

## Age of Empires 4

# ENTSCHEIDENDE SCHLACHT



Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Relic** Termin: **28.10.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Xbox)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Endlich reitet Relics Mittelalterepos ins Gefecht. Ist Age 4 wirklich der Retter der Echtzeitstrategie, oder ist das gebeutelte Genre trotz dieses letzten Aufbäumens verloren? Von Fabiano Uslenghi

Ich kann mich nicht daran erinnern, wann sich das Laden einer Testversion jemals so geschichtsträchtig angefühlt hat. Seit gefühlten Jahrhunderten warte ich schon darauf, endlich wieder ein Age of Empires im Mittelalter zu spielen. Ich habe einen großen Abschnitt meines bisherigen Lebens einem Geschichtsstudium gewidmet. Und das liegt bestimmt nicht an meinen Lehrern in der Mittelstufe, die mir Begeisterung für die Agrarwirtschaft des 12. Jahrhunderts einbläuen wollten. Ich liebe Geschichte wegen Age of Empires. Weil ich in Age of Empires 2 Ritterheere ausheben und Friedrich Barbarossa auf einen Kreuzzug begleiten durfte. Aber früher sah die Welt auch noch anders

aus. Die klassische Echtzeitstrategie drohte damals nicht, wie Barbarossa im Fluss zu ertrinken. Nein, die RTS-Sparte ist nicht tot. Aber wirklich aus den Fluten rettet sie gerade niemand mehr. Warcraft 3: Reforged legte einen üblen Bauchplatscher hin. Age of Empires 4 wird womöglich der letzte verzweifelte Versuch, dem sinkenden Genre noch die Hand zu reichen. Wenn das nicht klappt, dann war's das vielleicht mit dieser Art RTS.

### Veteranen im Glück?

Wer kann bei so einer Vorgeschichte nicht gebannt mit den Augen auf dem blauen Steam-Ladebalken hängen bleiben, als lief dort gerade das Finale der zweiten Staffel

von »The Mandalorian«? 95 Prozent. 98 Prozent. Ein kurzer, aber extrem nerviger Hänger. Und dann ist es da: Age of Empires 4, meine Damen und Herren. Wir haben es! Und das Beste: Die zwei größten Age-Veteranen der Redaktion, Maurice und ich, konnten Age of Empires 4 ungewöhnlich lange vor dem Release sehr ausführlich spielen. Wir haben beide dutzende Stunden in den Multiplayer-Modus beziehungsweise in Skirmish-Partien gesteckt und außerdem alle vier Kampagnen durchgespielt. Über all das haben wir uns regelmäßig beraten und sind uns schließlich überraschend schnell einig geworden. Hier erfahrt ihr in aller Ausführlichkeit, was Age 4 grandios macht. Aber

✕ BESIEGEN SIE DIE ARMEE VON KÖNIG LUDWIG.



Um eine solche Schlacht zu gewinnen, ist ein gewisses Maß an Mikromanagement nötig.



## TECHNIK & BUGS

Age of Empires 4 wurde von uns auf drei unterschiedlichen Systemen getestet. Maurice nahm sich das RTS auf einem High-End-Rechner zur Brust, in dem eine GTX 3080 rackert und der zusätzlich mit einer Ryzen 3700 sowie 32 GB RAM ausgestattet ist. Fabiano spielte sowohl auf einem PC der oberen (RTX 2060, Ryzen 3600, 16 GB RAM) als auch unteren (GTX 1050 Ti, Intel i5-8500, 16 GB RAM) Mittelklasse. Empfehlungen für Age of Empires 4 eine GTX 970 sowie ein Intel i5-Prozessor. Bei Maurice gab es auf den höchsten Grafikeinstellung wie erwartet keinerlei Probleme. Die GeForce 1050 Ti kam auf den höchsten Grafikeinstellungen aber schon spürbar ins Schwitzen. Hier waren eher mittlere Einstellungen angesagt, in denen Age 4 aber trotzdem noch einen guten optischen Eindruck macht. Mit der RTX 2060 lief Age 4 auch auf höchsten Einstellungen stabil.

Und was ist mit Bugs? Während des Tests waren die auf allen Geräten eher eine Seltenheit. Am häufigsten waren Darstellungsfehler, beispielsweise werden Ritter beim Durchqueren eines Tores gelegentlich kurzzeitig auf die Mauer teleportiert. Zudem entstanden sehr selten Spielstände, die beim Laden zu Abstürzen führen.

auch, wieso es trotzdem nicht zur 90 reicht. Denn Age of Empires 4 wird bei all seinen Stärken nicht alle Genrefans gleichermaßen glücklich machen.

## Worum es genau geht

Passenderweise beschallt mich Age of Empires 4 im Hauptmenü direkt mit Fanfaren und Trompeten, als wäre gerade der König von Frankreich in meine winzige Wohnung einmarschiert, bevor es mich ohne Umschweife in sein erstes Tutorial wirft. Zugegeben, dafür fehlt mir ehrlich gesagt die Guld. Denn wie Age of Empires 4 eigentlich funktioniert, ist kein großes Geheimnis mehr. Age 4 will Echtzeitstrategie zurückbringen. Und zwar genau so, wie man sie früher kannte. Klar, hier und da sieht man den Einfluss eines AoE 3, doch wer seit 20 Jahren nichts anderes spielt als Age of Em-

★ DURCHBRECHEN SIE DIE GROßE MAUER

Anders als bei der Chinesischen Mauer von Age 2 kann die Mauer in Age 4 wirklich betreten werden. Was ihre Eroberung nicht gerade einfacher macht.



### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Age of Empires 2 liebt.
- ... ihr Spaß an klassischer Echtzeitstrategie habt.
- ... ihr euch für das Mittelalter begeistert.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Mehrspielerpartien kaltlassen.
- ... euch eine emotionale Kampagne wichtig ist.
- ... ihr auf die endgültige Rettung des Genres hofft.

ERREICHEN SIE DIE HEILIGEN STÄTTEN: BELAGERUNG AUF (2/4)  
 (1) Tipp: Bereiten Sie sich auf den dritten Angriff der Franzosen vor. (06:42)  
 \* STÖREN SIE DIE FRANZÖSISCHEN TRUPPEN MIT WILHELM VON CASSINGHAM.  
 Überfallen Sie französische Belagerungswaffen, um die Angreifer zu schwächen.

An der Seite von William von Cassingham führen wir eine Truppe aus Langbogenschützen durch die Wildnis.



Der Doku-Look von Age 4 wird durchaus aufwändig inszeniert. Das macht den Inhalt aber kaum spannender.



Heilige Stätten sind eine neue Siegbedingung. In der Regel gilt es, drei Stück zu erobern und dann zu verteidigen.

pires 2 und in seiner Steam-Bibliothek nur die HD-Version sowie Definitive Edition besitzt (ich glaube fest daran, dass es so einen Menschen irgendwo gibt), der wird ohne auch nur einen Anflug von Befremdung direkt mit Age of Empires 4 loslegen können.

Das Tutorial ist gut gemacht, und komplette Anfänger können sich wie bei Age 2 mit der Kunst des Krieges gut vorbereiten, der Rest lernt eher viel Altbekanntes. Da ist mein Dorfzentrum, dort ploppen Bewohner raus und verbrauchen meinen geringen Nahrungsvorrat. Dafür machen sie sich aber auch flott an die Arbeit – zu der ich sie ziemlich willkürlich verdonnere. Wir brauchen Steine, also gehst du Dorfbewohner Num-

mer sechs jetzt Steine kloppen! Der Rest kümmert sich um die anderen Ressourcen. Du holst Nahrung, du holst Holz, und ihr schafft jetzt sofort ein wenig Gold heran. Wir wollen ja nicht ewig in der Dunklen Zeit hängen. Was sollen die Nachbarn denken?

Doch bevor jetzt wer denkt, Age 4 wäre spielerisch vielleicht eben doch mehr Remake als Nachfolger, gebe ich euch direkt Entwarnung: Age of Empires 4 hat Neuerungen, sogar etliche. Es weiß sie nur sehr geschickt unter einem Berg aus Nostalgie zu verbergen. Oder besser gesagt: Die Neuerungen fügen sich so natürlich in den bestehenden Spielverlauf ein, dass kein Age-Veteran davon komplett kalt erwischt wird.

Das ist neu im Vergleich zu AoE 2

- Es gibt schon im Dunklen Zeitalter mehr Spielmöglichkeiten.
- Mauern können jetzt zur Verteidigung mit Soldaten bestückt werden.
- Jedes neue Zeitalter geht mit dem Bau eines Wahrzeichens einher.
- Die acht Fraktionen weisen größere Unterschiede auf als in früheren Teilen.
- In Gefechten gibt es nun neutrale Marktplätze für Handel.
- Begehbare Wälder, in denen sich Einheiten verstecken können.

Etwas anders als früher wird zudem die Einzelspielerkampagne, mit der die Entwickler seit der Ankündigung ziemlich hinter dem Baum hielten. Wird höchste Zeit, dem Mysterium Solospiel nachzugehen!

### Geschichte erleben

Age of Empires 4 bietet zum Release vier unterschiedliche Kampagnen mit insgesamt 35 Missionen, in denen jeweils ein anderes der in Summe acht Völker im Vordergrund steht. Wer alle Missionen durchspielt, wird damit grob geschätzt 40 Stunden beschäftigt sein. Die Kampagnen überspannen dabei Jahrhunderte, bringen uns also nicht nur das Leben einer einzelnen Persönlichkeit näher, sondern behandeln die wichtigsten Schlachten innerhalb einer gewissen Epoche. In der französischen Kampagne rund um den Hundertjährigen Krieg zeigt Age of Empires 4 nicht mehr nur das Leben von Johanna von Orléans, sondern schon früher die Kämpfe französischer Truppen gegen den »Schwarzen Prinzen« Edward of Woodstock. Bei den Mongolen helfe ich natürlich erneut Dschinghis Khan, die Chinesische Mauer zu stürmen (die diesmal eine echte Mauer ist), erlebe aber danach auch die Schlachten seiner Nachkommen und regiere im Anschluss mit Kublai Khan über China.

Doch es gibt auch weniger bekannte Epochen und Völker. Beispielsweise die Kampagne der Rus, über die hier in Zentraleuropa die wenigsten Bescheide wissen werden. In Age 4 lerne ich, wie dieses Volk Moskau von einer kleinen Siedlung aus Holz zu einem Handelszentrum ausbaut und sich schließlich von der Knute der Mongolen befreit. Das klingt alles nicht nur abwechslungsreich, es spielt sich auch so. Gerade weil die Fraktionen (anders als in Age of Empires 2) eben teilweise komplett unterschiedliche Spielmechaniken aufweisen.

