



## Age of Empires 4

## UNSER BETA-FAZIT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **28.10.2021**

Auf DVD: Preview-Video

Wie wird es denn nun? Wir haben sechs Expertenmeinungen zum Stresstest gesammelt, sowohl innerhalb als auch außerhalb der Redaktion.

Es gibt diese Spiele, die den dümmstmöglichen Release-Termin haben. Also zumindest für die Printausgabe der GameStar. Age of Empires 4 erscheint am 28. Oktober, also meilenweit von der Drucklegung dieses Heftes und des nächsten entfernt. Damit ihr bei

Erscheinen aber trotzdem schon ein bisschen gedruckte Kaufentscheidungshilfe in den Händen haltet, lassen wir in diesem Artikel alle Redakteure zu Wort kommen, die Zeit mit der Beta von Age of Empires 4 verbringen konnten. Außerdem haben wir auch

nach der Meinung einiger externer Experten gefragt. Ihr findet hier also auch die Einschätzungen von Marco Giesel (bekannt für das Format »Rage of Empires« bei den Rocket Beans) sowie von der bekannten Age-YouTuberin und -Streamerin ArtemizPlayz. ★

## EIN ELEGANTER KOMPROMISS

Vor einem halben Jahr habe ich mich in einer Kolumne mal darüber ausgelassen, dass Age of Empires 4 kein von Fans befeuerter Nostalgietrip werden sollte. Damals sah es nämlich noch sehr stark danach aus, dass Age of Empires 4 Gefahr läuft, ein Age of Empires 2 mit noch modernerer Grafik als die Definitive Edition zu werden. Damals war ich der Meinung, dass das die falsche Richtung wäre. Denn die Echtzeitstrategie steht nicht ohne Grund auf sehr altersschwachen Beinchen. Wenn Age 4 dem Genre wieder neue Kraft geben soll, dann muss mehr passieren, als sich in Sachen Gameplay an einem Spiel von vor 20 Jahren zu orientieren. Ganz gleich, wie erfolgreich das war. Und an meiner Meinung hat sich dahingehend auch nichts geändert. Nun, zumindest nicht maßgeblich. Deshalb war ich anfänglich in der Beta auch sehr ernüchtert. Das Tutorial mit den Engländern fühlt sich nämlich nach einer polierten Version von Age of Empires 2 an. Ohne ausschlaggebende Akzente zu setzen. Doch dieser Eindruck wurde schnell widerlegt. Und zwar ab dem Moment, in dem ich mit einem anderen Volk als den Engländern zu einer Partie antrat.

Während England sich eher klassisch spielt, fühlen sich Völker wie die Mongolen oder Chinesen deutlich frischer an. Relic hat sein Versprechen erfüllt, dass es zwar weniger, dafür aber spürbar unterschiedlichere Fraktionen geben wird. Im Multiplayer fühlt sich Age 4 deshalb meiner Meinung nach wie ein erstaunlich eleganter Kompromiss an. Man erkennt viel von dem wieder, was Age 2 grandios macht. Doch je nach Spielweise gibt es genug Neues zu entdecken, dass man sich nicht komplett ins Jahr 1999 versetzt fühlt. Age 4 balanciert auf einem sehr schmalen Grat, aber hält zumindest im Multiplayer sein Gleichgewicht. Für mich wird jetzt nur noch die Frage wichtig, ob die Einzelspielerkampagne das gleiche Kunststück vollbringt.



Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



## DIE KAMPAGNEN ENTSCHEIDEN



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge

Meine wichtigste Erkenntnis nach Beta und Stresstest: Das hier fühlt sich wie ein echtes Age of Empires an! Man kann bei AoE 4 über vieles streiten: die Optik, die Menüs, die Neuerungen. Aber meines Erachtens nicht darüber, dass Relic genau verstanden hat, was diese legendäre Strategiserie ausmacht. Angesichts von Relics Historie mit Company of Heroes und Dawn of War alles andere als eine Selbstverständlichkeit!

Positiv überrascht mich vor allem, wie viel Wert Age of Empires 4 auf einen ausgeklügelten Basisbau legt. Statt dem »Jede Sekunde Action!«-Motto des Streaming-Zeitalters zu folgen, dreht Relic sogar noch an der Komplexitätsschraube. So darf ich für den Wechsel ins nächste Zeitalter ebenso große wie schicke Wahrzeichen errichten.

Außerdem werde ich bei vielen Völkern dafür belohnt, wenn ich meine Basis sinnvoll arrangiere, etwa bei den Engländern meine Felder in Mühlennähe pflanze – da frohlockt der Anno-Fan. Und vor allem macht es beim Basisbau wirklich einen entscheidenden Unterschied, welches Volk ich in die Schlacht führe. Mit den nomadischen Zeltlagern der Mongolen muss ich vollkommen anders denken und planen als mit den dicken Mauern und Burgen der Engländer.

