

Aufstieg und Fall von Age of Empires – Teil 1

DER GENREKÖNIG AUS DEM NICHTS

Aus dem einstigen Strategiehit Age of Empires ist mittlerweile eine Gratis-Spiel-App geworden. Das ist ungefähr so, als würde Elvis in Möbelmärkten auftreten. Ein tränenreicher Rückblick auf die Glanzzeiten der Serie. Von Martin Deppe

Schlachtschiffschlachten, Panzergefechte, Luftlandeoperationen, Weltraummissionen – als Age of Empires 4 Ende 2003 endlich erscheint, sind Echtzeit-Strategen baff. Wie stark die wuseligen Steinzeitmännchen aus dem ersten Teil geworden sind! Designer-Schwergewicht Bruce Shelley ist stolz auf sein Spielequartett und hat überraschende Zukunftspläne: »Vielleicht fangen wir wieder von vorne an. Seit dem ersten Age of Empires sind so viele Jahre vergangen, dass wir genügend Designideen und bessere Technologie haben, damit sich ein Remake lohnt.« Moment, Age of Empires 4?

Ein Remake des ersten Teils? Sind beide natürlich nie erschienen. Stattdessen zitieren wir hier die hochtrabenden Zukunftspläne, die uns Bruce Shelley im Frühjahr 1999 verrät. Es ist unser erster Besuch bei den Ensemble Studios, das Team in Dallas arbeitet gerade erst mit Hochdruck an Age of Empires 2, das ungefähr die tausend Jahre von 500 nach Christus bis zur Entdeckung Amerikas abdeckt. Teil 3 soll 2001 erscheinen und von 1550 bis zum Ende des Ersten Weltkriegs reichen. Und Age of Empires 4, geplant für 2003, soll uns schließlich über den Zweiten Weltkrieg in die Zukunft schicken, inklusive Szenarios auf unseren Nachbarplaneten.

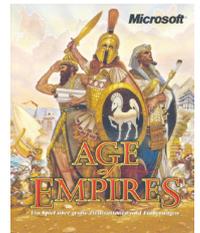
Schön wär's gewesen. Aber es kommt alles anders, ganz anders. Die eins-

tige Erfolgsserie Age of Empires (AoE) behandelt nicht nur Geschichte, sondern ist heutzutage auch selbst welche. Ihr Name lebt zwar fort, allerdings nicht als klassisches Echtzeit-Strategiespiel, sondern als Free2Play-App. Im August 2014 hat Microsoft Age of Empires: Castle Siege vorgestellt, einen Abklatsch des Milliardenerefolgs Clash of Clans. Kürzlich ist Castle Siege für iOS und Windows 10 erschienen, es macht durchaus Spaß. Vom einstigen Markenkern, den historischen Schlachten, dem Burgenbau, der Upgrade-Forschung samt Epochensprüngen – von diesem einstigen Markenkern ist die App aber weit entfernt. Die Glanztage von Age of Empires sind längst verblasst. Wir reisen in der Geschichte zurück und beleuchten die Gründe für seinen Aufstieg. Und seinen Fall.

Age of Empires

Erschienen:

15. Oktober 1997



Unsere Lieblingseinheit: Die Skorpion-Wurfmaschine – weil sie im Dutzend eingesetzt sogar dick gepanzerte Chefredakteurs-Ritterhorden wegputzt.

Addon: The Rise of Rome
(31. Oktober 1998, 88 Punkte)

Chart-Wertung in GS 12/97:

1. Civilization 2 **90 Punkte**

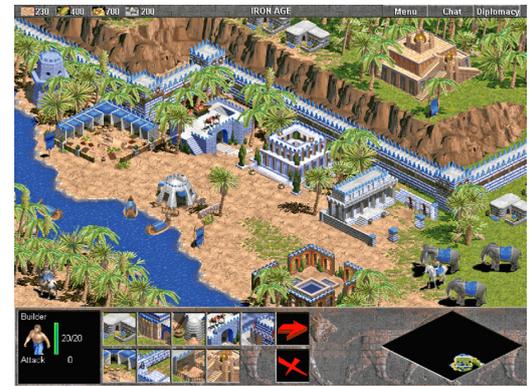
Das Runden-Epos von Bruce Shelleys Ex-Kollegen Sid Meier.

2. Age of Empires **89 Punkte**

Aus dem Nichts stürmt AoE unsere Charts – der Beginn einer langen Freundschaft.