### Plündern und belagern

Natürlich wird bei den Mongolen viel öfter geplündert als in den Missionen der Rus – die werden eben meistens von Mongolen geplündert. Aber wenn ich selbst die Mongolen spiele, dann sammle ich rasant Ressourcen durch das Niederbrennen von Gehöften. Mit den Engländern verteidige ich indes richtig große Burgen, sei es in Lincoln, Dover oder Wallingford. Die Belagerungsschlachten sind mehr als einmal eine span-

nende Angelegenheit, die es so in Age of Empires 2 gar nicht geben konnte. Ganz an die Dramatik eines Stronghold reichen sie allerdings nicht heran. Glücklicherweise weiß Age of Empires 4 auf anderen Wegen, seine Missionen spannend zu gestalten – beispielsweise indem ich parallel zur Verteidigung meiner Burg mit einer Freischärlergruppe durch Wälder schleiche, um Versorgungsrouten abzuschneiden.

Damit hebt sich die Kampagne gut von den normalen Multiplayer-Scharmützeln ab. Zumal es gelegentlich Mechaniken gibt, die nur hier funktionieren. Mongolen kommen beispielsweise im Verlauf der Kampagne in den Besitz chinesischer Waffen. Zudem existieren Heldeneinheiten, historische Figuren mit besonderen Fähigkeiten. Das wäre noch cooler, wenn sich die Spezialfähigkeiten nicht so oft wiederholen würden. So geht viel von der Einzigartigkeit dieser großen Frauen und Männer verloren. Gerade in der Kampagne hätte diesen Helden mehr Persönlichkeit sehr gutgetan. Was uns zur größten Schwäche von Age of Empires 4 bringt.

### Enttäuschende Inszenierung

Dass die Kampagnen von Age of Empires 4 wie Dokumentarfilme inszeniert werden, hat schon vor Release in unserer Redaktion die Gemüter gespalten. Maurice war eher skeptisch und wollte mehr Draufgängertum statt Geschichtsunterricht. Ich, als hochnäsiger Absolvent eines Geschichtsstudiums, fand diesen verantwortungsvollen Umgang mit Historie eigentlich ganz spannend. Aber ach, hätte ich doch nur die Klappe gehalten. Der Weber behält eben doch wieder Recht. Denn Age of Empires 4 hat ein großes Problem, wenn es um die Inszenierung seiner Kampagne geht. Die schlimmste Befürchtung ist eingetreten: Die Story von Age of Empires 4 ist ... langweilig. Man muss es so plump sagen. Denn so ehrbar die Vision hinter der Inszenierung auch sein mag und so hochwertig die Filme gedreht – sie saugen jegliche Form von Emotion aus den einzelnen Kampagnen. Die Epochen werden komplett distanziert betrachtet und mit dem Elan einer 500 Seiten langen Geschichtsmonographie wiedergegeben. Die einzige Sprechrolle hat die immer selbe Erzählerin, die an sich angenehm und verständlich spricht, aber eben keine Spannung erzeugt.

Das wäre alles weniger schlimm, wenn man zumindest mehr interessante Fakten über die einzelnen Persönlichkeiten oder Schlachten erfahren würde. Gerade hier hätte sich Age 4 doch von Age 2 abheben können, wo die persönliche Erzählweise oft eben auch ein verklärtes, einseitiges Geschichtsbild transportierte. Age of Empires 4 hätte uns mit wahren Fakten wegblasen können. Nur passiert das nicht. Die Kampagnen vermitteln absolut oberflächlich, worum es in den Konflikten genau ging. Weiterbildung? Fehlanzeige. Und das sage ich nicht aus der Position des Geschichtsabsolventen, dieses Wissen ist für fast jeden trivial.

## DIE MACHER ZUR INSZENIERUNG

Während des Tests von Age of Empires 4 hatte Maurice die Gelegenheit ein Interview mit Narrative Lead Philippe Boule von Relic Entertainment und Adam Isgreen, Creative Director bei World's Edge, zu führen und befragte sie auch zu den Hintergründen einiger unserer Kritikpunkte bei der Inszenierung. Philippe Boule sagte:

Wir wollten das betonen, was die Fantasie eines Age of Empires so großartig macht. An einem Punkt beginnen und an einem anderen enden, die beide Jahrhunderte voneinander entfernt sind. Das wollten wir einfangen. Wir wollten die Evolution einer Gesellschaft zum Leben erwecken. Deshalb konnten wir nicht so viel Zeit mit individuellen Charakteren verbringen. Außerdem wollten wir, dass die Einheiten in ihrer eigenen Sprache sprechen. Wenn Johanna von Orléans dazwischen auf Englisch oder Deutsch reden würde, fühlt sich das seltsam an. Wir hatten das Gefühl, man nimmt mehr mit, wenn man versteht, wie die Taten von Wilhelm dem Eroberer spätere Generationen beeinflusst haben.



Maximal über die Geschichte der Rus lernt man mehr, da über dieses Volk zumindest bei uns eben so gut wie nichts bekannt ist.