Dass sich Age of Empires 4 trotzdem einen Tick flotter spielt als die Vorgänger, halte ich nicht für einen Widerspruch, sondern für eine dringend notwendige Modernisierung. Die Anfangsphasen spielen sich in den Vorgängern stets gleich, jetzt muss ich deutlich früher spannende Entscheidungen treffen.

Bei der Präsentation bin ich noch zwiespalten: Einerseits hätte ich mir grafisch vom ersten RTS-Blockbuster seit Jahren definitiv mehr versprochen, insbesondere bei Einheiten und Animationen. Andererseits ist mir das im Eifer des Gefechts deutlich weniger aufgefallen als befürchtet, da die wirklich großartigen Soundeffekte eine erstaunlich dichte Schlachtenatmosphäre weben und ich im Zweifel eine bessere Übersichtlichkeit immer dem Effektgewitter vorziehe.

Aber es gibt da einen Punkt, bei dem ich keine Kompromisse mache, und den kann ich bei Age of Empires 4 aktuell noch nicht beurteilen: Wie gut werden die Kampagnen? Das war für mich persönlich immer die große Stärke des (vielfach unterschätzten) dritten Serienteils, und ich möchte von Age of Empires 4 kein trockenes Geschichtsbuch, sondern einen spektakulären Historien-Blockbuster im Stil von »Königreich der Himmel« präsentiert bekommen. Hier entscheidet sich für mich, ob das vierte Age »nur« ein sehr gutes Echtzeitstrategiespiel wird oder dem am Boden liegenden Genre tatsächlich neues Leben einhauchen kann.

Völker wie die Engländer oder das Heilige Römische Reich agieren eher defensiv und profitieren von dicken Mauern um ihre Siedlungen.

Die Mongolen spielen sich anders als die Engländer. Das nomadische Volk kann leicht die Position wechseln und setzt flinke Bogenschützen auf Pferden ein.

## WENN PROBLEME IRGENDWIE EGAL SIND



Maurice Weber  
@MauriceWeber42

Ich liebe Age of Empires 4 mehr, als ich dachte. Vielleicht sogar mehr, als ich sollte. Denn es gibt Dinge, die mich stören: Interface und Hotkeys lassen ein paar essenzielle Funktionen vermissen, die Animationen der Einheiten und so manche Grafikeffekte wirken alles andere als zeitgemäß ... aber verdammt, mit jeder Partie schert mich das weniger! Denn Age of Empires 4 macht einfach Spaß. So simpel ist das. In den wichtigsten Bereichen ist es genau, was ich mir erhofft hatte: Es orientiert sich eindeutig an Age of Empires 2 als Basis, aber entwickelt es mit den besten Elementen von Age of Mythology und sogar dem ungeliebten Age 3 weiter. Dazu einige echt clevere neue Ideen, und fertig ist ein Age, das sich gleichermaßen frisch wie vertraut anfühlt – genau, wie es sein sollte!

Ich hatte großen Spaß, die unterschiedlichen Völker für mich zu entdecken, ich begrüße viele sinnvolle Gameplay-Innovationen wie die neutralen Marktplätze und die Wahrzeichenentscheidung beim Zeitalteraufstieg, und ich freue mich über liebevolle Details wie die rundum fantastische Soundkulisse. Okay, mal von der Dorfzentrumsglocke abgesehen.

Die Frage bleibt, ob das jetzt der Kracher wird, der die Echtzeitstrategie wirklich zurückbringt. Und da bin ich mir noch nicht ganz sicher – dafür muss es mehr Leute begeistern als nur alte Eisen wie mich. Und ich bin unsicher, ob Age 4 wirklich genug getan hat, auch Neulinge an Bord zu holen. Es ist immer noch enorm anspruchsvoll, hundert Dorfbewohner plus Krieg an mehreren Fronten zu managen, und das angepriesene dynamische Tutorial ist zumindest in der Beta noch sehr rudimentär und beschränkt sich auf simpelste Tipps wie »Klicke dieses Gebäude an, um die Spezialmechanik deiner Fraktion zu sehen«. Hier werden die Kampagnen und die Kunst des Krieges viel leisten müssen, und die haben wir noch nicht gesehen. Aber ich verbleibe enorm gespannt – und werde Age 4 nach dem Ende nach der Beta richtig vermissen.

