

Age of Empires Online

Viel (und beinahe gutes) Spiel für zunächst überhaupt kein Geld: Age of Empires Online offenbart im Test nicht nur einen gewaltigen Free2Play-Umfang, sondern auch ärgerlich viele Schnitzer im Spieldesign. Von Jochen Gebauer

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Gas Powered Games**
Termin: **16.8.2011** Spieler: **unbegrenzt** Sprache: **Deutsch** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/7163

Auf DVD: Test-Video

Das geniale Spielprinzip von **Age of Empires**, eine ordentliche Prise Online-Rollenspiel und das Ganze auch noch gratis. Was soll da schon schiefgehen? Wer jetzt »unerwartet viel« gesagt hat, darf als Orakel nach Delphi ziehen – denn viele elementare Aspekte der Release-

Version von **Age of Empires Online** funktionieren entweder gar nicht oder noch nicht.

Dabei hinterlässt die schöne neue Online-Welt zu-

nächst einen guten Eindruck. Okay, schön im herkömmlichen Sinne ist sie nicht, aber der drollige Comic-Look wirkt stimmig und überrascht auch nach mehreren Spielstunden noch mit niedlichen Details und Animationen. Haben wir uns für eines von derzeit zwei Kulleraugen-Völkern entschieden, landen wir in unserer Hauptstadt. Dort lümmelt neben dem Palast ein weißhaariger Sokrates-Verschnitt mit einem dicken, gelben Ausrufezeichen über der Birne, das wir sofort als universelles Quest-Symbol identifizieren, und schon stecken wir mitten in unserer ersten Mission.

Bei den Echtzeit-Einsätzen gibt **Age of Empires Online** zu Beginn eine gute Figur ab. Wer jemals ein **Age of Empires** gespielt hat, der findet sich auch in der Online-Variante

in Windeseile zurecht, schickt Dorfbewohner auf Holz- und Nahrungssuche, zieht neue Gebäude hoch, bildet eine Armee aus und erinnert sich plötzlich an längst vergessene Tastaturkürzel und optimale Baureihenfolgen. Und da die anfänglichen Missio-

Wer die Serie kennt, wird sich schnell zurechtfinden

nen als Tutorial dienen, kommen auch Neulinge prima klar. Endlich, denken wir nach den ersten drei, vier Einsätzen, endlich wieder **Age of Empires**! Die Ernüchterung folgt prompt: Was ist denn mit der KI passiert? So strohdämlich war die doch früher nicht.

➕ Stärken

- + bewährtes Age of Empires-Spielgefühl
- + motivierende Rollenspiel-Elemente

➖ Schwächen

- miese KI
- schwaches Missionsdesign

RAMMBOCKE ZERSTÖRT: 6/6

Masse schlägt Klasse: Insbesondere zu Beginn reicht es völlig, ein ausreichend großes Heer aufzustellen und die tumbe KI zu überrollen.



Die Premium-Leistungen



Die teils immens mächtigen **Berater** stehen ausschließlich Premium-Kunden zur Verfügung. Hier gibt uns Kommandant Matius Zugang zu einer starken Spezialeinheit.



Ebenfalls nur gegen Geld zugänglich ist die **Arena**, mit der wir gezielt Partien gegen Freunde initiieren dürfen. Free2Play-Spieler sind aufs automatische Matchmaking angewiesen.



Free2Play-Spieler erhalten nach Abschluss von Missionen zwar ganz regulär die so genannten **Imperiumspunkte**, ausgeben dürfen die aber nur bezahlte Premium-Zivilisationen.



Das Gleiche gilt für die diversen **Entwürfe-Händler**. Damit können wir unsere Truppen teils kolossal verbessern – wenn wir denn das mit Echtgeld bezahlen.

Spielt uns da eventuell die Nostalgie einen Streich? Schnell merken wir: Nein, tut sie nicht. So unkoordiniert, passiv und teilweise geradezu selbstzerstörerisch ging die KI selbst im sechs Jahre alten Vorgänger nicht zu Werke. Ein Beispiel: Wenn wir unserem Heer den Angriff auf einen feindlichen Wachturm befehlen, macht es sich eifrig an die Ausführung, das Bauwerk wankt und fällt, soweit brav gemacht. Aber sobald der anvisierte Wachturm zerstört ist, wird die ganze Truppe umgehend gehirnalbern. Anstatt die inzwischen angerückten feindlichen Bogenschützen und Speerkämpfer anzugreifen, dreschen unsere Soldaten munter auf Felder, Dorfbewohner und Lagerhäuser ein.