### Motiviert wie in der Schule

Das zweite große Problem der Inszenierung: Die Missionen bleiben nüchtern. Es sind nicht nur die Dokusequenzen, die ein Problem mit Emotionen haben. Auch in den Missionen selbst kommt kaum Stimmung auf, die über das Schlachtfeldgefühl hinausgeht. Keine Soldaten, die beim Laufen durch den Wald mal einen kurzen Kommentar abgeben. Keine Johanna von Orléans, die vor einer Schlacht eine Brandrede hält. Nur dieselbe Erzählerin, die nüchtern das beschreibt, was ich als Nächstes machen soll. Das drückt alles zwangweise auf die Motivation. Die Missionen machen dank des guten (wenn auch nicht denkwürdigen) Missionsdesigns trotz allem Spaß. Doch es fehlt der Zauber. Ich persönlich fand meine größte Motivation irgendwann darin, die Zusatz-

dokus freizuschalten. Das sind noch mehr kurze Dokumentarfilmchen, die aber nichts mit der eigentlichen Handlung zu tun haben. Nur werden hier wirklich interessante Fakten zum Mittelalter enthüllt. Wusstet ihr beispielsweise, dass die Engländer für ihre Feuerpfeile eine Mischung aus Schwefel, Kohle und Salpeter anrührten und einen Schuss Brandy hinzugaben? Auch das Timing spielte beim Abfeuern eines Brandpfeils eine wichtige Rolle. Wollt ihr wissen, wie ein mittelalterlicher Tribok funktioniert? Age 4 verrät es euch!

### Reden wir über die Grafik

Ich gehörte auch zu den Leuten, die auf die ersten Spielszenen mit den Worten reagierten: »Was sind denn das für übergroße Pfeile?« Und für mich wurde dieses Problem weitestgehend gelöst. Pfeile sind nicht länger größer als der Mensch, der sie verschießt, und in der Hitze einer Schlacht fällt das ohnehin nochmal weniger auf. Unschön

bleiben die physikalisch unmöglichen Kurven und dass Geschosse ein wenig zu lang in Einheiten stecken bleiben. Weitere Kritikpunkte wie die unrealistischen Größenverhältnisse bei Gebäuden und die eher farbenfrohe Optik bleiben bestehen. Nur handelt es sich in diesem Fall in meinen Augen um keine harten Kritikpunkte – sondern wirklich um Geschmackssache. Und schon klar, ihr lest sicher keinen Test, um von mir »Geschmackssache« zu hören. Deshalb als ganz sachliche Einordnung: Age of Empires 4 sieht gut aus. Die Gebäude sind detailliert, die Landschaften wirken natürlich, und die kleinen Akzente beim Siedlungsbau sorgen für eine sehr dichte Atmosphäre. Das alles bei sehr moderatem Hardware-Hunger.

Age 4 sieht allerdings in Bewegung nochmal schlechter aus als auf ruhigen Bildern. Von den Flugkurven der Pfeile mal abgesehen wirken auch die Bewegungen der Truppen nie komplett natürlich. Insbesondere große Einheitengruppen wuseln während einer Schlacht immer unkoordiniert herum, clippen ineinander und fließen in gewisser Weise an den Feinden vorbei. Katapulte und andere Belagerungsgeräte bewegen sich außerdem wie von Geisterhand über die Karte. Erwartet auch keinen Kavallerieanstorm der Marke Total War. Es kann schon mal krachen, aber selbst die königlichen Ritter Frankreichs überrennen nicht filmreif versprengte Infanterieeinheiten. Wohl auch zu Gunsten der Balance.

## So klingt der Krieg

Dass man über die Probleme bei der Präsentation trotzdem ein wenig hinwegsieht, liegt an der phänomenalen Soundkulisse. Selten transportiert ein Spiel nur über Geräusche und Musik so viel Charme. Wagt es ja nicht, Age of Empires 4 zu spielen und parallel eurer YouTube-Playlist zu lauschen. Dieses Spiel klingt zu gut dafür! Dazu gehört das aufgeregte Pfeifen eines Spähers, der die Feinde erblickt hat. Das hallende Rufen der Soldaten, die gerade in einem Tal in die Schlacht rennen. Das Trampeln der Kavallerie über lockeren Boden. Und das berstend splitternde Geräusch eines 90 Kilogramm schweren Wurfgeschosses, das 300 Meter weit von einem Trebuchet in den Rumpf eines Schlachtschiffes befördert wurde. Chef's kiss, wie der Angelsachse sagt.

Abgerundet wird der Sound davon, wie sich die Sprachausgabe im Laufe der Zeit verändert. Immerhin vergehen in einer einzelnen Partie ganze Zeitalter, sie ziehen sich über 500 Jahre. Das verdeutlichen nicht nur die Gebäude und Einheiten, die sich verändern, sondern auch die Sprache der Dörfler und Soldaten. Das schwer verständliche Althochdeutsch wird beim Heiligen Römischen Reich also später zu einem nachvollziehbaren »Warte uff Geheyeß«.

## Schicke Scharmützel?

Age of Empires 4 ist für viele Genreliebhaber – mich eingeschlossen – die letzte große

Unten Links sehen wir, welche Einheiten in der Burg einquartiert sind. Wir können aber immer nur alle fünf Bogenschützen oder alle neun Waffenknechte auswählen. Nur drei Bogenschützen ist blöderweise nicht möglich.



