

## Aufstieg und Fall von Age of Empires – Teil 2

## VOM EPOS ZUR APP

Von der Fachpresse bejubelt, millionenfach verkauft: Nach Age of Mythology schweben Bruce Shelley und seine Ensemble Studios im siebten Himmel. Doch jetzt dreht sich der Wind. Von Martin Deppe und Michael Graf

Ensemble hat das Triple geholt: Age of Empires, Age of Empires 2 und Age of Mythology haben die Strategenherzen und Verkaufscharts im Sturm erobert. So darf es gerne weitergehen, schon bald setzt sich Ensemble an Age of Empires 3. Eine sichere Sache, sollte man denken. Doch 2003 ist nicht 1997; mittlerweile droht der Echtzeit-Strategie ganz anderes Unheil. Zwar trumpft das Genre mit Warcraft 3, Command & Conquer: Generäle und Age of Mythology noch mal richtig auf, andere SpieleGattungen sind aber schon längst wichtiger – oder werden es gerade. Das merken auch die Entwickler. Blizzard verschiebt sein Schlachtschiff Warcraft Richtung Online-Rollenspiel, Westwood will sein C&C mit Renegade im Shooter-Genre etablieren. »In der Spieleindustrie hält nichts ewig«, hatte Ensembles Designer Matthew Pritchard schon nach dem ersten Age of Empires gewarnt, als einige Kollegen auf der E3 und Game Developers Conference allzu dickhosig auftraten. »Mit so einem Erfolg vergisst man leicht, wie es war, sich immer fragen zu müssen, ob man im nächsten Jahr auch noch im Geschäft ist.« Es sollen prophetische Worte sein.

Natürlich erscheinen auch 2004 noch große Echtzeit-Strategietitel wie Schlacht um Mittel-erde, Panzers oder Dawn of War. Aber es sind eben keine Blockbuster mehr wie die ganz Großen, wie Warcraft, Command & Conquer, Starcraft und Age of Empires. Gleichzeitig konzentriert sich Microsoft, der Besitzer des AoE-Entwicklers Ensemble Studios, auf sein neues Spielzeug: die Xbox, die Anfang 2002 in Europa gestartet ist. Dass der

Riesenkonzern längst eine hervorragende, weit verbreitete Spieleplattform hat, nämlich den PC, scheint er zu vergessen. Und das bekommt bald auch Age of Empires zu spüren.

**Age 3 nebenbei**

Man könnte sich bessere Voraussetzungen vorstellen für einen neuen Echtzeit-Erfolg aus dem Hause Ensemble: Das Genre bröckelt, und Hausherr Microsoft bevorzugt die Xbox, die sich für klassische Echtzeit-Strategie ungefähr so gut eignet wie eine Mikrowelle zum Eiswürfelmachen. Dass der PC und Strategiespiele auf Microsofts Prioritätenliste nach unten rutschen, wird auf der E3 2005 deutlich. Denn trotz der groß propagierten »Der PC ist cool«-Kampagne namens »Games for Windows« (ein Name, der Computerspieler bis heute erschauern lässt),

**Age of Empires 3****Erschienen:**

4. November 2005



Unsere Lieblingseinheit: Die sechsläufige portugiesische Orgelkanone, denn sie verschießt mehrere Geschosse gleichzeitig – diese Orgel fand zwei Jahrhunderte später wohl auch Josef Stalin toll.

**Addons:** The War Chiefs (20. Oktober 2006, 88 Punkte)  
The Asian Dynasties (2. November 2007, 88 Punkte)

**Chart-Wertung in GS 12/05:**

**1. Warcraft 3** **92 Punkte**

Der Dominator: Seit 40 Ausgaben (!) führt Blizzards Fantasy-Kracher die Charts an.

**2. Civilization 4** **90 Punkte**

Strategie-Overkill: Civ 4 erscheint am selben Tag wie Age of Empires 3.

**3. Age of Empires 3** **89 Punkte**

Wie acht Jahre zuvor landet Age of Empires mit 89 zu 90 Punkten knapp hinter Civ.



Age of Empires 3 inszeniert die Eroberung Nordamerikas über mehrere Generationen hinweg. Optisch glänzt das Spiel vor allem mit Physikeffekten.



Boston Upgrade Party: Wie damals bei Colonization versorgt uns die europäische Heimatstadt mit Waren, Siedlern und Truppen.

läuft Age of Empires 3 in einer abgelegenen Ecke des großen Microsoft-Standes. Die PR-Dame, die uns das Spiel zeigt, ist so lustwie ahnungslos – kein Vergleich zu Boris Schneider-Johne acht Jahre zuvor beim ersten AoE. Begeisterung? Nö, ach, erscheint halt demnächst. Wenig später wird es noch obskurer: Microsoft versorgt uns mit einer spielbaren Version – wir dürfen aber weder darüber schreiben noch Bilder schießen. Wir machen trotzdem beides, und schnell wird der Grund für den Maulkorbversuch klar: Die offiziellen Screenshots sehen arrangierter aus, als es im echten Spiel der Fall ist: Postkutschen werden adrett von Eskorten begleitet, Schützenlinien nehmen sich wohlgeordnet unter Feuer, Indianer nebst Büffelherde schauen stolz in die malerische Prärie. Im Spiel selbst verklumpen Formationen im Gefecht gerne, es herrscht mehr Chaos. Natürlich hat Microsoft nicht so geschummelt wie EA ein paar Jahre zuvor, als C&C-Shots nachweislich extrem aufgehübscht wurden. Trotzdem bleibt ein fader Nachgeschmack.

