



GameStar
Gold-Award

Kontrollbesuch: Age of Empires 4

LEBT DER RETTER NOCH?

Für Age of Empires 4 gab es viel Zuspruch, viel Kritik und sinkende Spielerzahlen. Was hat sich seit Release getan? Reicht es für eine Aufwertung? Von Reiner Hauser

Eignet sich für euch, wenn ...

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

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch anspruchsvoller Multiplayer kaltlässt.
- ... euch eine Kampagne sehr wichtig ist.

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



Reiner Hauser

Als sich Reiner für den Nachttest den neuen Content Editor von Age 4 ansah, kamen wehmütige Gefühle auf. Er erinnerte sich an die guten alten Editoren der früheren Titel der Serie. Besonders bei Age of Mythology hat er viele verrückte Schlachten schlagen lassen. Denn im Gegensatz zu dem eher technisch angelegten Editor des vierten Teils konnte man ganz einfach Mengen von Truppen platzieren und dann zusehen, ob etwa 500 Hoplitens gegen 20 Söhne des Osiris bestehen.

Stockholm, 10. August 1628. Seit gut 20 Minuten ist die Vasa, der Stolz der schwedischen Flotte und das Lieblingsprojekt von Gustav II. Adolf, auf ihrer Jungfernfahrt vor der Küste der Stadt. Vier Segel sind gesetzt, Salutschüsse wurden abgefeuert – und plötzlich kommt das neue Flaggschiff ge-

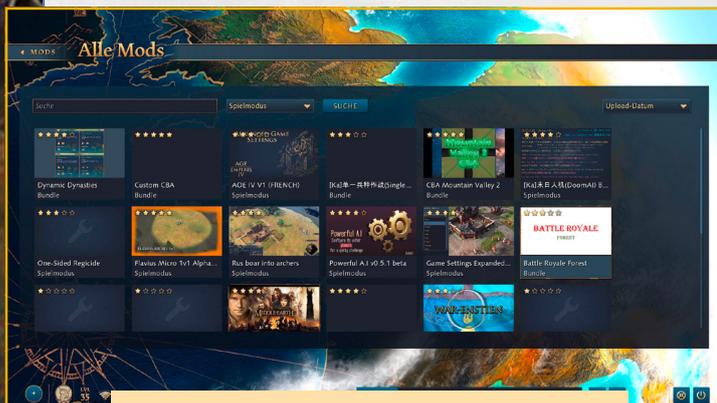
fährlich ins Wanken. Tausende Schaulustige einschließlich des Königs beobachten nun, wie die Schräglage absurde Ausmaße annimmt. Kurz darauf kentert und sinkt eines der größten Kriegsschiffe seiner Zeit vor aller Augen nahe dem Hafenbecken der schmuckten schwedischen Hauptstadt.

Wahrscheinlich ahnt ihr, worauf diese Anekdote abzielt. Age of Empires 4 war das große Flaggschiff, das vor über einem halben Jahr in die Entscheidungsschlacht der Echtzeitstrategie segelte. Und wie wir seither in mehreren Artikeln und Analysen aufgearbeitet haben, hat der große Hoffnungsträger bis heute so seine Probleme, der Rolle gerecht zu werden. Um bei der Analogie zu bleiben: Das Schiff wankt, und alle, die zusehen, fragen sich, was wohl als Nächstes passieren wird.

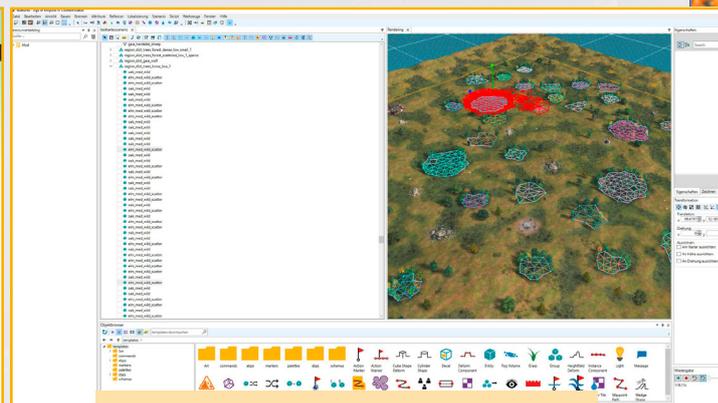
Was bisher geschah

Da wir hier aber bei einem Nachttest sind, geht es erst einmal darum, was bislang passiert ist. Holen wir also mal die Karte/Roadmap raus und schauen uns an, wo Age of

ENDLICH MODS!



In Age of Empires 4 gibt es nun auch Mods, die bieten aktuell vor allem neue Karten und Balanceänderungen. Sie lassen sich praktisch im Startmenü auswählen.