Hoffnung der Echtzeitstrategie. Und so wichtig die Kampagne vor allem für neue Spieler sein mag, der absolute Erfolg eines Age of Empires misst sich an seiner Langlebigkeit und damit am Multiplayer-Angebot. Beziehungsweise beim Gefechtsmodus, denn auch der Kampf gegen KI-Gegner ist möglich – und sogar unterhaltsam. Die virtuellen Feinde verhalten sich nämlich erstaunlich klug, erkennen Schwachpunkte meiner Strategie, kontern Einheiten und streben immer andere Siegbedingungen an.

Wie bereits erwähnt: Age of Empires 4 orientiert sich ganz eindeutig an Age of Empires 2. An dem Spiel, das insbesondere im Multiplayer-Bereich seit 20 Jahren relevant bleibt und auf Steam zum Beispiel jetzt in diesem Moment über 10.000 aktive Nutzer feiert. Age 4 trifft hier also genau die richtige Entscheidung: Es rückt endlich klassische RTS-Prinzipien ins Rampenlicht, die in den letzten Jahren immer häufiger in den Hintergrund treten mussten. Der Erfolg stützt sich dabei auf zwei elementare Bausteine.

## Baustein 1: Basisbau

Gerade der Aufbau einer Basis wurde eine ganze Zeitlang von RTS-Entwicklern sträflich vernachlässigt. Übrigens auch von Relic selbst, also den Leuten, die jetzt an Age of Empires 4 sitzen. Company of Heroes rühmte sich damals sogar, zugunsten von Spielgeschwindigkeit und Action auf langweilige Gebäude gänzlich zu verzichten. Jetzt aber

völlige Kehrtwende: In Age of Empires 4 fühlt sich das Aufziehen unserer Heimat sogar noch ausgeklügelter an als bei seinen Vorgängern. Denn abhängig von dem gewählten Volk entstehen durch eine simple Einflussmechanik ganz unterschiedliche Stadtbilder. Bestes Beispiel ist hier die Abbasiden-Dynastie. Deren Haus der Weisheit wird besser, je mehr Gebäude sich in seinem Einflusskreis befinden. Folglich ringen sich bei den Abbasiden viel öfter zahlreiche Gebäude um einen einzigen Fleck, was für verwinkelte, kleine Gassen sorgt.

Die Mongolen gehen einen anderen Weg. Ihre Zelte lassen sich einfach auf Karren packen und dann an einen anderen Ort verfrachten. Nur die sogenannten Obos sind an Steinvorkommen gebunden und bauen diese ab. Was sich aber auch auf die restlichen Zelte auswirkt, denn der Einflusskreis eines Obos sorgt für spezifische Buffs. Ein Stall bildet dann für einen Steinaufpreis statt eines Reiters sogar zwei gleichzeitig aus. Egal mit wem ich in die Schlacht ziehe – Aufbau, Wirtschaft und Forschung erfordern vorausschauende Planung und viele spannende Entscheidungen. Mehr kann sich das RTS-Herz eigentlich nicht wünschen.

Age 4 gelingt es sogar, die traditionellen Aufstiege ins nächste Zeitalter zu einer Aufbauherausforderung zu machen. Jedes Mal wird eines von zwei Wahrzeichen gebaut, die ebenfalls klug platziert werden wollen. Zumal diese Wahrzeichen ebenfalls mit Ein-

## DIE MACHER ZUM KOMFORT

Im Test haben wir uns über die fehlenden Komfortfunktionen geärgert und im Gespräch mit den Entwicklern natürlich auch dieses Thema zur Sprache gebracht. Creative Director Adam Isgreen sagte dazu:

Eine vollständige Überarbeitung der Eingabemöglichkeiten steht auf unserer To-do-Liste. Es hat eine der höchsten Prioritäten. Ihr könnt euch vorstellen, dass es dabei viel um Interface geht. Wir müssen das alles identifizieren und eine Oberfläche bauen, die Spieler konfigurieren können. An all dem arbeiten wir gerade. Und ich sage Eingabemöglichkeiten und nicht Tastatureingabe, denn das würde die Maus ausschließen. Wir arbeiten darauf hin, aber ich kann euch jetzt noch keinen geschätzten Zeitpunkt dafür sagen. Es ist aber eine Priorität. Es geht nicht nur um sehr erfahrene Spieler, sondern auch um Zugänglichkeit. Wir wollen das so früh wie möglich. Wir haben noch mehr Dinge diskutiert, die Spieler an uns herantrugen. Sachen wie eine globale Produktionsliste, die wir unbedingt wollen. Wir müssen auch herausfinden, wie wir einzelne Einheiten im Menü darstellen, wenn mehrere ausgewählt sind.

flussgebieten arbeiten. Manchmal sind es aber auch Burgen, die sich sicherlich in der Offensive gut machen würden. Nur will man diese wichtigen Gebäude nicht dort platzieren, wo sie verwundbar sind. Entscheidungen, Entscheidungen!