### Wildwest statt Weltkrieg

Moment: Prärie? Indianer? Büffelherden? Age of Empires 3 ist ganz anders, als der Chefdesigner Bruce Shelley es 1999 geplant hat: Statt Europa und dem Ersten Weltkrieg erleben wir Amerika von ungefähr 1550 bis 1850, von den ersten Kolonisten bis kurz vor dem Bürgerkrieg. Nun ist dieses Szenario für

europäische Spieler ungefähr so spannend wie für Oberbayern die ostfriesische Boßel-Meisterschaft, aber als wir Ensemble zum Probespielen besuchen, gibt sich der Lead Designer Greg Street zuversichtlich: »Ich war erst auch besorgt. Dann haben wir herausgefunden, dass Europäer mehr über diese Zeit wissen als Amerikaner. Und außerdem: Alles im Spiel dreht sich um Europäer.« Klar, in AoE 3 bekriegen sich Kolonialmächte wie Briten, Franzosen und Deutsche. Trotzdem geben Shelley und Street zu, dass der Sprung über den Atlantik eine riskante Entscheidung ist. Auch beim Spielkonzept wagen sie Ungewohntes, innovativ soll es sein. Zusätzlich zum althergebrachten Aufbau sollen die Spieler Erfahrung sammeln, die in ihre Heimatstadt fließt. Dieses Hauptquartier steht nicht auf der Karte, sondern ist in einen Extra-Bildschirm ausgelagert und eine Mischung aus Warendepot und Rollenspielheld, hier finden Forschung und Epochenwechsel statt. Darauf ist Shelley bis heute stolz. Durchaus zurecht, denn die aufrüstbare Metropole motiviert und ist wegen ihrer Rohstoff- und Truppenlieferungen in die Neue Welt so entscheidend wie ihre Vorfahrin im Sid-Meier-Klassiker Colonization. Allerdings macht die Kolonialzentrale auch Probleme. »Ich glaube, wir hatten zwölf verschiedene Versionen davon«, erinnert sich Shelley. Auch andere Spielkonzepte knirschen, die Designer verrennen sich im eige-



Seeschlachten und Küstenbombardements gehören zu den Höhepunkten von Age of Empires 3.

nen Fortschrittswillen – und merken letztlich, dass sie's übertrieben haben. »Das war wie bei einem Kind, das den Fernseher komplett verstellt und dann versucht, einen Kanal wiederzufinden«, gesteht Shelley später gegenüber dem Online-Magazin Kotaku. »Es war einfach kein Age of Empires mehr.« Das sei ein großer Fehler gewesen.

Es kostet Ensemble viel Mühe, Age of Empires 3 bis zum Release im November 2005 einigermaßen hinzubiegen. Serienkenner vermissen dennoch viele Stilelemente der Vorgänger – seien es nur Details wie das »Wololo« der Prieser, die Feinde zum Seitenwechsel überreden oder die Dorfbewohner, die Fleischklumpen herumschleppen. Bruce Shelley bedauert auch die Probleme der an sich wichtigen Truppenformationen, die sich viel zu schnell auflösen. Und Gewehrschützen feuern einfach durch Mauern hindurch –

## Age of Empires geht fremd

Die Erfolgsserie eroberte nicht nur den PC, sondern versuchte es auch auf anderen Plattformen. Das klappte aber nur auf dem Nintendo DS.



Age of Empires 2 auf der PlayStation 2 – das sieht 2001 nicht nur gruselig aus, sondern steuert sich auch so. Trotzdem: Das unverwüstliche Spielprinzip steckt auch das locker weg.

2005 landet Age of Empires 2 Mobile auf Handys (nicht Smartphones!), an deren Namen wir uns heute kaum noch erinnern: Nokia, Sony Ericsson, Motorola, BenQ Siemens ...



Dass AoE 2 auch rundenbasiert klasse ist, zeigt 2006 die Version für den Nintendo DS. Aufbau, Forschung, Kampf, Helden – alles drin, nur abgespeckt. 2008 folgt Age of Mythology.



Dreist: Immer wieder versuchen andere Entwickler, mit dem guten Namen der Serie Kasse zu machen.