Der Editor ist ziemlich mächtig und erlaubt tiefgreifende Änderungen. Preis der Komplexität ist natürlich, dass man sich erst mal ordentlich einarbeiten muss.

Empires 4 nach einem halben Jahr steht beziehungsweise schwimmt. Blicken wir als Erstes auf unseren ursprünglichen Test zurück. Darin war die Kritik zweigeteilt in Singleplayer- und Multiplayer-Modus, auch weil diese beiden Aspekte häufig ganz unterschiedliche Zielgruppen innerhalb der Strategiespielerschaft ansprechen. Entsprechend haben wir diesen Nachtest nach der gleichen Struktur aufgebaut.

Singleplayer: Behutsame Änderungen

Rund um die Inhalte für Solospieler hat sich bei Age of Empires 4 kaum etwas getan. Es gibt (fast) noch keine neuen Spielmodi und ebenso wenig neue Kampagnen- oder Szenarieninhalte. Ein DLC wurde ebenfalls noch nicht einmal angekündigt. Die Kampagne verströmt daher immer noch wenig Flair, das Missionsdesign ist zwar solide und gut, aber eben nicht spektakulär. Die Tutorials und Kunst-des-Krieges-Missionen führen euch nach wie vor gut in das Spiel ein, wenn ihr keine Ahnung von der Materie habt.

Auch die Grafik bleibt weiterhin Geschmackssache, und der Performance-Hunger ist immer noch relativ hoch. Dafür wurden mittlerweile zahllose kleinere und größere Bugs behoben, beispielsweise tun die Einheiten mittlerweile, was sie sollen (etwa der Prälat beim Inspirieren oder Speerträger gegen Kavallerie). Neben zahllosen Balanceänderungen an Einheiten und Kulturen, die im Kampf gegen die KI weniger relevant sind, wurden insbesondere Quality-of-Life-Features eingeführt. Die Minimap ist jetzt etwas übersichtlicher, Einheiten können patrouillieren, mehr Hotkey-Belegungen verändert werden, und eine globale Produktionsliste zeigt endlich an, was ihr gerade alles baut und erforscht. Yay!

Modding ist da!

Eine extrem wichtige Neuerung sowohl für den Solo- als auch für den Multiplayer-Modus gibt es dann aber doch: Der Content Editor ist endlich da! Das Werkzeug ist zwar noch in der Beta, doch es ermöglicht den

fleißigen Community-Moddern bereits, eigene Inhalte direkt über das Startmenü des Spiels anzubieten. Ein wichtiger Schritt, denn viele Titel erhalten sich über die Jahre ihren Wiederspielwert durch die fortwährende Kreativität dieser Szene.

Das Untermenü »Mods« ist in mehrere Kategorien unterteilt, ihr findet dort manuell erstellte und generierte Karten sowie Tuning-Pakete. Unter den Begriff »Tuning« fallen Balanceänderungen wie Anpassungen von Einheitenkosten und -werten oder auch ganz simpel ein erhöhtes Bevölkerungslimit.

Auf neue Szenarien oder größere Inhalte werdet ihr allerdings noch etwas warten müssen, bislang ist der Modding-Bereich in dieser Hinsicht unterversorgt.

Neuer Spielmodus als offizielle Mod

Zum Auftakt haben die Entwickler immerhin eine eigene offizielle Mod veröffentlicht, den Spielmodus »Königsmord«, der aus Age of Empires 2 bekannt ist (im Englischen Regicide). Dort startet ihr mit einer zusätzlichen Einheit, einem König, der weder an-



Im Modus »Königskampf« muss der König überleben (Bildmitte, mit der Krone). Das ist seine einzige Aufgabe, denn der Gute kann nicht einmal kämpfen

Die KI kommt mit der offiziellen Mod der Entwickler nicht klar, unser Killerkommando hat leichtes Spiel.





greifen oder bauen noch Ressourcen sammeln kann. Wessen König stirbt, scheidet aus der Partie aus. Zuerst haben wir uns gefragt, warum dieser Spielmodus nicht einfach offiziell ins Spiel implementiert wurde, nach einer ersten Testpartie gegen die KI aber schnell den Grund dafür herausgefunden. Die Mod wurde offenbar mit der heißen Nadel gestrickt. Das beginnt schon im Menü. Wenn ihr auf Deutsch spielt, verkündet eine News-Meldung im Mod-Bereich fröhlich, dass nun die Mod »Königskampf« zur Verfügung steht. Dummerweise findet ihr in der Suche die Mod so aber nicht. Die Suche erkennt nämlich nur die englische Bezeichnung, die in der News-Meldung aber nicht auftaucht (sie heißt Royal Rumble).

Modus ohne viel Sinn ...