### Baustein 2: Völkervielfalt

Allgemein lassen sich viele der Stärken des Multiplayer-Parts von Age of Empires 4 auf die Unterschiede bei den Völkern runterbrechen. Dass ich Age 4 anfangs eher für ein Remake als eine Fortsetzung hielt, lag auch daran, dass man im Tutorial und der ersten Kampagne eben mit den Engländern loslegt. Und die spielen sich nun mal ziemlich klassisch. Sobald die Mongolen, das Delhi-Sultanat oder die Rus zum Zug kommen, sieht das komplett anders aus. Die Mongolen sind meisterhafte Plünderer und besitzen mit den berittenen Bogenschützen eine große Mobilität. Das Delhi-Sultanat wird stärker, je länger ein Spiel dauert, und lässt irgendwann mit Kriegselefanten den Boden beben. Die Rus verdienen sich mit der Jagd auf Wildtiere eine goldene Nase. Das Heilige Römische Reich hat es ganz besonders auf Relikte abgesehen. Frankreich führt eine formidable Kavallerie ins Feld. England baut ein Netzwerk aus Türmen und Wehranlagen. Die Abbasiden-Dynastie brilliert bei der Forschung und schreitet anders in neue Zeitalter voran. Und die Chinesen haben mehr Spezialeinheiten als alle anderen, darunter das raketenverschießende Bienennest.

Mehr Abwechslung zu Ungunsten der reinen Anzahl an Völkern war also genau die richtige Entscheidung und macht viel vom Reiz eines Age of Empires 4 aus. Dass zu-



Je nach Zeitalter sehen bestimmte Gebäude verschieden aus. Vor allem Dorfszentrum und Häuser, doch die Basis wächst natürlich auch.



sätzlich selbst Standardeinheiten wie Speerträger oder Bogenschützen je nach Volk recht unterschiedlich aussehen, ist da nur noch die Kirsche auf der Sahnetorte.

### Alt, aber besser

Relic hat genau durchschaut, wie der grundlegende Spielverlauf eines Age of Empires 2 überarbeitet werden muss, um sich 2021 noch gut anzufühlen. Und auch hier kann ich einfach nicht aufhören zu betonen, wie präzise sie es geschafft haben, das Konzept

weiterzuentwickeln, ohne das Gefühl eines klassischen Age of Empires zu opfern. Die Dunkle Zeit veranschaulicht das sehr gut: Sowohl in Age 2 als auch in Age 4 startet jede Partie mit einem Dorfszentrum und ein paar Bewohnern. Dazu ein paar Schafe außen rum, Wälder, Steine, Gold und Beeren. Man kennt es. Doch Kleinigkeiten wie der frühere Zugriff auf neue Technologien, dass Schafe von Spähern jetzt zurückgetrieben werden müssen und Wildschweine lange nicht mehr zwangsweise zur heiligen »Build

## EINHEITEN-EVOLUTION



1  
Speerträger können bereits im Dunklen Zeitalter rekrutiert werden.



2  
In der Feudalzeit werden Speerträger das erste Mal aufgerüstet, auch äußerlich.



3  
Mit dem Veteranenrang in der Ritterzeit bekommen Speerträger Rüstungen.



4  
Bei Eliteeinheiten besteht die Rüstung zum Teil aus goldenen Panzern.



Order« in jeder Partie gehören, machen Age of Empires 4 gleich so viel dynamischer.

Zudem tragen die überarbeiteten Siegbedingungen zu einem flotteren Spielgefühl bei. Nach wie vor lässt sich der Sieg durch den Bau eines Weltwunders oder die Zerstörung der Feinde erringen. Nur sieht Letzteres nicht mehr länger die komplette Vernichtung vor, sondern nur die Zerstörung aller Wahrzeichen. Damit man sich aber nicht einfach ehrlos hinter hohen Mauern verstecken kann, gibt es auf jeder Karte verteilt Heilige Stätten. Quasi Kommandopunkte – so ganz kann Relic also doch nicht aus seiner Haut. Diese Orte bringen Bewegung ins Spiel. Denn werden alle erobert und verteidigt, ist das Spiel vorbei. Spannend! Vor allem wenn die Punkte auf Inseln liegen und damit Schiffe zu einem essenziellen Teil der Kriegsführung werden. Die Siegbedingungen könnt ihr im Übrigen auch einzeln an- oder

ausschalten. Mir fehlte darüber hinaus lediglich noch ein Spielmodus, der in eine weitere Richtung denkt. Königsmord gibt es beispielsweise (noch) nicht. Und das ist nicht die letzte Stolperfalle von Age 4.

### Wo Age 4 noch stolpert

Tatsächlich hat Relic im Bereich Multiplayer eine äußerst prachtvolle Feste errichtet, die auf einem bewährten Fundament steht. Ein paar Ziegel bröckeln trotzdem aus dem Mauerwerk. Das sind aber nur Kleinigkeiten, deshalb nochmal in aller Deutlichkeit: Age of Empires 4 soll die Echtzeitstrategie retten. Und nicht nur vor dem Straucheln oder einem Mückenstich. Sondern vor dem Sturz in die absolute Belanglosigkeit. Und da guckt man eben auch bei Kleinigkeiten ganz genau hin. Zumal Age 4 sich eben auch einer Community anbietet, die mit Age of Empires 2: Definitive Edition sehr glücklich ist

