



20 Jahre Age of Empires

EPOCHAL

Bei einem Spiel, in dem 2.000 Jahre in fünf Minuten vergehen, klingen zwei Jahrzehnte nach wenig. Und doch ist es ungewöhnlich, dass Age of Empires auch nach 20 Jahren noch so viele Fans hat. Mehr noch: Ein Remaster kommt 2018, ein vierter Serienteil ist derzeit in Vorbereitung. Jörg Langer über das dritte Mitglied des einstigen »Echtzeit-Triumvirats«.



Der Autor

Jörg Langer (45) war von 1997 bis 2004 Chefredakteur von GameStar – und damals wie heute ein großer Strategiefan. Nach einem Jahr in der IDC-Verlagsleitung machte er sich selbständig und betreibt heute GamersGlobal.de als Spielmagazin für Erwachsene. Außerdem pflegt er seine Liebe zu Klassikern im Spieleveteranen-Podcast sowie als Projektleiter des Hefts Retro Gamer.

Oktober 1997, Redaktion GameStar, Brabanter Straße in München. Pferdezüchtern erschließt sich die Ironie der Ortsangabe: Die Brabanter (auch belgische Kaltblütler genannt) gelten als sanftmütig – das Gegenteil dessen, was wir damals bei GameStar sein wollen. Grimmige Genreverantwortliche wachen darüber, dass in den Toplisten ja kein unwürdiger Emporkömmling an den Platzhirschen vorbeizieht. Um diese Listen haben wir schließlich vor der Erstausgabe wochenlang gerungen. Als die Ensemble Studios ihr Erstlingswerk zum Test schicken, wetzen die Strategie-Experten der Redaktion, also Martin Deppe und meine Wenigkeit, die Messer. Zumal das Studio auch noch den Herrscher der Software-Welt als Publisher im Rücken hat. Microsoft-Bashing, das zieht immer! Doch es kommt anders, denn das Testmuster heißt Age of Empires. Die Serie hat bis heute über 20 Millionen Spiele verkauft, soll bald mit Age of Empires Definitive Edition aufbereitet und (frühestens) im kommenden Jahr mit AoE 4 fortgesetzt werden. Wir reisen durch die Epochen zurück zum Age of Urknall: Wie war das damals, als alles begann?

Ensemble Studios: Vier Laien, ein Profi

Ensemble Studios wurde 1994 als Spin-off der Ensemble Corporation gegründet, einer Business-Software-Beratungsfirma von Tony Goodman und John Boog-Scott. Beide hatten sich noch nicht im Spielbereich hervorgetan, auch die Ensemble-Studios-Mitgründer Brian Sullivan und Rick Goodman nicht. Ganz anders der Fünfte im Bunde: Bruce Shelley. Shelley hatte schon seit 1980 Brettspiele designt, unter anderem für Avalon Hill. Er war an Evergreens beteiligt wie dem Eisenbahn-Hit 1830, dem Taktik-Fest Titan oder dem »Jeder spielt zig Völker«-Epos Britannia, einem meiner persönlichen Lieblings-Brettspiele. Im Februar 1988 wechselte er zu Microprose, wo er Sid Meier etwa bei Railroad Tycoon (1990) unterstützte. Bei Civilization (1991) war Shelley der Producer – und monatelang der Einzige, der Meiers Vorversionen spielen durfte. Der Runden-Klassiker sollte, wie Meier und Shelley auf der GDC 2017 verriet, ursprünglich ein Echtzeit-Strategiespiel werden. Als Strategie- und Historien-Liebhaber war ich seinerzeit sofort Feuer und Flamme für Civili-

Eine große AoE-Schlacht im Eisenzeitalter. Viel mehr Soldaten gingen nicht, dem stand das harte Einheitenlimit von 50 (inklusive Arbeitern) entgegen.



GameStar 12/97 war eines der dicksten Hefte in der Geschichte von GameStar – da reichte es für AoE »nur« zum dritten Titelthema. Glück im Unglück: PC Games konnte zwar schon früher testen, »versteckte« AoE aber im Titelseiten-Kleingedruckten.