3. Total Annihilation **88 Punkte**

Chris Taylors bombastisches SciFi-Spiel setzt technisch und spielerisch auf 3D.



Idyllisch: Age of Empires fasziniert auch Aufbauspieler. Wer gerne schön baut, wird aber schnell überannt.



Game over: Spätestens wenn die Einheiten in den Nahkampf gehen, ist Schluss mit wohlgeordneten Formationen.

Mit diesem Invasionsbild eröffnet 1997 unsere Dezembarausgabe. Schon das erste Age of Empires punktet mit Hinguck-Animationen. Stadttore gab's übrigens erst ab Teil 2.

Die Echtzeit-Welle

Um die Erfolgsgeschichte von Age of Empires nachzuvollziehen, reisen wir ins Jahr 1997 zurück. Damals jagt ein Echtzeit-Strategiespiel das nächste; allein im September testet GameStar acht Neuzugänge, darunter obskure Titel wie Beasts & Bumpkins und das schnarchige Outpost 2. Denn losgetreten vom Welterfolg des legendären Command & Conquer versucht sich so ziemlich jeder Entwickler und Publisher am jungen Genre. Viel Schrott kommt dabei heraus, viel Mittelmaß, aber auch viel Gutes – von dem wir seitdem trotzdem nie wieder etwas gehört haben. Etwa das kunterbunte Akte Europa, hinter dessen beklopptem Namen ein tolles Spiel steckt, in dem wir aus verschiedenen Fahrzeugkomponenten und Waffen eigene Kriegsmaschinen basteln. Auch Top-Echtzeitspiele wie Total Annihilation und Dark Reign erscheinen in diesen Monaten, während sich die Rundenstrategie mit Pazifik Admiral, Worms 2 und dem Battle-Isle-Ableger Incubation Rückzugsgefechte liefert.

Inmitten dieser Echtzeit-Welle hinein bekommen wir eine Einladung von Boris Schneider-Johne. Der ehemalige Monkey-Island-Übersetzer und PC-Player-Chef-

dakteur ist seit kurzem PR-Manager bei Microsoft. Er will uns in der Münchener Dependance ein, na klasse, Echtzeit-Strategiespiel zeigen, »das uns echt überraschen wird«. Okay, es gibt natürlich wenige PR-Leute, die Journalisten »ein total langweiliges Spiel« anpreisen, aber Boris gehört nicht zu den typischen Jubelpersern, sondern tickt eher sachlich-ehrlich. Wir sind also einigermaßen gespannt.

Überraschungsangriff

Mit Recht! Age of Empires haut uns auf Anhieb von den Socken. Es ist eines dieser Spiele, die man nach einer Präsentation sofort mit nach Hause nehmen möchte, um eine heiße Nacht mit ihm zu verbringen. Die farbenfrohe Mischung aus Aufbauspiel, Forschung und knallharten Kämpfen glänzt schon in den ersten Spielsekunden durch seine putzig animierten Steinzeitarbeiter, die sogar schnödes Beerensammeln zum Hingucker machen. Klar, auch in anderen Genvertretern klopfen wir Holz und Steine, angeln Fische oder sammeln Gold (Hallo, Warcraft!), aber nirgends so schön wie hier. Dabei ist das erst der Anfang, denn die Zeitreise durch fünf Epochen bringt immer neue, bessere Ein-

heiten hervor, aus Keulenschwingertrupps werden ganze Armeen mit Streitwagen, Kriegselefanten, Katapulten und anderem »Hightech«-Gerät. Age of Empires spielt sich wie Civilization auf Speed, die knackigen Missionen lassen keine Zeit für Leerlauf.

Das Überraschendste an der Präsentation ist aber, dass sie ... so überraschend ist. Denn Age of Empires kommt quasi aus dem Nichts, während seine Genrekollegen seit Monaten, ach was, seit Jahren die Werbetrömmel rühren. Ion Storms Echtzeit-Strategiespiel Dominion etwa, das in unserer Redaktion längst zum Running Gag verkommen ist – und bei seinem total verspäteten Erscheinen im Juni 1998 stolze 47 Wertungs-

Wussten Sie, dass ...

... ein Spielmagazin Age of Empires bereits acht Monate vor Fertigstellung »getestet« hat, auf Basis einer geleakten Alpha-Version?

... Programmierer Matthew Pritchard beim ersten Age of Empires an einem Pentium mit 166MHz arbeitete und zuhause einen 486er zum Testen nutzte? Das Spiel lief darauf mit nur einem MByte Grafik-RAM.