äh, warum bauen wir die dann überhaupt? Kein Vergleich zum grandiosen Belagerungsgefühl von Age of Empires 2. Gut, das klingt nach einem Totalausfall, aber weit gefehlt: Ensemble ist ja immer noch Ensemble, eine erfahrene und fähige Truppe, die auch mit Age of Empires 3 vieles richtig macht. Die Zeitreise durch die bewegte Geschichte der Neuen Welt ist hochspannend, die Heimatstadt motiviert und die Schlachten – die Schlachten sind munterer denn je. Nicht nur dank der feinen Einheitenbalance, auch die

erstmal dreidimensionale und hochdetaillierte Grafik trägt zur Stimmung bei. Und diese Physik! Realistisch auftitschende und kullernde Kanonenkugeln, zerbröckelnde Bauernhöfe und Kriegsschiffe sowie eiernd rotierende Windmühlen, wenn einer ihrer Flügel abgeschossen wird – Age 3 sieht atemberaubend aus. Ja, es reicht nicht ganz an seine fulminanten Vorgänger heran, aber auf sehr hohem Niveau. Den Spitzenplatz unserer Strategiecharts verteidigt weiterhin das über drei Jahre alte Warcraft 3. Doch

auch das neue AoE verkauft sich wie erhitzte Backwaren, binnen drei Monaten knackt Ensemble weltweit die Millionenmarke.

#### Kein Ensemble mehr

Diesmal folgen gleich zwei Addons, und beide sind wieder richtig gut. Age of Empires 3: The War Chiefs bringt Ende 2006 unter anderem drei Indianervölker und ist für unseren heutigen Chefredakteur Heiko Klinge damals »das beste Strategie-Addon seit The Frozen Throne!«, also dem genialen Addon

## Fünf Fragen an Bruce Shelley

**Bruce Campbell Shelley (67) ist der Mann hinter Age of Empires. Nachdem er gemeinsam mit Sid Meier an Civilization gearbeitet hatte, kam ihm irgendwann die Idee, dessen Epochenprinzip in ein Echtzeit-Strategiespiel zu verpflanzen. Heute arbeitet er in Dallas an Free2Play-Spielen.**

**GameStar:** Warum ist die Serie nach Age of Empires 3 nicht weitergegangen? Wollte es kein anderer Publisher übernehmen?

**Bruce Shelley:** Microsoft hat als Bestandteil des ursprünglichen Publishing-Vertrages auch die Eigentumsrechte der Age-of-Empires-Serie erworben. Während wir weiter an den Spielen gearbeitet haben, hielten wir auch diese Vereinbarung weiter ein. Diese Beziehung lief viele Jahre lang sehr gut. Aber es gab bei Microsoft mehrere Veränderungen auf der Führungsebene, man wollte schließlich in andere Dinge investieren. Mit der Schließung von Ensemble lag die Zukunft von Age of Empires nicht mehr in unseren Händen. Ich würde gerne ein Age of Empires 4 sehen – aber nur, wenn es gut gemacht ist.

**Warum ist die Echtzeit-Strategie fast tot, nachdem es doch so großartige Serien wie Age of Empires und C&C gab?**

Ich denke, dass sich die Spieler mehr zu kürzeren, intensiveren Spielen hinbewegen, wie sie etwa Ego-Shooter bieten. Zur Glanzzeit der Echtzeit-Strategie ging eine Partie ungefähr 30 Minuten, und es dauerte fünf bis zehn Minuten, bevor es wirklich intensiv wurde. Ein Shooter-Match ist hingegen sofort intensiv und in fünf oder zehn Minuten vorbei. Ich vermute also, dass viele Echtzeit-Fans mittlerweile bei den Shootern fündig geworden sind.

**Oder bei League of Legends und Dota 2, die ja ebenfalls ein viel höheres Spieltempo bieten – und kostenlos sind! Apropos: Du arbeitest jetzt als Designer für den Free2Play-Entwickler BonusXP in Dallas. Wie hat sich dein Job im Vergleich zu damals verändert?**

Wir haben heute bessere Tools und müssen nicht mehr für jedes Spiel so viele Räder neu erfinden. Speicherplatz war damals auch ein Riesenthema. Heute können wir sehr schnell etwas Spielbares entwickeln und iterieren, also schrittweise verbessern. Wir können schon früh Versionen an Spieler herausgeben und Änderungen vornehmen, die auf Feedback basieren, während wir noch in der Betaphase sind. Early-Access- und Backer-Versionen sind nützliche Wege, an wertvolle Informationen zu kommen, die dein Spiel

»Das Leben ist gut.«



besser machen. Free2Play- und Mobile-Spiele bringen aber auch neue Herausforderungen: Du musst nicht nur ein gutes Spiel entwickeln, sondern es so designen, dass auch Leute, die es nur ein paar Minuten ausprobieren wollen, weitermachen und kleine Einkäufe tätigen. Nur dann finanziert sich das Projekt. Free2Play ist in mancher Hinsicht viel schwieriger zu designen als ein klassisches Vollpreisspiel. Auch Steam und andere digitale Vertriebswege sind neu, und wir müssen uns intensiv darum kümmern, unser Spiel trotz des großen Angebots ins Rampenlicht zu bekommen.