Multiplayer-Duell Martin gegen Jörg (1997, AoE), Multiplayer-Duell Heinrich gegen Jörg (1999, AoE 2): Immer gewinnt Jörg. Ob das mit rechten Dingen zuging?

zation – die ersten Tage lang konnte ich nicht glauben, was alles in diesem Spiel steckte.
 Ich bin sicher, dass auch die übrigen vier Ensemble-Gründer stark zum Erfolg von Age of Empires beitrugen. Alle hoben später weitere Studios aus der Taufe: Rick Goodman Stainless Steel (Empire Earth), Tony Goodman und John Boog-Scott Robot Entertainment (Orcs Must Die, Hero Academy), Brian Sullivan Iron Lore (Titan Quest). Aber ich bin überzeugt, dass es vor allem die Expertise und die analytische Herangehensweise von Bruce Shelley waren, die Age of Empires so gut machten. Schon als ich Shelley erstmals traf, es muss auf der E3 1999 gewesen sein, erstaunte mich die Diskrepanz zwischen Auftreten und Wirkmächtigkeit. Mit Age of Empires im Rücken und wenige Monate vor Erscheinen von AoE 2 hätte er als Löwe über die Messe stolzieren können. Er gab eher die Riesenmaus. Shelley ist von großer Statur, spricht mit leiser, leicht nuscheliger Stimme bedächtige Sätze. Ein Strategiegigant mit dem Gehabe eines Buchhalters – der dennoch weiß, was er will: Microprose verließ er zu Weihnachten 1992, weil er sich nicht fair behandelt fühlte. Mit Ensemble Studios setzte er alles auf eine Karte: 100.000 Spiele glaubten die Gründer verkaufen zu müssen, um nur die Kosten

wieder reinzuholen. Als sich die Entwicklung bis in den Herbst 1997 zog, kletterte die Mindestmarke laut Shelley auf 600.000. Diese Verkaufszahl schaffte AoE dann in wenigen Monaten.

Aus Herrscher-Duo wird Triumvirat
 Im selben Jahr wie Civilization war das erste richtige Echtzeit-Strategiespiel (englisch RTS für Real Time Strategy) erschienen, Westwoods Dune 2. Auch wenn ich schon einige andere in Echtzeit ablaufende Spiele erlebt hatte, war mir sofort klar: Das ist etwas Neues! Von diesem Konkurrent klaute Blizzard schamlos für Warcraft (1994) Ideen und steuerte eigene bei. Westwood holte sich 1995 die RTS-Krone mit Command & Conquer zurück, Blizzard blieb auch wenige Monate später mit Warcraft 2 nur Zweiter. 1996 ließ Westwood das Spin-off Alarmstufe Rot folgen, in Deutschland frech als C&C 2 vermarktet. Das Dauerduell und die Verkaufszahlen lockten ab Mitte der 90er immer mehr Nachahmer an. 1997 war die Echtzeitstrategie das wichtigste Spielgenre in Deutschland nach der Action. Die GameStar-Strategie-Hitliste begann mit Civilization 2, direkt danach kamen drei RTS-Titel: Total Annihilation, Command & Conquer Gold und Alarmstufe Rot. Nach der Rudentaktik Incubation folgten drei weitere Echtzeitwerke (Dark Reign, Warcraft 2, Dungeon Keeper), bevor Master of Orion 2 und Constructor den Anschein von Untergenre-Vielfalt wahrten. Allein in GameStar 12/97 buhlten



Viel Feind', viel Ehr': Age of Empires setzte sich unter anderem gegen Command & Conquer Gold, Warcraft 2, Total Annihilation und Dark Reign durch (von links).

neben Age of Empires sechs weitere RTS-Titel um Heftseiten: Battlezone, War of the Worlds, Myth, Sid Meier's Gettysburg, Conquest Earth und Seven Kingdoms. Das war die Ausgangslage für unseren Test. Zu unserem Verdruss war PC Games schneller gewesen und hatte AoE bereits in Ausgabe 11/97 satte 94 Prozent gegeben, das Spiel aber nur klein auf dem Cover erwähnt. Wieso wir erst eine Ausgabe später so weit waren, weiß ich nicht mehr, auch Martin kann sich nicht erinnern. Petra Fröhlich, damals Redakteurin bei PC Games, vermutet schlicht einen guten direkten Draht ihrer PCG-Kollegen zu Microsoft. Aus heiterem Himmel fiel AoE jedenfalls nicht für uns: Zwei Monate zuvor hatten wir ein »Sehr gut« in der Preview vergeben.

