet die Hardcore-Community von AoE 2, dass sie die großen Verlierer sein könnten. Von Dom Schott

Die Vorfreude in der Stimme von Artemiz-Playz ist kaum zu überhören, wenn sie über Age of Empires 4 spricht: »Das sieht schon jetzt so liebevoll gemacht aus, so detailverliebt, von hinten bis vorne.« Die Streamerin mit über 10.000 Followern auf Twitch gehört zu den bekannteren Gesichtern der Age-of-Empires-Community. Sie nimmt regelmäßig an Turnieren teil, aber veranstaltet auch Tutorial-Streams für Neueinsteiger in die Serie. Mit ihr und vielen weiteren Fans hat GameStar gesprochen, um ein Stimmungsbild der Community von Age of Empires einzufangen: Wie blicken diese Menschen dem vierten Teil der Serie entgegen? Auf welche Features freuen sie sich am meisten, wo legen sie ihre Stirn in Falten? Und warum haben einige Fans Angst davor, mit dem Release von Age of Empires 4 auf der Verliererseite zu stehen? Wir haben die Antworten.

Age of Empires war nie weg

Für Außenstehende mag der Release von Age of Empires 4 im Herbst dieses Jahres wie die überraschende Rückkehr eines Spieletitels sein, den viele noch aus ihrer Kindheit kennen. Tatsächlich aber war diese Serie nie

ganz von der Bildfläche verschwunden. 1997 erschien das erste Age of Empires, ein forderndes und für die damalige Zeit komplexes Echtzeitstrategiespiel, das die Hochkulturen des Altertums in vier Zeitaltern gegeneinander antreten ließ. Der Nachfolger Age of Empires 2 wiederholte diese Formel zwei Jahre später im Mittelalter und wird gemein-

sam mit Warcraft 3 und Starcraft als bestes Strategiespiel seiner Zeit gelobt. Die offizielle Geschichte des Franchises verliert sich ab hier in Abwärtsspiralen: Age of Empires 3 blieb hinter den Erwartungen, Age of Mythology begeisterte nur ein Nischenpublikum. Während es so Anfang der 2000er still um Age of Empires wurde, blieben die Fans vor



Die Community von Age of Empires 2 wuchs über Jahre und kann heute auf eine stark entwickelte Infrastruktur blicken.

Ein neuer Look, komplexere Mechaniken für die spielbaren Zivilisationen, eine große Kampagne: Age of Empires 4 verspricht viel. Und die Fans sind gespannt.



allem dem zweiten Teil der Reihe treu: Sie programmierten Mods und inoffizielle Inhaltserweiterungen, veranstalteten LAN-Turniere, organisierten Clan-Matches.

Besonders die HD-Version sorgte für einen zweiten Frühling von Age of Empires 2, der beliebte Internetsender RocketbeansTV widmete dem Spiel sogar das eigene, regelmäßige Format »Rage of Empires«. Als Microsoft Teams 2019 die Definitive Edition für Age of Empires 2 mit neuen Zivilisationen und überholter Grafik veröffentlichte, bekam die Community abermals starken Aufwind. Der Strategieklassiker eroberte Twitch.

All das ist wichtig zu wissen, um zu verstehen, warum viele Age-of-Empires-Fans nicht nur gespannt, sondern auch besorgt dem Release des vierten Teils entgegenblicken. Sie befürchten nach so vielen Jahren des Aufwinds eine Spaltung der Community in zwei Gruppen: eine, die Age of Empires 2 treu bleibt, und eine, die sich ins neue Mit-



Unsere Ansprechpartnerin

ArtemizPlayz begann ihre Streaming-Karriere ursprünglich mit League of Legends. Die toxische Community raubte ihr allerdings die Freude. Dann spielte sie 2018 aus Nostalgie Age of Empires 2 – und wurde schnell in dieser neuen Community aufgenommen: »Das sind so liebenswerte und offene Menschen, dass ich mich direkt wohlfühlt habe und schnell auch größere Streamer zu Gast hatte. So habe ich echt schnell Anschluss gefunden.« Sie freut sich sehr auf AoE 4 – und hat hohe Erwartungen.

telalter von Age of Empires 4 aufmacht. Die drohende Konsequenz: weniger Livestream-Zuschauer, weniger Community-Events, weniger Mitspieler vor allem für die Anhänger des dann wirklich alten Teils.