**Was war dein erster Gedanke, als du von Age of Empires: Castle Siege gehört hast? Ist das immer noch Age of Empires für dich?**

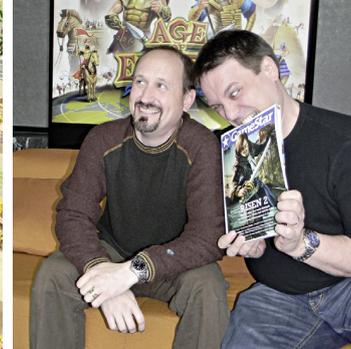
Ich habe es nicht lange gespielt oder angeschaut. Mein erster Eindruck war, dass sie versucht haben, ein Stück vom Erfolg eines Clash of Clans abzugreifen. Ich hoffe, dass sie dabei gut abschneiden.

**Vor zwei Jahren hast du überlegt, dich zur Ruhe zu setzen. Was hat dich in der Spieleindustrie gehalten?**

Ich arbeite jetzt seit 1966 und es erscheint mir einfach sinnvoll weiterzumachen. Aber ich bin in der glücklichen Lage, dass ich mir das selbst aussuchen kann. Ich will solange weitermachen, wie ich mit Leuten arbeiten kann, die ich mag, und an Projekten, die mich interessieren. Die Gründer von BonusXP sind alte Freunde aus der Spieleindustrie, einige kenne ich seit fast 20 Jahren. Für ein paar von uns ist es die dritte Firma, in der wir zusammenarbeiten. Ich möchte erleben, wie sie Erfolg haben, und bin froh, dazu beizutragen. Ich arbeite nur in Teilzeit, weil meine Frau und ich viel unternehmen wollen, solange wir noch können. Aber es ist witzig, bei diesem Team dabei zu sein, und ich denke, dass wir viel Gutes machen. Sie bringen mich jeden Tag zum Lachen. Das Leben ist gut.



Auf den gestellten AoE-3-Screenshots (links) sehen die Formationen wohlgeordnet aus. Im fertigen Spiel (rechts) ist es mit der Ordnung vorbei.



Chris Taylor und Danan Davis, der Producer von Age of Empires Online, stellen sich einem Interview. Chris hat die GameStar zum Fressen gern.

Age of Empires Online erinnert mit seiner Comicgrafik an eine Mischung aus Asterix, Team Fortress 2 und Bambi. 2014 war für die Internet-Schlacht Schicht im Schacht.

zu Warcraft 3. Erst zwei Jahre nach AoE 3 kommt Ende 2007 die zweite Erweiterung: The Asian Dynasties geht noch weiter weg von der kontinentaleuropäischen Geschichte, denn die drei neuen Feldzüge inszenieren den japanischen Bürgerkrieg, die Reisen der chinesischen Schatzflotte sowie den indischen Aufstand gegen die britische Ostindien-Kompanie. Dieses Addon ist gleichzeitig das erste Age of Empires auf dem PC, das nicht von Ensemble selbst entwickelt wird, sondern von Big Huge Games, dem Studio des ehemaligen Civilization-2-Designers Brian Reynolds. Der hat zuvor die beiden AoE-Nachahmer Rise of Nations und Rise of Legends gestrickt – für Microsoft. Schon zur

Studiogründung anno 2000 hatte man sich die Rechte an allen Big-Huge-Games-Titeln gesichert, Millionen Dollar ins Studio gepumpt und Reynolds & Co. sogar kostenlos den Quellcode von Age of Empires 2 überlassen. Microsoft wollte Rise of Nations so groß rauszubringen wie AoE. Doch das misslingt, das Spiel (erschieden 2003) und sein Addon Thrones and Patriots verkaufen sich insgesamt nur rund eine Million Mal. Das mag dazu beitragen, dass Microsoft den Glauben an die PC-Strategie verliert. Als Big Huge Games an Asian Dynasties arbeitet, hat der Publisher längst anderes im Sinn.

**Age of Halo**

Und zwar mit dem AoE-Mutterstudio Ensemble, das an einer anderen Front gebraucht wird. Microsoft setzt die Texaner gleich nach dem Release von Age of Empires 3 an – na ja, woran wohl? An ein Konsolenspiel! Weil die Videospieldwürfel vor allem auf dem US-Heimatmarkt immer wichtiger werden, experimentieren seinerzeit mehrere Entwickler mit Echtzeit-Schlachten auf dem Fernseher. Auch der große Konkurrent wagt sich damals auf ungewohntes Gamepad-Terrain: Im Juni 2008 erscheint Command & Conquer 3 für die Xbox 360. Da will der Plattforminhaber nicht zurückstehen. Statt einer Konsolenversion von AoE – dessen Epochenprinzip für die Gamepad-Bedienung wohl zu komplex wäre – lässt man Ensemble an der beliebtesten Microsoft-Hausmarke arbeiten: Halo. Das Ergebnis heißt Halo Wars und erscheint 2009 ebenfalls für die Xbox 360. Ausgerechnet Halo – auf das PC-Spieler sowieso einen Hals haben, seit der erste Teil 2003 mit zwei Jahren Verspätung erschien, weil Microsoft die Xbox-Version vorzog! Bei Halo Wars blicken PC-Spieler sogar ganz in die Röhre, ent-