Redaktion im Stress

Erst für GameStar 12/97 also nahmen sich Martin »Strategietester vom Dienst« Deppe und Jörg »C&C-Fanboy« Langer den Titel vor. Fürs Video der Heft-CD spielten wir auch gegeneinander. Dabei musste Martin verlieren, weil ich der offizielle Genreexperte war und sich dieser aus Sicht des Chefredakteurs keine Blöße geben durfte. Wer war noch mal Chefredakteur? Egal, das erste Match gewann trotzdem Martin: In der Urversion von AoE musste man seinem Feind manuell den Krieg erklären, selbst wenn dieser bereits angriff, sonst blieben die eigenen Truppen passiv. Weil ich das verpeilte, hatte Martin eine Minute Vorsprung, in denen er sich nach Herzenslust durch meine Truppen hacken konnte – obwohl er noch versuchte, mich wegen der vereinbarten Dramaturgie zu schonen. Doch ohne Soldaten kämpft sich's schlecht, und so wiederholten wir die Aufnahme, diesmal mit dem »richtigen« Sieger, also mir. Und um gleich noch eine weitere Illusion alter GameStar-Fans zu zerstören: Auch das Multiplayer-Video zu AoE 2 (Lenhardt gegen Langer) war abgekartet, wenn ich mich nicht schwer täusche.

So viel zum Video, aber erkannten wir denn im Test die Güte des Spiels? Moment, kurz nachlesen, erster Satz der Review: »Volltreffer! Die Echtzeit-Strategie hat einen neuen König.« In einem propepvollen Vorweihnachtsheft räumten wir fünf Seiten

frei und zückten mit 89 Prozent die zweithöchste Wertung im Genre nach Civilization 2 – eine im Konsens gefällte Entscheidung, wie sich Martin erinnert. So stand Age of Empires auf Anhieb ganz weit oben. Und das, obwohl ich ein Riesenfan von Command & Conquer und dessen beiden unterschiedlichen Parteien war, mit denen sich das Papier-Stein-Schere-Prinzip vortrefflich spielen ließ. Und von dessen Präsentation, die irgendwie nach »echtem« Schlachtfeld wirkte. Und von der Musik. Und vom Mehrspieler-Modus. Gerade die Fraktionen gingen Age of Empires ab: C&C hatte Nod und GDI, Warcraft 2 Orks und Menschen, Dark Reign (1997) Imperium und Freiheitscorps, War Wind (1996) gleich vier abgedrehte Parteien. Alle unterschieden sich in den Kampfeinheiten und Gebäuden. Bei AoE standen zwar zwölf Fraktionen auf dem Papier, doch nicht einmal optisch unterschieden sich die Truppen von Griechen, Assyrern oder Yamato. Nur die Farbe der Leibchen wechselte, dazu gab's einige wenige spezifische Boni wie schnellere Hopliten.

So spielt sich Age of Empires heute

Beim erneuten Spielen von AoE fällt mir auf, wie lahm das alles abläuft. Die erste Viertelstunde lang rekrutiere ich neue Dorfbewohner, um sie Beeren pflücken, Wild jagen, Holz hacken, Steine klopfen oder Fische fangen zu lassen. Erst mit genügend Nahrung – in Epoche 2 wird man dank Farmen autark von Früchten und Tieren – kann ich ein Heer aufbauen. Ganz gemächlich, versteht sich. Viele Starcraft-Partien wären da schon wieder vorbei! Tatsächlich fühle ich mich zu Beginn wie in jener »Wirtschaftssimulation mit Kämpfen«, als die PC Player 10/97 Age of Empires fehletikettierte. Fünf Ressourcen (Gold, Stein, Holz, Nahrung, Häuser) gilt es vorzuhalten, und damit mehr als bei den Mitbewerbern – C&C kannte nur Tiberium und Energie. Acht Berufe ergreifen die Dörfler qua Aufgabenzuteilung, und da sie sich in der Gruppe gegen die früheste Kampfeinheit, den Keulenschwinger, gut verteidigen können, sind auch genretypische Überraschungen (Zerg Rush und Co.) selten. Ohnehin geht bei AoE vieles langsam: Immer nur eine Einheit darf ich pro Gebäu-

Bruce Shelley (links) half Sid Meier maßgeblich bei Civilization – wenig später verließ er Microprose und machte bei Ensemble Studios mit.



Im Jahr 2001 übernahm Microsoft Ensemble – ohne Mitgründer Rick Goodman. Der stellt hier Markus Schwerdtel sein neues Spiel Empire Earth vor.