ArtemizPlayz wagt eine Prognose: »Ich glaube, das wird stark von der Reaktion der Profiszene auf den vierten Teil abhängen. Es gibt so viele Promis in dieser Community, die von ihren Fans angehimmelt werden. Wenn diese bekannten Gesichter dann zu Age of Empires 4 wechseln, wird ihnen ein Großteil der Spieler auch folgen.« Dadurch, so die Streamerin weiter, könnten die An-

hänger von Age of Empires 2 womöglich wirklich zu einer Nischen-Community werden – so wie es schon beim ersten oder dritten Teil der Serie der Fall ist. Und Gründe für einen Wechsel auf den neuesten Serienteil gibt es in den Augen der Fans, mit denen wir sprechen, tatsächlich viele. Denn Age of Empires 4 wirkt für sie wie eine vollwertige Fortsetzung mit eigener Identität, die an vielen Stellen mit den Vorgängern bricht. Unterschiede gibt es also reichlich, aber nicht alle werden mit gleicher Vorfreude erwartet.

Der Reiz des Neuen

Der wohl augenfälligste Unterschied zwischen den beiden Spielen ist sicherlich die Grafik: Farbenfroh, fast bunt marschieren die Truppenverbände in den ersten Trailern über satte Wiesen und durch riesige Metropolen – ein krasser Kontrast zur eher gedeckten Farbpalette des zweiten Teils. Hier sind Fans zwiegespalten: Die einen verbinden mit der bunten Präsentation ein modernes, zeitgemäßes Spielgefühl, andere sehen einen Bruch mit dem Versprechen von Age of Empires, Schlacht um Schlacht auch ein wenig in die Vergangenheit reisen zu dürfen. Marc, ein Hardcore-Fan seit der ersten Stunde, erklärt uns via Reddit-Chat diesen Gedanken: »Die AoE-Spiele machen nicht nur Spaß, sondern fühlen sich auch wie eine kleine Zeitreise an. Natürlich war damals nicht alles so, wie das Spiel es



Buntere Farben, neue Proportionen, echte Dreidimensionalität: Der Look erscheint einigen Fans zeitgemäß und modern, andere vermissen den »klassischen Realismus« des zweiten Teils.

zeigt. Aber die realistische Grafik des zweiten Teils beflügelt diese Fantasie, die sicher für viele Fans einen Großteil der Faszination ausmacht.« Die farbenfrohe Grafik sehe in seinen Augen nun allerdings zu »gamey« aus, zu verspielt, zu comicartig. Marc vermutet darin eine beabsichtigte Annäherung an die Konventionen des asiatischen Markts, die Heimat eines riesigen und profitablen E-Sport-Ökosystems, das Microsoft sicherlich nicht mit einer biedereren Grafik abschrecken wolle.

Streamerin ArtemizPlayz fühlt sich bei diesem Grafikstil hingegen eher an moderne Brettspiele erinnert. Sie mag den Look: »Ich finde das sympathisch und schön. Ist aber natürlich Geschmackssache!« Einen Bruch mit der Immersion stellt die Grafik für sie spannenderweise nicht dar, sie begreift Age of Empires weiterhin als eine Möglichkeit, etwas mehr über die Geschichte zu lernen. Dass Age of Empires 4 nicht nur reines Multiplayer-Spiel wird, sondern wie seine Vorgänger einen großen Schwerpunkt auf die historische Einzelspielerkampagne legen wird, freut sie und ihre Community deswegen umso mehr: »Ich finde das toll. Age of Empires ist für mich wie ein sympathischer Geschichtslehrer, der mir den Stoff verständlich vermitteln kann.«