gegen immer wieder neuer Gerüchte gibt es bis heute keine PC-Umsetzung, was sich immerhin beim Nachfolger Halo Wars 2 ändern soll. Ensemble jedenfalls zeigt damals, dass Echtzeit-Strategie auf einer Konsole funktionieren kann, aber ein Überflieger wie seine Age-Kollegen auf dem PC ist Halo Wars bei weitem nicht. Denn dazu ist der Titel zu simpel gestrickt: Im Grunde reicht es, alle eigenen Truppen zu markieren und auf den Feind zu werfen. Immerhin verkauft sich das Spiel laut VGChartz.com rund 2,5 Millionen Mal. Das ist ordentlich für ein Konsolen-Strategiespiel (C&C 3 kommt nur auf 420.000), aber enttäuschend für ein Halo. Dessen letzte Shooter-Version Halo 3 hatte 12 Millionen Käufer erreicht. Doch Verkaufszahlen sind sowieso Schall und Rauch. Denn zu diesem Zeitpunkt hat Microsoft bereits gehandelt.

**Die Katastrophe**

Der 9. September 2008 wird für Fans von Age of Empires ein rabenschwarzer Tag. Microsoft macht die Ensemble Studios dicht. Nicht sofort, erst sollen sie noch Halo Wars fertigstellen. Bruce Shelley trifft die Entscheidung damals unerwartet: »Ich habe in den Vorjahren mit Bedauern die Schließung vieler guter Entwicklerstudios erlebt, aber ich hätte nie gedacht, dass die Ensemble Studios dasselbe Schicksal treffen würde. Ich dachte, dass wir gegen eine Schließung immun wären, schließlich haben wir jahrelang hochwertige Spiele veröffentlicht, die zudem sehr profitabel waren. Wir dachten, dass wir zu den besten Studios der Welt gehörten, aber anscheinend haben wir nicht in die Zukunftspläne von Microsoft Games gepasst. Deshalb sind wir jetzt draußen.« Über die Gründe können Shelley und sein Team nur spekulieren: »Ein Verantwortlicher von

**AoE Online**

**Erschienen:**  
16. August 2011



Unsere Lieblingseinheit: Der nordische Úlfhéðinn – weil sein Name so cool ist. Ulf kämpft mit seinem Speer angeblich super gegen Kavallerie, aber bei Age of Empires Online ist Taktik sowieso piepegal.

**Chart-Wertung in GS 08/11:**

**1. Anno 1404: Venedig 93 Punkte**

Ah, Venedig! Aufbauspieler gondeln monatelang im exquisiten Addon herum.

**2. Starcraft 2 90 Punkte**

Hell, it's about time! Am 10. November 2015 erscheint der letzte Teil der Trilogie – fünf Jahre nach dem ersten.

**3. Civilization 5 89 Punkte**

Hey, diesmal hat Civilization nur 89 Punkte! Jetzt kann Age of Empires überholen! Tja, war wohl nix, die 70 Pünktchen für AoE Online reichen nicht mal für die Top Ten.

...

**40. Age of Empires Online 70 Punkte**

Premium-Völker und -Einheiten nur gegen Echtgeld? Geht gar nicht! Ein Jahr später kippt Microsoft das, wir werten auf 73 auf.



Das AoE-3-Addon The War Chiefs bringt drei Indianerstämme ins Spiel.

## Age of Empires 2 HD Edition

**Erschienen:**

9. April 2013



Unsere Lieblingseinheit: Der Conquistador. Der spanische Kavallerist feuert mit seiner Handkanone am liebsten auf langsame Infanterie. Er hält mit dem Conqueror-Addon Einzug, das vorbildlicherweise in der HD Edition enthalten ist.

**Addons:** The Forgotten (7. November 2013, nicht getestet)  
The African Kingdoms (2015, noch nicht erschienen)

### Chart-Wertung in GS 04/13:

**1. Anno 2070 90 Punkte**

Der gewagte Schritt in die Zukunft war goldrichtig: Nach vier Serienteilen weht frischer Wind. Auch ohne Segelschiffe!

**2. Shogun 2: Fall of the Samurai 90 Punkte**

Mit Panzerschiffen und Gatling-Guns gegen die ehrwürdigen Samurai – das hochklassige Addon ist noch besser als das Hauptspiel!

**3. Starcraft 2: Heart of the Swarm 87 Punkte**

Auch wenn die Zerg nicht jedermanns Sache sind: Teil zwei der Trilogie inszeniert die Königin der Klinge und ihren Feldzug fulminant.