... beim ersten Serienteil nur ein einziger Computer per ISDN-Modem mit der Microsoft-Zentrale in Redmond verbunden war, um über eine RAID-Datenbank Bug-Reports mit den dortigen Testern auszutauschen? Weil die Verbindung immer wieder abbrach, mussten die QA-Mitarbeiter die Bug-Reports regelmäßig ausdrucken und an die Kollegen verteilen. Erst für AoE 2 bekam jeder Zugriff auf eine Datenbank.

... Ensemble für Age of Empires 2 extra den KI-Experten Mario Grimani einstellte? Weil KI und Wegfindung im ersten Teil mit Recht kritisiert wurden, schmiss er die bisherigen Systeme raus und setzte sie komplett neu auf. Allein schon an der Wegfindung arbeiteten fünf Leute gleichzeitig, im fertigen Spiel gibt es drei verschiedene Systeme dafür

und zwei fürs Berechnen von Hindernissen. C&C 3 nutzte da immer noch Tiberiumsammeler-Routinen aus seinem ersten Teil ...

... ein QA-Tester bei Microsoft jedes Multiplayer-Match in AoE 2 gewonnen hat – weil er heimlich cheatete? Erst nach einem Monat flog er auf, die Bug-Reports seines ganzen Teams wanderten in die Tonne.

... die Ensemble-Mannschaft die letzten sechs Monate vor Fertigstellung des ersten Age of Empires nonstop gearbeitet hat? Weil das natürlich Gesundheit und Familienleben belastet, sollte es beim zweiten Teil besser laufen – zumal mittlerweile mehr verheiratete Männer mit Kindern und Privatessen zum Team gestoßen waren. Trotzdem blieben die Arbeitszeiten heftig: Zur »Crunch Time«, also der heißen Phase, in der wichtige Meilensteine wie Alphas, Betas, die Demoversion oder gar das finale Spiel zusammengestellt werden, fing das Team morgens um zehn Uhr an und arbeitete bis Mitternacht. Von Montag bis Freitag. Nur Mittwochs war um sieben Uhr abends Schluss, damit das Team »heim zu seinen Familien konnte«.

punkte einfährt. Auch Dark Reign haben wir bereits x-mal gesehen und sind begeistert von den vielen Komfortfunktionen wie automatischen Patrouillen oder programmierbaren Verhaltensmustern – die man wie bei einem mit Knöpfen überfrachteten Videorekorder dann doch nicht nutzt. Falls Sie unter 25 sind und gerade etwas irritiert schauen: Videokassetten waren die Vorgänger der CD, bevor die wiederum von der DVD, BluRay, Festplatte und Streaming abgelöst wurde. Also sozusagen die Keulenträger der Filmgeschichte.