Wer nicht wirklich jede Aktion seiner Truppen bis ins kleinste Detail selbst festlegt, der stellt irgendwann konsterniert fest, dass seine gigantische Armee soeben von ein paar mickrigen Keulenkriegern umgehauen wurde. Argh! Zudem leidet das Spiel anfangs unter den immer gleich ablaufenden Missionen: in aller Ruhe ein gewaltiges Heer ausheben und damit den Gegner strategielos überrollen. Glücklicherweise bessert sich das Missionsdesign im weiteren Spielverlauf dramatisch.

Über die **Missionskarte** reisen wir gezielt zu den einzelnen Quests, in befreundete Städte oder in die PvP-Region.



Wer jetzt denkt, was erzählen die da eigentlich so lange von der KI, das ist doch ein Online-Spiel und so was zockt man schließlich mit Kumpels, der hat die Rechnung ohne den Koop-Modus gemacht. Der nämlich ist, es lässt sich leider nicht freundlicher aus- >>



Weder Fisch noch Fleisch

Jochen Gebauer,
freier Autor

Age of Empires Online will es allen Recht machen. Der Erfolg hält sich in der Release-Version allerdings noch in Grenzen. Für ein reines Solo-Erlebnis ist mir die KI zu dämlich und das Missionsdesign zu monoton, für ein echtes Online-Spiel gibt es zu wenig Interaktion mit menschlichen Mitspielern. Als nicht zahlender Free2Play-Spieler fühle ich mich unterprivilegiert, als Premium-Kunde hingegen scheinen meine mindestens 20 Euro nur im PvP einen echten Unterschied zu machen.

Das alles ändert rein gar nichts daran, dass Age of Empires Online dank des unverwundlichen Spielprinzips und der Rollenspiel-Elemente trotzdem Laune macht. Aber es lässt mich mit der dumpfen Gewissheit zurück, dass hier ein wesentlich besseres Spiel nur darauf wartet, konsequent zu Ende gedacht und per Patch nachgebessert zu werden. Potenzial: gewaltig. Ausführung momentan: gerade noch gehobener Durchschnitt.

Die Rahmenhandlung wird in öden Textblöcken erzählt. Hier helfen wir den Griechen beim Sturm auf Troja.



drücken, schlampig und teils schlicht mangelhaft implementiert. Zum einen dürfen wir längst nicht alle Missionen im Koop spielen. Das wäre nicht weiter tragisch, wenn **Age of Empires Online** im anderen Teil einen sinnvollen Koop böte. Das tut's aber nicht, denn der zweite Spieler wird kurzerhand auf das bestehende Solo-Gerüst gestülpt wie ein schlecht sitzender Hut. So treffen wir weder auf mehr Feinde noch auf stärkere. Und beginnen wir die Mission mit speziellen Konditionen, dann kommt lediglich der erste Spieler in den Genuss dieser Besonderheiten. Zwar existieren im weiteren Verlauf spezielle, teilweise bockschwere Koop- und Elite-Missionen, bloß täuscht das nur oberflächlich darüber hinweg, dass **Age**

rungspunkte, mit denen wir wiederum neue Technologien, Boni, Gebäude sowie Einheiten freischalten. Und wir erhalten Münzen, mit denen wir in der Hauptstadt Geschäfte und Ausrüstungsgegenstände erwerben. Wer also in einem Match gegen einen deutlich höherstufigen Gegner landet, der kann ebenso gut mit Spatzen auf Kanonen schießen. Hier müssen die Entwickler dringend nachpatchen.