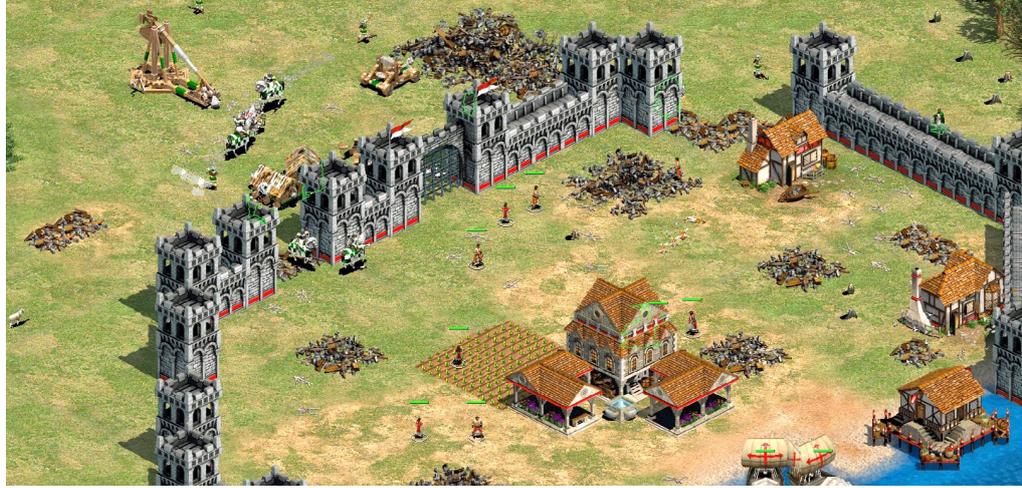
...

**21. Age of Empires 2 HD Edition 77 Punkte**

Schicke Schale, rauher Kern: Hinter der generalüberholten Optik steckt immer noch ein anspruchsvolles Strategiespiel.

Microsoft überbrachte uns Anfang September die Nachricht. Er hat uns nicht viele Details mitgeteilt und erwähnte nur, dass die Entscheidung auf mehreren Faktoren beruhte. Wir hatten seit der Gründung 1995 immer das Ziel, sehr gute Spiele zu entwickeln. Und wir denken, dass wir ein Studio aufgebaut haben, das dieses Ziel verwirklicht hat. Aber innerhalb der Grundstruktur einer größeren Organisation gibt es vielleicht andere Prioritäten. Die neuen Verantwortlichen von Microsoft hatten neue Pläne, wie man die Spielesparte kontinuierlich profitabel gestaltet, besonders über die nächsten Jahre, und wir waren seltsamerweise außen vor.

Das Aus kommt umso überraschender, weil Ensemble bereits an weiteren Projekten arbeitet, darunter ein Online-Rollenspiel im Halo-Universum. Sogar ein eigener Campus für dessen Entwicklerteam ist im Bau. Dazu kommen Konzepte für ein Action-Rollenspiel mit dem Arbeitstitel »Nova«, eine Art Diablo



Spielerisch ändert sich in der HD-Neuaufgabe von AoE2 nix, sie poliert vor allem die Grafik auf. Dabei profitieren wir von hohen Auflösungen – das macht die Belagerungen übersichtlicher.

im Weltall. Unter dem Namen »Bam« läuft die Konzeptphase für ein Jump&Run, und hinter dem Codewort »Agent« verbirgt sich ein Actionspiel, das an eine Mischung aus Tomb Raider und der Heldentruppe aus Pixars »Die Unglaublichen« erinnert. Dieses Spiel ist bei der Schließung am weitesten fortgeschritten. Auffällig ist, dass Ensemble schon damals Abstand vom Strategiegenre nimmt, die Entwickler lassen ihre Kerndisziplin im Stich. Womöglich aus dem Gefühl heraus, das eigene Portfolio erweitern zu müssen, um in der modernen (Konsolen-) Welt bestehen zu können. Gleichzeitig knacken die PC-Verkäufe für Age of Empires mit allen Serienteilen plus Addons plus Age of Mythology gerade die 20-Millionen-Marke. Und so ein Studio macht man dicht?

### Leichenfledderei

Die Ensemble-Schließung ist nicht das letzte Lebenszeichen von Age of Empires – auch wenn sich das viele alte Serienfans bald wünschen werden. Seit dem Aus des Studios kochen immer wieder Gerüchte hoch, dass irgendwer irgendwo an Age of Empires 4 arbeite. Jede Stellenanzeige mit dem Codewort »RTS experience«, also »Erfahrung mit Echtzeit-Strategie«, weckt neue Hoffnungen. Tatsächlich sitzt Robot Entertainment, ein Studio ehemaliger Ensemble-Mitarbeiter am mysteriösen »Project S«. Zuvor hatte das Robot-Team vorübergehend die Multiplayer-Server von Halo Wars gewartet, nun heißt es aus Entwicklerkreisen, man habe zwei Spiele in der Pipeline, und eines davon sei mit

Age of Empires verwandt. Das andere wird sich später als muntere Tower-Defense-Variante Orcs Must Die! entpuppen. »Projekt S« hingegen ist tatsächlich verwandt mit AoE, aber nicht das erhoffte Age of Empires 4, sondern – Age of Empires Online. Ein Free2-Play-Ableger! Weltweit klatschen Hände an Fan-Stirnen: Will Microsoft der Serie den Todesstoß versetzen? Wirklich überraschend kommt die Ankündigung aber nicht, Age of Empires Online ist ein Kind seiner Zeit. Spätestens seit sich Riot Games mit dem 2009 veröffentlichten League of Legends dumm und dämlich verdient, gelten Gratisschlachten als Heilsbringer des schrumpfenden Strategiemarktes, ach was, der gesamten PC-Spielebranche. Microsoft zieht nur mit.