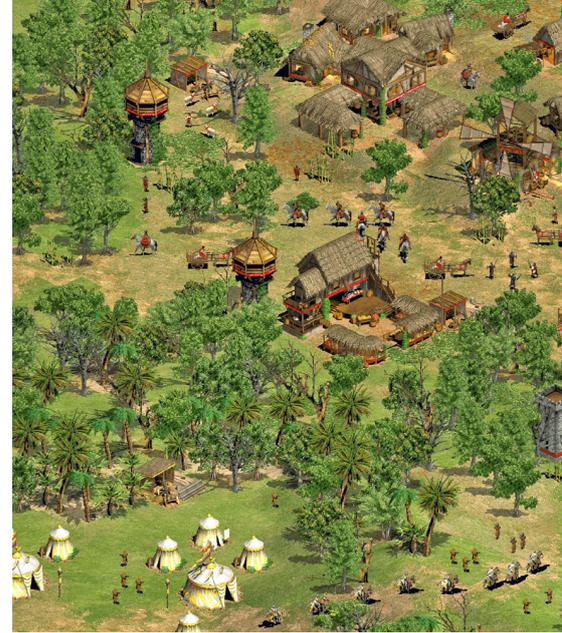
Papa Civilization

Age of Empires kommt zwar aus dem Nichts, aber nicht von Nobodys. Schließlich sitzt mit Bruce Shelley ein ehemaliger Weggefährte von Sid Meier am kreativen Steuer der Ensemble Studios; zuvor hat er unter anderem an Civilization mitgearbeitet. Dessen rundenbasierte Zeitsprünge will er nun ins Echtzeit-Genre verfrachten. Ein hochgestecktes Ziel, denn wie uns Sid Meier erzählte, sollte ursprünglich auch Civilization in Echtzeit laufen – ungefähr so wie SimCity, nur eben nicht mit Städten, sondern ganzen Staaten. Ein Plan, den Sid sehr früh aufgeben muss, weil Testspieler wegen der vielen gleichzeitigen Entscheidungen schlicht überfordert sind. Als Bruce Shelley im Mai 1990 den ersten Prototypen von Civilization bekommt, ist der bereits rundenbasiert. »Es gab damals schon Echtzeit-Strategiespiele, aber sie waren noch lange nicht das wichtige Genre, das sie rund sechs Jahre später werden sollten«, erinnert er sich heute. Logisch, schließlich gab es damals Command & Conquer noch nicht. Oder Warcraft.

Shelley fährt fort: »Civilization hatte einen riesigen Einfluss auf Age of Empires. Unsere Ensemble Studios waren gerade erst gestartet, und wir haben nach einem Strategieszenario gesucht. Tim Deen, einer unserer ersten Mitarbeiter, hat vorgeschlagen, uns Warcraft und Command & Conquer genauer anzuschauen, weil beide sehr gut liefen. Wir mochten beide, haben ihr Potenzial gesehen und uns entschieden, ihre Echtzeit-Mechanik mit den historischen und wirtschaftlichen Aspekten von Civilization zu kombinieren und so ein Hybrid aus den drei Titeln zu entwickeln. Diese Entscheidung erwies sich ein paar Jahre später als goldrichtig: 1997 waren 57 Echtzeit-Strategiespiele in der Entwicklung – und alle hatten Fantasy und Science-Fiction als Setting, weil sie Warcraft und C&C hinterherrannten. Wir waren die Einzigen mit einem historischen Thema.« Age of Empires findet seine Nische, eine sehr beliebte sogar. Doch der Erfolg kommt nicht von selbst.

Historisch erfolgreich

Bruce Shelley ist ein Arbeiter, Spieldesign besteht für ihn zu »zehn Prozent aus Inspiration und 90 Prozent Transpiration«. Als er mit seinen Ensemble-Kollegen Age of Empires genauer plant, schreiben sie lange Flipchart-Tabellen, welche Dinge Warcraft, Command & Conquer und Civilization gut gemacht haben. »Das waren sozusagen unsere Minimalanforderungen fürs erste Age of Empires. Dann haben wir eine Liste gemacht, was in den drei Spiele NICHT drin



war – und diese fehlenden Features waren unsere Chance, innovativ zu sein.« Die akribische Arbeit macht sich bezahlt: Age of Empires wird nicht nur ein großartiges Spiel, sondern auch ein großartiger Verkaufserfolg. Fast 500.000 Stück muss Ensemble verkaufen, um in die schwarzen Zahlen zu kommen – und sie schaffen es in nicht einmal sechs Monaten. Dabei hatte Shelley bei der Gründung von Ensemble viel kleinere Brötchen geplant: »Ich dachte immer, dass bei unserem ersten Spiel 100.000 verkaufte Exemplare das Ziel sind – diese Zahl kannte ich von Microprose.«

Knapp ein Jahr nach dem Hauptspiel erscheint das ebenfalls hervorragende Addon

Das Riesenbild

Wie wichtig Age of Empires 2 ist, zeigt die GameStar-Ausgabe 11/99: Sie ist die erste (und einzige!) mit einem ausklappbaren Riesen-Screenshot über vier Seiten. Das Bild haben wir aus mehreren Einzelaufnahmen montiert, das kleine Foto zeigt die Heftversion.





Age of Empires 2 bietet packende Belagerungen samt Tor- und Mauerbau. Dieses Bild zeigt Orleans im Hundertjährigen Krieg, einer der vier Kampagnen. Der Belagerungs-Hauptdarsteller ist eindeutig das Trebuchet (siehe Lupe), das sich vom Wägelchen zur Riesensteinschleuder »entpackt«.