## MEINUNG

Maurice Weber  
@Froody42



Ich bin ja nun wirklich niemand, der ewig drauf rumreitet, wie recht er hatte. Niemand würde ich meinem geschätzten Kollegen Fabiano tagelang reinwürgen, wie unverschämt und fehlgeleitet es war, sogar einen ganzen Podcast lang meiner Prognose zu den Kampagnen zu widersprechen! Okay, das ist eine schäbige Lüge. Aber in diesem Fall hätte ich wirklich gerne Unrecht gehabt! Von Anfang an klang mir der Dokumentationsansatz für die Kampagnen von Age of Empires 4 wie ein Holzweg, aber ich war absolut bereit, mich positiv überraschen zu lassen. Aber ach, der Singleplayer hat mich verblüffend kaltgelassen. Was für mich vor allem deswegen ein so beklagenswertes Versäumnis ist, weil eine starke Kampagne einer der besten Wege ist, neue Spieler für ein RTS zu begeistern – dass Starcraft und Warcraft heute noch gespielt werden, liegt an ihrem exzellenten Gameplay, aber dass sie damals überhaupt erst so ein großes Publikum erreichten, das lag auch an Kerrigan und Arthas!

Die gute Nachricht ist: Alles, was ich mir für mein perfektes Age 4 erträumt habe, ist da! Es ist im Grunde Age 2 mit den besten Ideen aus Age of Mythology und Stronghold. Und es macht unglaublich viel Spaß! Ich habe es nur eben lieber im Skirmish und im Multiplayer gespielt als in den Kampagnen – aber dort dafür mit umso mehr Freude, weil es einfach so enorm schlaue Gestaltungen ist. Ich liebe die Fraktionen, ich liebe das dynamische Ringen um die Karte, ich liebe die ausgeklügelte Verzahnung von klassischen Age-Mechaniken mit sinnvollen neuen Ideen. Unterm Strich ist Age of Empires 4 für mich noch nicht die Rettung der Echtzeitstrategie, denn ich glaube nicht, dass es einen Aufschwung für das ganze Genre bedeutet. Aber es ist ein absolutes Fest für Age-Fans, ein würdiger Erbe für eine der besten Strategieserien aller Zeiten!

und lange verwöhnt wurde. Verwöhnt mit Komfortfunktionen, die Age of Empires 4 nun fehlen. Phasenweise steuert sich Age of Empires 4 nämlich umständlicher als nötig, was vor allem ambitionierten Naturen auf die Nerven gehen wird. Ein paar Beispiele:

**Es gibt keine globale Produktionsliste:** Eine praktische Neuerung aus der Definitive Edition von Age 2 hat es nicht ins Spiel geschafft. Nirgendwo wird mir angezeigt, was gerade in allen meinen Gebäuden produziert wird. Das schadet der Übersicht und macht das Spiel unnötig schwerer.

**Unsichtbare Wegpunkte:** Vor allem Späher werden oft mithilfe von Wegpunkten losgeschickt. In Age 2 wurden diese Punkte noch mit Flaggen markiert, Age 4 zeigt gar nichts an. Ich dachte deshalb anfänglich, das Feature wäre komplett entfallen. Neuen Strategen wird es da nicht anders gehen.

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Age 4 hat mich ganz schön in Verlegenheit gebracht. Denn ganz objektiv muss man einfach anerkennen, dass wir es hier mit einem der besten Echtzeitstrategiespiele der letzten zehn Jahre zu tun haben. Aber ich bin doch so ein großer Fan von Einzelspielerkampagnen! Und ausgerechnet hier lässt mich AoE 4 ganz schön hängen. Schon Age of Empires 2 habe ich nicht für seinen Multiplayer-Part gespielt. Ich liebte es, wie mich die Geschichten rund um Johanna von Orléans, Friedrich Barbarossa oder Saladin für das Mittelalter begeistern konnten. Zur Wahrheit gehört aber eben auch, dass Geschichte in Age 2 oft verklärt wurde. Dass Age 4 genau das nicht machen will, rechne ich ihm hoch an. Ich glaube aber, es hätte einen noch besseren Mittelweg gegeben. Dokumentationen können schließlich unheimlich interessant und spannend sein. Aber dann muss diese Doku eben auch die Spannung und das Besondere aus ihrem historischen Anschauungsobjekt herauskitzeln. Und genau das macht die Kampagne von Age of Empires 4 einfach nicht. Da treten Personen wie Dschingis Khan oder Wilhelm der Eroberer auf – und ich lerne nichts Interessantes über sie. Eine verpasste Chance.

Dass es sich trotzdem lohnt, die Kampagne von Age of Empires 4 zu spielen, verdankt es seinem famosen Gameplay-Unterbau. Denn spielerisch macht Age of Empires 4 nur sehr wenig falsch. Die Missionen sind abwechslungsreich und heben sich wunderbar von einem Multiplayer-Scharmützel ab. Gleichzeitig greifen hier dieselben Zahnräder aus Wirtschaft, Aufbau und Einheitenmanagement ineinander, die eben auch eine klassische Mehrspielerpartie so unterhaltsam machen. Das zeigt, dass Age of Empires 4 ein unheimlich durchdachtes RTS ist. Eines, wie man es schon seit vielen Jahren nicht mehr gesehen hat.