Robot Entertainment betont indes in einem Blogbeitrag, dass die Entscheidung, ein reines Onlinespiel zu entwickeln, nicht auf Marktzahlen beruhe – sondern darauf, wie beliebt der Multiplayermodus von Age of Empires 2 gewesen sei. Nicht umsonst arbeitet mit Ian M. Fisher ein ehemaliger Lead Designer von AoE 2 mit, der mit dem Online-Ableger gezielt die Fans der Vorgänger ansprechen möchte. Er sei überrascht gewesen, schreibt Fisher im Robot-Blog, wie sehr alte Serienfans die simplen Aspekte des Spiel lieben, die in Age of Empires 3 gefehlt hätten – beispielsweise eben den Singsang der Priester. Daran möchte man anknüpfen. Grundsätzlich keine schlechte Idee. Gleichzeitig beschließt Robot jedoch, Age of Empires Online brauche einen freundlicheren Grafikstil. Das resultiert in einem 2D-Comic-



Halo Wars ist taktisch anspruchslos, aber knallig inszeniert.



Clash of Clones, pardon, Castle Siege ist der vorerst letzte Versuch, aus Age of Empires noch Geld zu quetschen. An sich mag das Spielchen nicht schlecht sein. Ein AoE 4 wäre uns aber lieber.

look, der zum Unmut der Fans so gar nicht mehr nach Age of Empires aussieht. Aber das kann den Entwicklern eh bald egal sein.

### Taylor an die Macht

Im Februar 2011 geht die Entwicklung von Age of Empires Online nämlich auf Gas Powered Games über, das Studio hinter Dungeon Siege und Supreme Commander. Der Robot-Chef Patrick Hudson betont, dieser Wechsel sei schon länger geplant gewesen, weil sein Team lieber an einer Eigenmarke arbeiten wolle – eben an Orcs Must Die!. Ein gutes Omen ist das aber nicht ... halten die Entwickler Age of Empires denn für so langweilig? Ironischerweise ist der neue Lead Designer ein einstiger Konkurrent von Bruce Shelley, nämlich Chris Taylor, der 1997 kurz vor Age of Empires sein Total Annihilation herausbrachte. Und nun stapft er auf der E3 2011 im Legionärskostüm fröhlich über eine Microsoft-Party, um Journalisten an die Anspielstationen für Age of Empires Online zu locken. Doch während sich hinter Xbox-360-Probespielern Zuschauertrauben bilden, vereinsamt Age of Empires Online regelrecht. Na gut, PC-Titel haben es auf der konsolenaffinen US-Leitmesse traditionell schwer. Über die Qualität von Age of Empires Online sagt das nichts aus. Oder?

Doch. Schon vor dem offiziellen Serverstart im August 2011 gerät das Bezahlmodell ins Kreuzfeuer, weil Microsoft den Spielern Premium-Zivilisationen verkaufen möchte, die mit den Standardvarianten des jeweiligen Volkes (Griechen, Ägypter & Co.) den Boden aufwischen. Beispielsweise dürfen nur Bezahlspieler auf alle Technologien und auf Berater zurückgreifen, die spezielle Vorteile bringen. Freispielern lässt sich all das nicht – ein Unding! Auch rein spielerisch landet Age of Empires Online in der Kategorie »nett, aber wir wollen Age of Empires 4!« Zum Spielbeginn erinnert das Free2Play-Werk zwar noch frapperierend an das große Vorbild, in der klassischen Aufbauphase fühlen sich AoE-Veteranen nach dem Grafischock gleich wieder vertraut. Aber nicht lange, denn das immer gleiche Missionsdesign der Solokampagne (ursprünglich eine Stärke der Serie!) und die strunzdoofe KI lassen uns 15 Jahre nach dem ersten Teil kollektiv in die Tischkante beißen. Da dreschen

unsere Krieger zum Beispiel ungerührt auf Bauernhäuser ein – und ignorieren, dass sie gerade selber angegriffen werden. Bis zum Exitus! Selbst eine Umstellung auf ein faireres Bezahlmodell kann AoE Online nicht retten, nach nicht einmal drei Jahren zieht Microsoft am 1. Juli 2014 die Serverstecker.