Fast eine Zeitreise

In vier ausführlichen Kampagnen will Age of Empires 4 historische Kapitel Europas und Asiens spielbar machen – inklusive prominenter Helden und berühmter Schlachten. In einer Welt der Multiplayer-Spiele scheint das Entwicklerteam mit Vor-Ort-Recherchen und aufwändigen Inszenierungen bemerkenswert viel Zeit und Budget in diesen Spielmodus zu stecken. Das kommt bei den meisten Fans, mit denen wir sprechen, überaus gut an. Aber auch fernab der Kampagnen soll der Dunst der Geschichte spürbar sein – und das wertschätzen die von GameStar befragten Spielerinnen und Spieler ungemein. Konkret gibt es hier zwei bemerkenswerte Features, die spielmechanisch



zwar keine Auswirkungen haben, aber maßgeblich zur Atmosphäre der Fast-Zeitreise beitragen sollen: die Musik und Sprache der eigenen Zivilisation, die sich mit jedem Zeitalterwechsel verändern. So sollen die Engländer beispielsweise in den frühen Phasen des Spiels ein (für unsere Ohren) unverständliches Kauderwelsch sprechen, das sich Zeitalter um Zeitalter dem modernen Englisch angleicht. Auch die begleitende Musik im Hintergrund wird facettenreicher und wandelt sich vom einfachen Trommeln in ein komplexes Arrangement.

Apropos komplex: In den Augen der Fans, mit denen wir sprechen, dürfte Age of Empires 4 in der Tat das komplexeste Spiel der Reihe werden. Hier wird immer wieder der Anspruch des Entwicklerteams betont, die Profile der spielbaren Zivilisationen zu schärfen und sie asymmetrischer zu gestalten. Das heißt: Statt vieler Kulturen, die sich nur im Detail und bei Spezialeinheiten voneinander abheben, wird es zum Release von AoE 4 nur acht spielbare Fraktionen geben, die sich voneinander aber wesentlich unterscheiden sollen – von einzelnen Einheiten über konkrete Technologien bis hin zu einzigartigen Spielmechaniken. Diese Neuerungen werden in der Community als frisch und

vielversprechend angesehen. Allerdings dürften sie dem Entwicklerteam auch wesentlich mehr Kopfzerbrechen beim Balancing bereiten, wie ArtemizPlayz zu bedenken gibt: »Die Zivilisationen erscheinen mir ziemlich komplex, gerade im Vergleich zu den Fraktionen des zweiten Teils. Auf uns warten also mehr Strategien, mehr Möglichkeiten, mehr Taktiken – und ich könnte mir vorstellen, dass es nicht leicht wird, das alles ordentlich auszubalancieren.«

Innovative Features wie diese freuen nicht nur die Fans, mit denen wir sprechen, sondern sie könnten Age of Empires 4 auch für neue Spieler interessanter denn je machen. Das glaubt auch ArtemizPlayz, die diese Neuankommlinge in der Community mit ihren Streams abholen will. Dabei bemüht sie sich insbesondere darum, Frauen und Mädchen zum Mitspielen zu motivieren, die sich ihrer Beobachtung nach vielfach noch immer nicht aus dem Schatten der männlichen Spieler trauen. Das will sie ändern – und mit dieser Mission ist sie nicht allein.

Age of Queens

ArtemizPlayz gehört zu den Gründungsmitgliedern der »Age of Queens«, eines Zusammenschlusses von AoE-2-Spielerinnen, der Frauen und Mädchen innerhalb der Age-of-Empires-Community ein Zuhause bieten soll. Aber die Age of Queens sind mehr als nur ein Clan, der regelmäßig Turniere veranstaltet oder selbst an ihnen teilnimmt, wie uns die Streamerin erklärt: »Es ist eher ein Netzwerk mit einem eigenen Discord-Server. Hier wollen wir AoE-Spielerinnen die Möglichkeit geben, sich mit anderen Frauen auszutauschen – auch in vielen Off-Topic-Kanälen, wo es auch gerne mal um Beauty, Filme oder Frauenprobleme gehen darf.« Dieses Angebot für weibliche Spieler war überfällig und wird nun gut angenommen, wie ArtemizPlayz weiter ausführt: »Sich so offen auszutauschen ist auf öffentlichen Servern mit Männern nicht möglich, dort wird es schnell mal unangenehm. Das ist unser Safe Space, in dem wir auch mit Identitätsnachweisen genau prüfen, wer beitreten darf.«



Die Age of Queens wollen aber nicht nur unter sich bleiben: Im »Age of Queens and Friends«-Discord tauschen sich die Spielerinnen auf einer offenen Plattform über das Age-of-Empires-Universum aus. Und auch sonst ist die Gruppe sehr aktiv: Regelmäßig organisieren sie große Events, mal nur für Frauen, mal offen für alle – und oft gibt es ein originelles Motto dazu: von Pärchenwettkämpfen, in denen nur Beziehungspartner spielen dürfen, bis hin zu Royal Rumbles, in denen ein Champion so lange gegen andere Spieler antritt, bis er oder sie endlich geschlagen wird.