**Weniger Stellungen:** Einheiten haben weniger oder schlechter umgesetzte Stellungen. Beispielsweise gibt es keine Option für eine Patrouille. Noch nerviger ist die Option zum Halten der Position. Eigentlich will ich so erreichen, dass eine Einheit ein Gebiet bewacht und Feinden nicht nachrennt. Das geht auch in Age 4, aber sobald die Einheit manuell bewegt wird, springt die Haltung wieder zurück. Das sorgt für Fummelarbeit. **Einzelne Einheiten auswählen:** Nervig ist außerdem, dass sich über die Benutzeroberfläche keine einzelnen Einheiten auswählen lassen. Dafür muss man auf die Einheit draufklicken. Das geht aber nicht, wenn sich mehrere Einheiten in einer Burg verschanzen. Ich muss also dauernd eine ganze Einheit ausquartieren, ein paar davon auswählen und den Rest wieder reinschicken. **Weniger Hotkeys:** Grundsätzlich gibt es in Age 4 sehr viele und auch nützliche Hot-



keys. Ein paar fehlen mir dann aber doch. Es können via Hotkey nur noch alle Militärbauwerke ausgewählt werden, aber nicht mehr alle einer bestimmten Art, etwa alle Kasernen oder so. Das geht nur per Doppelklick. **Keine Hotkeys auf den Maustasten:** Kurios, aber Age 4 erlaubt es nicht, Hotkeys auf sekundäre Maustasten zu legen. Ihr müsst also mit eurer Tastatur Vorlieb nehmen.

Das sind keine katastrophalen Kritikpunkte, die Age of Empires 4 ruinieren. Sie sollten trotzdem zu Liebe der Age-2-Veteranen nicht unerwähnt bleiben. Besonders ärgerlich: All diese Dinge haben schon in der Beta gefehlt, wurden von der Community kritisiert und fehlen trotzdem auch im fertigen Spiel. Immerhin haben die Entwickler inzwischen versprochen, einige der Ärgerlichkeiten nach dem Launch zu beheben.

### Ist die Schlacht gewonnen?

Mir ist bewusst, dass dieser Test gerade ein recht zwiespältiges Bild von Age of Empires 4 hinterlässt. Lahme Kampagne, aber cooler Multiplayer-Modus. Fluffiges Gameplay, aber viele nervige Versäumnisse. Ist Age of Empires 4 also wirklich nur gutes Mittelmaß? Ich glaube, wenn man sich Age 4 in seiner Gesamtheit ansieht, dann ist es weit über dem Durchschnitt. Aber Age of Empires 4 ist eben auch schlicht kein Meisterwerk. Dafür wäre eine bessere Kampagne unbedingt notwendig gewesen. Es gibt zwar auch abseits der Solomissionen viel zu kritisieren, beispielsweise die Animationen oder fehlende Komfortfunktionen, doch das klingt in so einem geschriebenen Test schlimmer, als es in der Praxis letztlich ist. Denn Age of Empires 4 macht einfach sagenhaft viel Spaß. Auch als Einzelspieler mit den Kampagnenmissionen. Dieses Spiel ist zum Teil brillant designt, und das kann auch ein eher träger Storymodus nicht ruinieren.

Ob das letztendlich reicht, um Age 2 komplett den Rang abzulaufen? Das lässt sich schwer vorhersehen. Der Großvater hat, was Langlebigkeit angeht, nun mal eine absolute Vormachtstellung, gegen die sich auch Age of Empires 4 erst mal behaupten muss. Und

selbst wenn das Spiel jetzt zum Release absolut empfehlenswert ist, entscheiden über Langlebigkeit eben auch die Qualität der Updates oder DLCs sowie die Pflege des Spiels für die Community. Age 4 mag das Schlachtfeld um das Schicksal der Echtzeitstrategie nicht mit wehenden Bannern sowie Pauken und Trompeten verlassen, aber es schlägt sich schon jetzt ausgesprochen gut. Und wer weiß, ob dieser tapfere Kampf, den diesem Genre niemand mehr zugebraut hätte, am Ende doch den Weg in eine hoffnungsvollere Zukunft bereitet. ★

## AGE OF EMPIRES 4

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 6300U / Ryzen 5 2400G  
Intel HD 520 / RX Vega 11  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 3.6 GHz / Ryzen 5 1600  
Geforce 970 / AMD RX 570  
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 Soundkulisse 👍 Gebäude- und Einheitsdesign  
👍 hochwertige Dokufilme 👍 Landschaften und Städte  
👎 Schönheitsfehler und Animationen

### SPIELDESIGN



👍 perfekte AoE-Mischung 👍 Fraktionen unterschiedlich  
👍 Missionsdesign 👍 kompetitiver Multiplayer-Modus  
👍 eingängig und ohne Frickelei

### BALANCE



👍 jedes Volk mit Stärken und Schwächen  
👍 Karten ausgewogen  
👍 sanfte Einführung  
👍 KI in Scharmützeln gut  
👎 fehlende Komfortfunktionen

### ATMOSPHERE / STORY



👍 Mittelalterstimmung  
👍 historischer Verlauf  
👍 Kurzdokus  
👎 Kampagnen ohne Spannung oder Emotionen  
👎 Inszenierung bleibt distanziert

### UMFANG



👍 acht unterschiedliche Völker  
👍 35 Missionen  
👍 Multiplayer motiviert dauerhaft  
👍 fünf Kriegskunstherausforderungen  
👎 überschaubare Modi

### FAZIT

Age of Empires 4 bringt Echtzeitstrategie in Bestform zurück, verpasst aber die Chance auf eine mitreißende Kampagne.