The Rise of Rome, dessen knackige vier Feldzüge (mit Hannibal über die Alpen!) sogar das exzellente Missionsdesign des Hauptspiels toppen. Kein Vergleich zu den vielen, von Drittherstellern auf den Markt geklopften Missions-CDs wie »Die germanische Offensive«, deren uninspirierte Einsätze mit dem beiliegenden Editor gebastelt wurden. In den 90ern war das bei erfolgreichen Strategiespielen durchaus üblich, man wollte einen Teil vom Kuchen abhaben. Auch zu den ersten beiden Warcraft-Teilen gab es Zusatzmissionen, die man besser im Händlerregal verstauben ließ, wenn man nicht auf der Tastatur einschlafen wollte. Das offizielle AoE-Addon war indes gar nicht geplant, sondern eine Notlösung: Ursprünglich sollte Age of Empires 2 in nur einem Jahr entstehen (»Hey, wir haben ja bereits ein Spiel gemacht, da geht das zweite viel schneller!«), doch wegen der vielen Featurewünsche aus den eigenen Reihen, von Spielern und vom Publisher Microsoft verzettelt Ensemble sich gewaltig. Um Microsoft milde zu stimmen, gibt's 1998 also statt AoE 2 das Addon zum ersten Teil – das sich wie geschnittenes Brot verkauft. Mit Wurst drauf. Und Gürkchen.

Katapultstart für die Fortsetzung

Gleichzeitig arbeitet Ensemble natürlich weiter an Age of Empires 2. Das soll den Un-



Die Rechteckformation nimmt sensible Einheiten wie Priester automatisch in die Mitte.

tertitel Age of Kings tragen und im Mittelalter spielen, was Bruce Shelley jedoch vor unerwartete Herausforderungen stellt. Denn Amerikaner kennen sich nicht wirklich mit richtig alten Schlachten aus. Vor allem mit solchen, die lange vor ihrem eigenen Unabhängigkeits- oder Bürgerkrieg getobt haben – und dann noch im ollen Europa hinter dem großen Teich. Der geschichtsbegeisterte Shelley begibt sich auf Bildungsmission: »Ich wollte unbedingt die großen Trebuchet-Wurfmaschinen in Age 2 einbauen, aber unsere Grafiker hatten keine Ahnung, was das ist. Also musste ich Bilder zusammensuchen, die zeigen, wie so ein Trebuchet aussieht und funktioniert.« Immerhin haben die Grafiker nicht nach Originalvideos gefragt ...

Aber es sind genau diese Trebuchets, die AoE 2 auch zum gewaltigen Belagerungs-Brechmann machen. »Wir haben sie gegen Gebäude besonders stark eingestellt, um eine Pattsituation mit den Verteidigern zu schaffen. Es war großartig, ihre Wucht mit ihren Soundeffekten zu kombinieren. Da baust du an deiner Burg, denkst, dass es gerade ganz gut läuft – und dann hörst du plötzlich ein Trebuchet, das große Steinbrocken gegen deine Mauern donnert. Das ist dann der richtige Moment, in Panik auszubrechen. Und ich bin ein bisschen stolz darauf, dass deshalb Tausende Leute auf der ganzen Welt heute wissen, was ein Trebuchet ist.«

Bilder gegen Bier

Die Erwartungen an Age of Empires 2 sind riesig – was man schon daran erkennt, dass GameStar satte vier lange Previews plus Vorabtest dazu bringt. Selbst der kleinste Infohappen wird von Lesern (und Redakteuren!) dankbar verputzt. Heute undenkbar: Weil Publisher Microsoft einfach keine Screenshots mehr rausrücken will, chattet Redakteur Martin Deppe nachts mit einem amerikanischen Webmaster, um doch noch irgendwie an Material zu kommen. »No way!«, schreibt »Archangel« von der Westküste zurück. Martin startet einen letzten Versuch: »We have German Beer! Want some?« Minuten später tru-

deln die ersten Screenshots per Mail ein, tags darauf fliegt ein Bierdosen-Carepaket in die Gegenrichtung.

Allerdings ist Microsofts strenge Materialpolitik verständlich, denn es klaffen weit aus dramatischere Lücken: Frühe Versionen von Age of Empires 2 landeten regelmäßig auf Warez-Seiten, erinnert sich Designer und Programmierer Matthew Pritchard. »In der Regel waren die Kopien nur eine oder zwei Wochen hinter unserer eigenen aktuellen Version zurück. Es sah so aus, als kämen sie aus allen möglichen Quellen – von Spieltestern bei Microsoft, aus Preview-Versionen für Fachmagazine, sogar aus internen Quel-

Age of Empires 2: The Age of Kings

Erschienen:

28. Oktober 1999



Unsere Lieblingseinheit: Der Kriegselefant, sozusagen der Tiger-Panzer des Mittelalters. Sorgt wie sein echtes Vorbild für elefantöse Panik beim Feind.