### Neue Hoffnung und Appturz

Doch parallel zum Onlinespiel passiert etwas, das uns Hoffnung macht: Microsoft arbeitet an einem neuen Age of Empires! Na gut, es ist nicht wirklich neu: Die Age of Empires 2 HD Edition möbelt das Original zwar nur dezent technisch auf, zeigt aber, dass der Opa spielerisch bis heute erste Sahne ist – nach 16 Jahren! 2014 folgt die Age of Mythology: Extended Edition. Obwohl viele Veteranen die Nase rümpfen und »Geldmacherei!« schimpfen, klingeln die Kassen. Auf Steam verkauft die HD-Fassung von Age of Empires 2 bis heute rund 2,5 Millionen Stück, Age of Mythology immerhin knapp 550.000. Insbesondere der Erfolg von AoE 2 überrascht uns nicht, gute Echtzeit-Strategiespiele im Mittelalter sind bis heute selten. Die Stronghold-Serie hat sich mit ihren Bug-Eskapaden selbst ins Aus manövriert, Globalstrategiespiele wie Medieval 2 und Crusader Kings 2 sprechen ganz andere Zielgruppen an. Andere mittelalterlich angehauchte Echtzeit-Titel setzen auf Fantasy-Elemente, etwa Schlacht um Mittelere. Wer altertümliches Ritterfeeling und Burgenzerbröseln möchte, kommt um AoE 2 bis heute nicht herum, der Ensemble-Klassiker sitzt immer noch in einer sehr lukrativen Nische. Das merkt auch Microsoft und versorgt AoE 2 HD sogar mit einem Addon – für ein 16 Jahre altes Spiel! Nach der Erweiterung The Forgotten, die auf der Mod The Forgotten Empires basiert, hat der Publisher für 2015 eine weitere namens The African Nations angekündigt. Und auch die Extended Edition von Age of Mythology bekommt ein Addon, das Tale of the Dragon heißt und sich um die asiatische Mythologie dreht. Mal ehrlich, wenn sich Erweiterungen zu den alten Serienteilen immer noch rentieren – dann muss Microsoft doch langsam mal schnallen, dass sich ein Age of Empires 4 lohnen würde.

Schnallt Microsoft aber nicht. Denn statt zu erkennen, dass die Zeit reif wäre für ein

## Hintern hoch, Microsoft!



Martin Deppe war 1997 bei der AoE-Enthüllung dabei und kann nicht fassen, wie Microsoft seinen einstigen Goldesel im Stall verhungern lässt:

Echtzeit-Strategie ist tot? Klar, so tot wie der PC, wie Rundenstrategie, wie Weltraumspiele. Ihr macht mal eben 50 Millionen Dollar Umsatz mit der HD-Neuaufgabe eures 16 Jahre alten Age of Empires 2, bei Entwicklungskosten, die nur im sechsstelligen Bereich liegen dürften – dafür würden andere Publisher morden! 50 Millionen Stunden haben die HD-Spieler in den ersten zwei Jahren im Spiel verbracht, berichtet ihr selber stolz. Bis heute bauen Fans hervorragende Mods, und ihr habt die Mod Forgotten Empires sogar für euer HD-Remake The Forgotten genutzt. Auch das Umfeld stimmt: Der PC ist nicht nur quicklebendig, sondern auch die mit Abstand am weitesten verbreitete Plattform; in Osteuropa und Russland steigen die Spielekäufe rasant (ja, die legalen!), vor allem im Strategiebereich.

Wie viele Hinweise, dass ein neues, richtiges, großes Age of Empires die Hütte rocken würde, braucht ihr denn noch? Die Serie hat sich damals gegen Heerscharen an Konkurrenten durchgesetzt. Jetzt, da es keine Konkurrenten mehr gibt, würde sich ein Age of Empires 4 erst recht rechnen. Wenn ihr's richtig anpackt, ohne Always-On, Micropayment oder Multiplayer-Only-Gedöns. Wenn ihr hinhört, was die Fans wollen. Die wollen nämlich Ersten und Zweiten Weltkrieg oder eine Neuaufgabe von Age of Empires und Age of Empires 2. Also genau das, was Bruce Shelley ursprünglich vorhatte! Ja dann lasst ihn doch machen, um Himmelswillen! Holt ihn da raus aus seiner Free2Play-Klitsche! Man lässt doch auch keinen Dreisterne-Koch in der Pommesbude arbeiten!

### Age of Empires

Genre: Strategie Hersteller: November '97  
Termin: Microsoft Ersteindruck: Sehr gut  
Martin Deppe: »10.000 spannende Jahre, in einem Spiel verpackt. So bunt war die graue Vorzeit noch nie. Hier kommt ein neuer Echtzeit-Hit auf uns zu.«

Martin Deppes Original-Zitat aus unserer GameStar-Erstaussgabe. Vor lauter Enthusiasmus hat er damals sogar Termin und Hersteller durcheinandergeschmissen.

neues Age of Empires, startet der Publisher mit dem PC-Spielchen Age of Empires Castle Siege lieber einen weiteren Free2Play-Versuch, der mit dem einst guten Namen Kasse machen soll. Dabei hat das Burgenbau- und Abreißspiel, das frapperierend an den Mobile-Hit Clash of Clans erinnert und ebenfalls im Comiclook daherkommt, mit Age of Empires so viel zu tun wie EAs unlängst eingestelltes Lord of Ultima mit dem guten, alten Ultima. Mittlerweile gibt's Castle Siege auch als App – aus dem Epos Age of Empires ist ein Zwischendurch-Spielchen für die U-Bahn geworden. Was für eine Schande. ★