## A SORT OF HOMECOMING

Stresstest hin, Stresstest her: Ich hätte ja wahnsinnig gerne mal eine Mission aus einer der Kampagnen gespielt. Denn hier wird die entscheidende Schlacht geschlagen, hier muss Age of Empires 4 beweisen, ob es das Zeug zum modernen Klassiker hat! Die Multiplayer-Partien haben zwar einen guten Eindruck hinterlassen, aber wie gut, packend und atmosphärisch das Gesamtkunstwerk wird, das hängt für mich ganz, ganz stark vom Singleplayer ab.

Apropos Atmosphäre: Wie genial sind denn bitteschön die Kommentare meiner Arbeiter und Kämpfer? Da höre ich schön altmodisches Deutsch und Englisch, auch die Mongolen klingen korrekt (vermute ich zumindest, mein Mongolisch ist ein bisschen eingerostet). Beim faszinierten Zuhören habe ich glatt mal eine anrückende Belagerungsarmee übersehen – ja, das Spieltempo ist mir ein bisschen zu flott, aber so sind sie halt, diese jungen RTS-Leute!

Ich bin echt gespannt, wie sich Age 4 schlagen wird. Denn das wird der richtige Stresstest – nicht nur für das Spiel selbst, sondern für das ganze gebeutelte Genre der Echtzeitstrategie. Aber ich bin vorsichtig optimistisch: Was ich bisher spielen konnte, fühlte sich wie das gute alte Age 2 an, plus spürbar unterschiedlichere Fraktionen. Ich sollte schon mal mein Mongolisch auffrischen.



Martin Deppe  
@GameStar\_de

Wird es in der Kampagne epische Schlachten geben? Die ersten Trailer deuten es zumindest an.

## KLAPPT DIE WACHABLÖSUNG?

Ich persönlich finde Age of Empires 4 nach ausgiebigen Tests der beiden Betas grundsätzlich sehr vielversprechend. Es fühlt sich für mich atmosphärischer an als Teil 2 und macht definitiv auf Anhieb Spaß. Ich finde es toll, wie die Community von Anfang an mit eingebunden ist und Feedback vom Entwickler angenommen und umgesetzt wird! Definitiv gibt es ein paar Punkte, an denen geübelt werden muss, aber das sind für mich umsetzbare Kleinigkeiten. Was mir zum Beispiel gefällt, ist, dass sich die Zivilisationen grundsätzlich stärker voneinander unterscheiden und sich dadurch ein größeres strategisches Potenzial bietet.

Die häufig kritisierte Grafik ist für mich nicht so ausschlaggebend, solange die grundsätzlichen Spielmechaniken funktionieren und die strategischen Details gut erkennbar sind (zum Beispiel Terrainunterschiede, Einheitentypen und so weiter). Letztendlich ist es aus meiner Sicht ebenso wichtig für den Erfolg des Spiels, dass Age of Empires 4 die kompetitive Community und auch Pro-Szene des zweiten Teils übernehmen kann. Dazu braucht das Spiel ein gut funktionierendes Ranking-System sowie eine erkennbare E-Sport-Tauglichkeit mit entsprechenden Turnieren und so weiter, denn das macht eben ein erfolgreiches Strategiespiel heutzutage aus.



ArtemizPlayz  
@ArtemizPlayz

## EINE AFFÄRE MIT GEFÜHLEN

Age of Empires 4 ist wie eine Affäre, die ich neben meiner Ehe zu Age of Empires 2 habe. Ich würde nie zugeben, dass sie existiert. Doch falls Age 2 es herausfinden und fragen sollte, ob Gefühle im Spiel sind, müsste ich dies leider mit Ja beantworten. Ich verbringe gerne Zeit mit Age of Empires 4, und obwohl ich bereits mehrere tausend Stunden mit Teil 2 verbracht habe, konnte ich mich leicht in dieses neue Abenteuer stürzen. Egal ob mit den Mongolen, Abbasiden oder dem Heiligen Römischen Reich. Die Völker fühlen sich so vertraut an und doch sind sie komplett unterschiedlich voneinander. Während in Age of Empires 2 etwa alle Völker mehr oder minder identisch aussehen, unterscheidet sich in Age of Empires 4 jedes Volk gravierend voneinander.

Alles macht der vierte Teil der Serie aber auch nicht richtig. So fehlen mir viele der Hotkeys, die mir in Age of Empires 2 das Leben massiv erleichtert haben, und auch die Wegfindung wurde wohl eins zu eins aus den alten Teilen übernommen. Summa summarum bin ich gespannt, wie sehr mich der vierte Teil in der Zukunft halten und begeistern kann. Vielleicht wird es mehr als eine Affäre.



Marco Giesel  
@MarcoGiesel

Nur die Tutorial-Mission erinnerte bisher an eine Einzelspielermission. Dabei handelt es sich aber um keinen Teil der richtigen Kampagnen.