Während Free2Play-Spieler beim Questen noch jede Menge Inhalt gratis bekommen, werden sie beim PvP relativ offen und unumwunden zu Bürgern zweiter Klasse degradiert, Premium-Nutzer haben kolossale Vorteile. Wer seine Kultur für rund 20 Euro upgradet (also ein Vollpreisspiel kauft), bekommt nicht nur Zugang zu exklusiver Ausrüstung, den besten Technologien und den stärksten Einheiten, sondern auch zu den Beratern, die mitunter heftige Boni einbringen. Einerseits gibt's auf diese Weise zwar viel spielerischen Mehrwert über das vergleichsweise happig kalkulierte Premium-Paket, andererseits spüren Free2Play-Spieler ihren unterprivilegierten Status dadurch aber an allen Ecken und Enden. Bleibt die Frage, ob sich das Premium-Upgrade tatsächlich lohnt. Wer für rund 40 Euro beide Zivilisationen kauft, der bekommt unterm Strich zwar sehr viel Inhalt – einen wirklich Unterschied zum Umsonst-Spieler erwirbt er aber lediglich beim PvP. Jochen Gebauer

Im PvP-Modus haben Nicht-zahler deutliche Nachteile

of Empires Online im aktuellen Stadium eher ein Singleplayer-Spiel mit Koop-Komponente ist als umgekehrt.

Ganz anders sieht das beim PvP aus, doch auch hier gibt es einige Macken. Die schlimmste: das Matchmaking. So werden Stufe-28-Veteranen auch gerne mal mit Level-10-Opfern verknüpelt. Für die zuvor erfüllten Solo-Quests erhalten wir Erfah-

Wenn unsere ägyptische Priesterin die **Kasernen** segnet, werden Einheiten schneller ausgebildet. Nützlich!

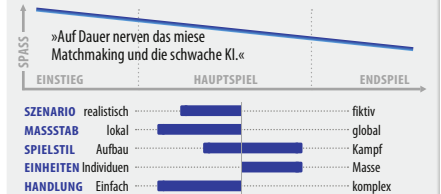


TERMIN bereits erschienen PREIS kostenlos USK nicht geprüft
Age of Empires Online Echtzeit-Strategie

Publisher Microsoft
Entwickler Gas Powered Games
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch
Ausstattung –

Kopierschutz Anmeldung, Internetverbindung

GENRE-CHECK ECHTZEIT-STRATEGIE



GRAFIK
+ drolliger Comic-Look + liebevoll animiert
+ viele witzige Details
+ technisch veraltet + unzureichende Zoomfunktion

SOUND
+ passendes Gedudel ... + schmissiges Einheiten-Feedback
+ ... das sich viel zu häufig wiederholt + spärliche Sprachausgabe
+ insgesamt dünne Kulisse

BALANCE
+ sanfte Lernkurve + Elite-Missionen als Herausforderung
+ Profis werden unterfordert + einige Einsätze plötzlich absurd schwierig
+ Schema F führt zu oft zum Erfolg

ATMOSPHERE
+ bewährtes Ages-of-Empires-Feeling + historische Persönlichkeiten
+ stimmige Spielwelt
+ rudimentäre Geschichte + spartanisch inszeniert

BEDIENUNG
+ klassische Shooter-Steuerung + Kapitel und Unterkapitel einzeln anwählbar
+ nur zwei Waffen im Arsenal
+ fummelige Munitions- und Waffensammeln

UMFANG
+ jede Menge Quests + Herausforderungen mit Zeitlimit
+ auch für Free2Play-Spieler sehr viel Content
+ einige Einsätze sehr kurz

KARTENDESIGN
+ Startpositionen in der Regel sinnvoll + Schätze laden zum Erkunden ein
+ Tierwelt gut integriert + häufig unnötig groß
+ Terrain wird zu selten strategisch genutzt

EINHEITEN
+ bewährtes Schere-Stein-Papier-Prinzip + viele Upgrades
+ coole Spezialheiten ... + ... die Premium-Kunden vorbehalten bleiben
+ Free2Play-Spieler mit wenig Auswahl

TEAMWORK
+ Elite-Einsätze fordernd + Koop-Modus ...
+ ... der schlampig implementiert ist
+ dumme KI + relativ wenig Interaktion mit Mitspielern

ENDLOSSPIEL
+ sehr umfangreich + Rollenspiel-Elemente motivieren
+ wenig Abwechslung + PvP nur als Premium-Spieler sinnvoll