Auch Microsoft unterstützt mittlerweile das Netzwerk der Queens, zuletzt im Rahmen des »Age of Women«-Monats, in dem sie die Turniere der Spielerinnen auf allen Plattformen bewarben. Das wird von ArtemizPlayz und ihren Kolleginnen dankbar anerkannt: »Microsoft bemüht sich wirklich, dass auch Frauen als normaler Teil der AoE-Community angesehen werden, nachdem Spielerinnen in der Szene lange Jahre kaum präsent waren. Jetzt aber kommen wir in eine Blütezeit für weibliche AoE-Spielerinnen.«

Dass ihr Engagement für mehr Repräsentation notwendig ist, sah die Gruppe zuletzt beim großen Wololo-Turnier bestätigt, ein von RedBull organisiertes Event. Hier durfte die Streamerin und Profispielerin Liltrouble als Casterin einige Spiele kommentieren – woraufhin Hunderte von Zuschauern immer wieder misogynen Kommentare in den Twitch-Chat schrieben. »Allein die Nachrichten, die da zu lesen waren, zeigten: Frauen werden in dieser Community immer noch als exotisch angesehen. Das aber ändert sich jetzt allmählich – auch dank der Age of Queens.«

Vor diesem Hintergrund stellt Artemiz-Playz auch eine ganz konkrete Forderung an Age of Empires 4, die ihr wichtig ist: mehr



Das Sultanat Delhi bietet in AoE 4 nicht nur Kriegselefanten, sondern auch eine gute Vorlage für eine berühmte Herrscherin.

weibliche Repräsentation im Spiel selbst, so gut es der historische Stoff eben zulasse. »Ich hoffe, dass es im vierten Teil mehr weibliche Figuren im Spiel gibt. Natürlich ist das wegen des Geschichtsbezugs nicht so einfach, aber ich will trotzdem nicht, dass Frauen wieder die Außenseiter sind.« Machbar wäre es, beispielsweise drehte sich schon eine Kampagne von Age of Empires 2 um Johanna von Orleans. Mögliche Hauptfiguren für AoE 4 wären etwa die einflussreiche byzantinische Kaiserin Theodora, die erste englische Königin Maria Tudor oder Raziah, die Sultanin von Delhi, die ihrem Bruder den Thron abjagte. Oder wie wäre es mit Königin Urraca von León, die im 11. Jahrhundert abwechselnd gegen ihre Halbschwester, ihren Schwager, ihren Ehemann und sogar den Papst kämpfte, um ihren Einfluss auf der Iberischen Halbinsel auszudehnen?

Eine Community bereit für den Wechsel

Die Age-of-Empires-Fans sind bereit für den Wechsel auf den vierten Teil – diesen Ein-

druck gewinnen wir bei unseren Gesprächen mit der Community des Strategieklassikers. Age of Empires 4 unterscheidet sich in vielerlei Hinsicht vom erfolgreichen zweiten Teil, was die Menschen eher zu freuen als abzuschrecken scheint.

Natürlich muss der Release im Herbst erst einmal zeigen, ob Age of Empires 4 auch wirklich spielerisch Spaß machen und den hohen Ansprüchen der über Jahre gewachsenen Profiszene gerecht werden kann. Und auch dann wird sich erst entscheiden, ob die aktuelle Neugier dann wirklich dauerhafter Begeisterung weicht, ob die Community doch wieder zum zweiten Teil zurückkehrt – oder ob es tatsächlich zur Spaltung in zwei große Gruppen kommt.

Die Streamerin ArtemizPlayz ist jedenfalls voller Vorfreude, fürchtet aber gerade deswegen auch eine Enttäuschung, die das über Jahre aufgebaute Vertrauen in Microsoft und das Franchise erschüttern könnte: »Age of Empires 4 muss ein Hit werden. Sonst könnte der Name für lange Zeit verbrannt bleiben.« ★



Die Grafik von Age of Empires 2 ist bis heute noch schick anzusehen und erinnert auf Bildern an historische Zeichnungen voller Details.