Auch spielmechanisch ist der Modus merkwürdig. Der König bewegt sich sehr langsam, wodurch er nicht effektiv wie in Age of Empires 2 als Scout eingesetzt werden kann. Also was tun, wenn ein Wolf den König angreift? Bekanntermaßen lassen die ja nicht locker und verfolgen ihr Ziel zur Not bis zur anderen Seite der Map. Da der König also kaum Nutzen hat, quartiert ihr ihn am besten einfach ins Dorfzentrum ein. Inwiefern das nun besonders sinnvoll ist, bleibt die Frage, da in Age of Empires 4 das Dorfzentrum ja auch für einen normalen Sieg zerstört werden muss. Aber gut, vielleicht

bekommt ihr den Kerl ja rechtzeitig in die nächste Festung evakuiert.

... und ohne Hirn

Wirklich dumm wird das Ganze dann aber im Kampf gegen die KI. Die hat nämlich offensichtlich keine Ahnung, was ein König ist. Sie behandelt ihn wie eine Militäreinheit und nimmt ihn schnurstracks in Kämpfe mit. Obendrein ist sie auch noch zu blöd, um ihn im Gefahrenfall in Gebäude einzuquartieren. Dadurch entstand im Test eine absurde erste Partie. In der Annahme, dass die KI womöglich Probleme haben würde, sandten wir als Engländer ein Killerkommando von etwa



MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Gerade noch auf durchschnittlich 6.500 Spieler in den letzten 30 Tagen hat es Age of Empires 4 geschafft und ist damit nicht einmal mehr in den Top 100 von Steam. Age of Empires 2 dagegen kommt auf 15.000 Spieler. Das sagt eigentlich schon alles. Aber hat Age of Empires 4 einen solchen Niedergang verdient? Ich finde nicht. Es ist trotz allem ein wirklich gutes Spiel. Gleichzeitig sehe ich aber auch wenig Gründe, euch davon zu überzeugen, Age of Empires 4 jetzt unbedingt wieder eine neue Chance zu geben. Wer dem Spiel dauerhaft den Rücken gekehrt hat, wird nicht wegen eines Ranked-Modus, eines Patrouillenbefehls und ein paar Balanceänderungen zurückkehren. Und das spiegelt sich auch in unserer Wertung wider, die dieses Mal unverändert bleibt. Damit wir als GameStar erneut zu den Fahnen rufen, muss mehr passieren. Am besten wäre dafür eine richtig gute Erweiterung.

zehn Langbogenschützen aus, um in einem »Jeder gegen Jeden« die erste KI schnell auszuschalten. Und der Plan ging auf. Der König stand vor dem Dorfzentrum herum, unser Killer-Squad lief hin, schoss ein paar Mal auf ihn, und die KI war tot. Währenddessen hatten sich zwei andere Kls gegenseitig ausgeschaltet, sodass derselbe Trupp nur noch eben zum verbliebenen Konkurrenten rannte und auch dessen König durchlöcherte. Die Partie war somit nach elf Minuten vorbei. Doch das eigentliche Highlight offenbarte sich im Replay: Die beiden anderen Kls hatten sich gegenseitig getötet, weil sie ihre Könige mit in die Schlacht genommen hatten, wo beide kurz nacheinander starben. Ein Speerträger der KI, die zuerst draufging, wollte auch nach der Aufgabe nicht aufhören, auf den gegnerischen König einzustechen – der Modus ist bislang also höchstens im Multiplayer spielbar.

Multiplayer:

Viele gute, kleine Änderungen

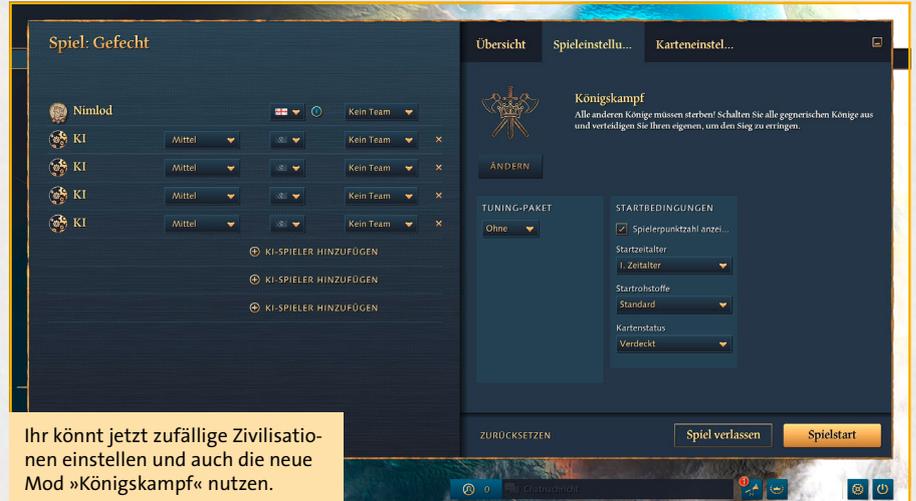
In Hinblick auf den Multiplayer-Modus hat sich etwas mehr getan. Nachdem im ersten Monat krasse Bugs, fehlende Balance und wenig unterhaltsame Strategien wie der Towncenter-Rush der Mongolen den allgemeinen Diskurs bestimmten, haben die Entwickler nach und nach, wenn auch etwas langsam, auf die Probleme reagiert und sie gepatcht. Merkwürdig daran war allerdings, dass einige der Probleme schon aus der Beta bekannt waren. Dass etwa eine freie Tastenbelegung wichtig sein könnte für ein RTS, das eine Profiszene mit eigenen Turnieren unterstützen will, hätte den Entwicklern klar sein müssen. Viele dieser Punkte haben auch wir in unserem ursprünglichen Test bereits kritisiert, genau wie die Beta-Spieler Monate zuvor.