Addon: The Conquerors

(24. August 2000, 93 Punkte)

Chart-Wertung in GS 11/99:

1. Age of Empires 2 **92 Punkte**

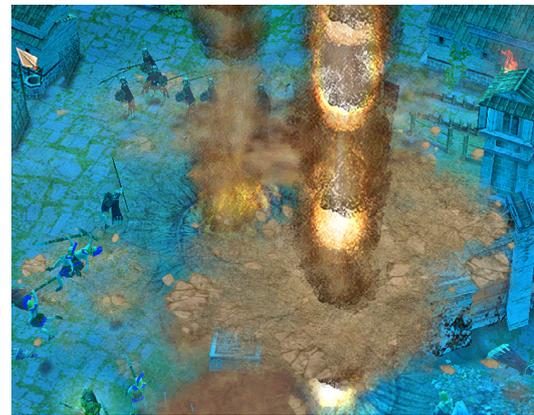
Das riesige Mittelalterszenario protzt mit Burgenbau & Sturmangriffen.

2. Starcraft **90 Punkte**

Blizzard liefert nach Warcraft 2 einen neuen Meilenstein ab – vor allem im Multiplayer.

3. Alpha Centauri **90 Punkte**

Potthässlich, aber dank Selbstbautruppen enorm spieltief: Civilization erobert das All.



Kreaturen und Zauber aus Age of Mythology. Von links nach rechts: Hydra, Eiszauber, Meteoritenschauer.

len. Gleichzeitig gab es Versuche, unsere Server und Netzwerke zu hacken.« Die Warez-Versionen sind zwar in gewisser Weise ein Kompliment (Jeder will dieses Spiel haben!), aber auch ein Problem, weil Softwarepiraten in Hongkong und Singapur sie massiv verbreiten: Auf CD gebrannt und mit irgendeiner Artwork auf der Hülle werden die Kopien in Asien verschertelt. Matthew Pritchard: »In Korea hatten sogar die CD-Händler gegenüber des Microsoft-Hauptquartiers Age of Empires 2 im Angebot.«

Duell der Giganten

Ende 1999 kommt es dann zum größten Duell seit Muhammad Ali gegen George Foreman: Age of Empires 2 tritt gegen Command & Conquer 3 an. Auf neun Heft-Doppelseiten stellen wir die Kontrahenten jeweils gegenüber und sind nicht nur so wahnsinnig, sämtliche Truppentypen einzeln abzubilden, sondern auch ihre Kampfwerte wie Geschwindigkeit und Feuerreichweite einzutragen – in Pixeln, im Spiel von Hand nachgemessen vom damaligen Redaktionsküken Christian Schmidt, der stundenlang einzelne Soldaten, Ritter und Panzer von A nach B marschieren und

schießen lässt! Das Duell ist allerdings ein ungleiches, denn obwohl die Kontrahenten zum selben Genre gehören, könnten sie unterschiedlicher kaum sein. Auf der einen Seite Command & Conquer 3 mit seinen heute noch kultig-obskuren Videoschnipseln, mit der ebenfalls bis heute noch ungewöhnlichsten Ressource der Spielegeschichte (dem organischen, potenziell tödlichen Tiberium), seinem Pseudo-3D-Terrain und seinen extrem unterschiedlichen Kriegsparteien und abgefahrenen Einheiten.

Auf der Gegenseite wirkt Age of Empires 2 mit seinen schnöden Textmeldungen, abgenudelten Rohstoffen und historischen Truppentypen fast schon wie der biedere Geschichtslehrer, der gegen den jungdynamischen Sportreferendar antritt. Aber eben nur fast, denn Age of Empires 2 punktet dafür mit dem besser verzahnten Wirtschaftssystem, mit Mauer- sowie Burgenbau und mit der runderen Bedienung (hat hier jemand Tiberium-Ernter gesagt?). Am Ende gewinnt Bruce Shelley mit 92 zu 90 gegen Brett Sperry, den Westwood-Gründer und Fast-Namensvetter von Shelley (wenn man etwas nuschelt). Age of Empires hat mit Command &

Conquer den Genreprimus geschlagen, die Serie, die den Echtzeit-Boom einst begründet hat. Shelley und sein Team sind auf dem Höhepunkt angelangt, der Genrethron gehört ihnen. Trotz der Raubkopierproblematik stimmen auch die Verkaufszahlen von Age of Empires 2, in kurzer Zeit wandern zwei Millionen Stück über Ladentheken und in Online-Warenkörbe. Wobei das mit den Verkaufszahlen so eine Sache ist: Weil sich alle Age-of-Empires-Teile über Jahre hinweg sehr gut verkaufen, oft wieder aufgelegt oder als Compilations verkauft werden, sind genaue Zahlen kaum mehr zu ermitteln.

Schon im August 2000 folgt ein Addon, diesmal geplant: Conquerors wirft fünf weitere Völker in die Schlachten, dazu gibt's vier neue Kampagnen. Außerdem überarbeitet man die KI der Dorfbewohner. Die fangen nun automatisch das Rohstoffsammeln an, sobald sie mit dem Bau des zugehörigen Gebäudes fertig sind – endlich keine Faulenzer mehr! Kurios: Unter den elf frischen Truppentypen ist auch der türkische Janitschar, eine der ersten Schießpulvereinheiten. Er trägt eine kleine Kanone und einen auffällig hohen, weißen Hut. Ursprünglich

Fünf wichtige Nachahmer

Cossacks (2000)

Das Erstlingswerk der späteren Stalker-Entwickler verpflanzt das Prinzip von AoE ins 16. bis 18. Jahrhundert. Forschung und Rohstoffabbau spielen eine wichtige Rolle, zusätzlich bietet Cossacks packende Massenschlachten, in denen die Formation der Truppen entscheidet. Obwohl die vier Kampagnen sehr anspruchsvoll sind, feiert Cossacks große Erfolge: Rund 2,5 Millionen Mal soll es sich weltweit verkauft haben.



Star Wars: Galactic Battlegrounds (2001)

Für das Krieg-der-Sterne-Strategiespiel lizenziert LucasArts die Engine von AoE 2, statt Schwertkämpfern treten Sturmtruppler an, statt Kriegselefanten AT-ATs. Außerdem gibt's Leinwandhelden wie Darth Vader und Obi-Wan Kenobi. Unterm Strich fehlt dennoch Mut zur Eigenständigkeit, die Gebäudetypen etwa entsprechen denen aus AoE 2. Eine Story sucht man vergebens, die Entwickler verschwenden viel Potenzial.



Empire Earth (2001)

Der ehemalige AoE-Designer Rick Goodman gibt sich nicht mit einer Handvoll Epochen zufrieden, sondern baut gleich 14 ein: Empire Earth umspannt 500.000 Jahre Geschichte von der Steinzeit bis ins Jahr 2020. Einheitenbalance und Story (!) sind gelungen, Wegfindung und Komfort hingegen nicht – vor allem in späteren Epochen wird die Bedienung zum Geduldsspiel. Außerdem ist das komplexe Spiel oft bockschwer.





Achtung, Bugs! Die Ägypter setzen Kriegselefanten und überdimensionierte Skarabäus-Käfer ein.

hat er auch eine komplett weiße Rüstung an, doch Ensemble muss ihn optisch überarbeiten – weil er Tester zu sehr an den Ku-Klux-Klan erinnert. Das gelungene Addon zementiert den Erfolg von Age of Empires 2, wir werten das Spiel auf 93 Prozent auf. Für die nächsten zweidreiviertel Jahre (!) dominiert es die GameStar-Strategiecharts, ehe in Ausgabe 08/2012 Warcraft 3 gleichzieht.

Projekt »RTS 3«

Und Age of Empires 3? Davon ist erst mal nichts in Sicht, in Interviews weicht Bruce Shelley damals aus. Lediglich ein Codename fällt gelegentlich: Ist »RTS 3« das lang ersehnte Age of Empires 3? Jein. Im Frühsommer 2001, der Publisher Microsoft hat die Ensemble Studios gerade gekauft, stellt Bruce Shelley endlich sein neues Baby vor: Mit Age of Mythology ist jetzt doch ein Fantasy-Setting an der Reihe – obwohl Ensemble sich beim ersten AoE bewusst davon abgegrenzt hatte. Trotzdem fühlt sich Age