Mit Kanonen in den Untergang

Um auf den Vergleich in der Einleitung zurückzukommen: Angeblich hatten die Baumeister der Vasa den schwedischen König im Vorfeld gewarnt, dass seine Änderungswünsche zugunsten eines zweiten Kanonendecks nicht mit der Lagestabilität des Schiffs in Einklang zu bringen seien. Doch der Legende nach ignorierte der König die Bedenken, schließlich sollte sein Flaggschiff mehr Kanonen haben als das des dänischen Herrschers ... Apropos: Ihr könnt euch jetzt in der offiziellen Rangliste messen.

Aber zurück zu unserem Thema, Age of Empires 4. Ja, einige Änderungen haben et- was gebraucht, sind dann aber doch gekommen und haben das Spiel definitiv verändert. Bugs wurden behoben, die Balance der Völker verbessert. Wunder sind mittlerweile doppelt so teuer, weil es zu einfach war, sich etwa in einem 3vs3 oder 4vs4 hinter dicken Mauern zu verkriechen und das recht billige Wunder zu beschützen.

Die Rangliste für den Multiplayer-Modus wurde mittlerweile eingebaut, die erste Season läuft, was dem kompetitiven Wettbewerb einen professionelleren Anstrich gibt und für so manchen als zusätzliche Motivation dient. Und auch Kleinigkeiten verbessern das Spielerlebnis. Zum Beispiel gibt



Ihr könnt jetzt zufällige Zivilisationen einstellen und auch die neue Mod »Königskampf« nutzen.

es jetzt die Option, KI-Gegnern eine zufällige Zivilisation zuzuweisen.

Für eine Aufwertung reicht es nicht

Allerdings, und da sind wir beim Kernproblem dieses Nachttests: All diese Möglichkeiten hätten wir eigentlich schon zum Release von Age of Empires 4 erwartet. Diese Features sind obendrein keine Neuentwicklungen, sie stammen direkt aus den Vorgängern. Selbst einen Editor haben die anderen Age of Empires einfach standardmäßig mitgeliefert. In unseren Augen sind das alles wichtige und sinnvolle Änderungen, aber sie reichen nicht für eine Aufwer-

tung. Vieles hätten wir zu Release erwartet, anderes gehört quasi zum Standard-Patch-Repertoire eines Spiels, und der Rest ist größtenteils noch unausgegoren, so wie eben der neue Spielmodus »Königskampf«.

Und damit sind wir bei der letzten verbleibenden Frage gelangt. Wird es Age of Empires 4 wie der Vasa ergehen? Wird es sich nach der schaukeligen Jungfernfahrt der vergangenen Monate noch einmal stabilisieren oder sang- und klanglos untergehen? Noch lässt es sich nicht sicher vorher sagen, doch das Wasser steht schon gefährlich nahe an den Kanonenluken des unteren Decks der Age of Empires 4, dem Flaggschiff der Echtzeitstrategie. ★

Für Singleplayer-Spieler bietet Age of Empires 4 aktuell im Grunde nur die Kampagne. Hier haben wir die extrem stark verteidigte Lager des Feindes ausgehoben.



AGE OF EMPIRES 4

- Quality-of-Life-Features (bessere Minimap, Patrouillieren)
- Mod-Unterstützung hinzugefügt
- durch Patches verbesserte Balance
- immer noch extrem nervige Taktiken im Multiplayer-Modus
- wenig Wiederspielwert in der Solokampagne

FAZIT

Zahlreiche Patches haben Age of Empires 4 zu einem besseren Spiel gemacht. Doch für eine Aufwertung ist zu wenig passiert.