of Mythology historisch an, denn es greift »echte« Sagengestalten und Legenden der Griechen, Ägypter und Wikinger auf, mixt sie mit den damaligen Truppentypen. Statt AoE-typisch ins jeweils nächste von vier Zeitaltern aufzusteigen, sucht man sich nun jedes Mal einen von zwei Göttern aus, die jeweils eigene Vorteile bringen. Cool, ja, aber es ist eben kein »richtiges« Age of Empires 3. Als wir Bruce Shelley damals fragen, ob mit dem Kauf durch Microsoft die Chancen auf einen echten dritten Teil gestiegen seien, antwortet er immer noch ausweichend: »Wir arbeiten jetzt an Age of Mythology, weil wir mal etwas anderes probieren wollen. Das bedeutet aber nicht, dass wir nie wieder ein traditionelles, historisches Spiel machen werden – das wäre dann Age of Empires 3. Ich kann zu unseren zukünftigen Plänen noch nicht viel sagen, aber ich bin mir ziemlich sicher, dass Microsoft gerne weitere Age-of-Empires-Spiele hätte. Auch wir selbst würden gerne an der Reihe weiterarbeiten.«

Rise of Nations (2003)

Der ehemalige Civ-2-Chefdesigner Brian Reynolds macht dem Namen seines neuen Studios Big Huge Games alle Ehre und entwickelt diesen Strategiekoloss, der Epochen-schlachten à la AoE mit Rundenstrategie vereint. Auf der Weltkarte erobert man Provinzen, Gefechte schlägt man in Echtzeit. Die Kampagne reicht von der Antike bis in die Gegenwart, ist aber müde präsentiert; die Gefechte spielen sich stets gleich.



Empires: Die Neuzeit (2003)

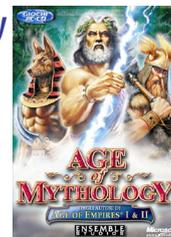
Nach Empire Earth setzt Rick Goodman die Schere an, Empires spielt sich übersichtlicher. Es gibt nur fünf Epochen vom Mittelalter bis zum Zweiten Weltkrieg, aus den 18 Empire-Earth-Nationen werden vier, die sich beim Sprung in die Moderne unterteilen. Das mittelalterliche England kann sich dann etwa zum modernen Deutschland entwickeln – seltsam, aber interessant. Der Rest ist Epochenstrategie nach Schema F.



Age of Mythology

Erschienen:

14. November 2002



Unsere Lieblingseinheit: Der Zyklop – der schnappt sich kurzerhand Gegner, um sie auf ihre Kumpels zu schleudern.

Addon: The Titans

(29. Oktober 2003, 92 Punkte)

Chart-Wertung in GS 11/02:

1. Warcraft 3 93 Punkte

Der Höhepunkt von Blizzards Fantasy-Trilogie. Auch hier muss endlich Teil 4 her!

2. Age of Mythology 92 Punkte

Götter, Legenden, historische Truppen: sagenhafter Ableger der Empires-Reihe.

3. Civilization 3 91 Punkte

Diesmal muss sich Firaxis mit seiner Jahrtausend-Zeitreise hinter Age einreihen.

Echtes AoE hin oder her, auch Age of Mythology ist fantastisch. Schon Anfang 2003, rund ein halbes Jahr nach Release, knacken die Verkäufe ebenfalls die Millionenmarke, und eine Pressemitteilung von Microsoft jubelt: »Die Reihe Age of Empires hat somit weltweit über elf Millionen Stück verkauft und eine Myriade Awards gewonnen.« Und ja, da steht wirklich »Myriade«. Auch wenn Blizzard 2003 mit Warcraft 3 einen eigenen Genre-Meilenstein nachlegt, steht Age of Empires in den frühen 2000er-Jahren in seinem Zenit – aus dem einstigen Überraschungsprojekt ist eine Legende geworden. Nicht umsonst erscheinen in diesen Jahren zahlreiche Epochen-Strategiespiele, die eindeutig vom Ensemble-Werk beeinflusst wurden, etwa Empire Earth, das der ehemalige AoE-Lead-Designer Rick Goodman entwirft. Epochenstrategie ist angesagt, und Age of Empires ihr unangefochtener König. Offenbar wird alles zu Gold, was Ensemble anfasst. Doch das soll sich bald ändern. ★

Bald in Teil 2

Wer hoch steigt, kann tief fallen – das gilt auch für Spielserien. Wie es mit Age of Empires weitergeht, beleuchten wir kommenden Monat im zweiten Teil unseres Reports. Dann lesen Sie außerdem mehr über:

- Wildwest statt Weltkrieg
- Die Katastrophe
- Was macht Bruce Shelley heute?
- Leichenfledderei
- »Hintern hoch, Microsoft!«