Zum Spielbeginn ist man in AoE Jäger und Sammler, aber nur selten Krieger.



Bruce Shelley wirkte vor seiner PC-Entwicklerkarriere unter anderem am Brettspiel Britannia mit. Darin übernimmt jeder Spieler mehrere mittelalterliche Völker, die um die Kontrolle der britischen Inseln ringen. Shelley selbst besitzt nach eigenen Angaben über 500 Brettspiele.

de in Auftrag geben, eine Warteschlange fehlt. Der Schritt von einem Zeitalter ins nächste kostet viele Ressourcen und eine gefühlte Ewigkeit. All dies und das geringe Lauftempo der Einheiten sorgen für aufreizende Gemächlichkeit. Die war gewollt und vielleicht auch im Alter von Bruce Shelley begründet (bei Erscheinen von AoE war er 49): Wie ich als Mittvierziger bestätigen kann, lassen die Klick-Reflexe im Laufe der Jahre nach ... Dennoch ist »Gemächlichkeit« relativ. Wenn ich auf die Warnfanfare oder blinkende Minimap-Punkte nicht schnell genug reagiere, verliere ich meine halbe Armee in Sekunden an Katapulte oder Kriegselefanten. Auf vielen Maps lässt es sich aber gut einriegeln, mit günstigen Mauern und Wachtürmen. Da die Karten groß sind und man ohne Verbindung zum Hauptgebäude bauen darf, ufern viele Partien flächen- sowie zeitmäßig aus.

Sieben Gründe für den Erfolg

Die Gemächlichkeit war sicher einer der Hauptgründe für den Erfolg – sie machte AoE strategischer als andere Echtzeit-Strategiespiele. Durch sie wurde auch das zweite Highlight erst beherrschbar, die Komplexität: Über 100 Forschungsstufen, dazu 33 Landeinheiten sowie zwölf Schiffstypen wollten erworben und eingesetzt werden. Gute Planung schlug schnelles Klicken. Zumal Dörfler, wenn eine Reh-Herde erst mal zerschnippelt war, faul in der Gegend stehen bleiben – ein »untätiger Arbeiter«-Knopf fehlte. Die Grafik war Erfolgsgrund Nummer 3. Selbst heute ist sie nicht hässlich, 1997 wurde sie von GameStar als »farbenprächtigt und real anmutend« empfunden. Viele kleine Animationen schmeichelten dem Auge. Da zappelte der gefangene Fisch in den Armen des stolzen Jägers (nicht: Fischers), da sackte der erlegte Elefant traurig zu Boden. AoE unterstützte diverse Windows-Auflösungen, die meisten Rivalen beschränkten sich auf 640x480. Viertes Kauf-mich-Argument waren die Kampagnen. Sowohl Warcraft 2 als auch C&C präsentierten ihre Story bedeutend besser, doch die Missionen von AoE waren ebenso gelungen. Mal musste man die Gegenseite im offenen

Kampf schlagen, mal zog man im »Marsch der Zehntausend« mit einem Griechentrupp über eine vor Persern wimmelnde Map und musste regelrechte Puzzles lösen. Erfolgsgarant Nummer 5: der Multiplayer-Modus, auch wenn dieser auf normalen PCs ruckelte. Der sechste Pfeil im Köcher war der Szenario-Editor, mit dem man individuelle Siegbedingungen bestimmen konnte, etwa ein Gebäude zu zerstören. Man wählte aus einer Vielzahl von KI-Typen aus und baute sogar eigene Videos ein. Mehrere Szenarien ließen sich zu einer Kampagne verbinden. Siebte sollte man nicht unterschätzen, wie sehr im deutschen Kultur-schlägt-Spaß-Klima der späten 90er die seriöse Aufmachung und der historische Überbau (Bildung!) Age of Empires halfen, unter dem Weihnachtsbaum Halbwüchsiger zu landen. AoE und zwei Jahre später AoE 2 lehrten die Konkurrenz das Fürchten. Erst mit Warcraft 3 eroberten Blizzard dann den Echtzeit-Thron, den sie seitdem nicht mehr hergaben. Und Westwood? Schrumpfte schnell vom Größten zum Kleinsten des Echtzeit-Triumvirats – und setzte selbst dann noch auf peinliche Spielfilm-Szenen, als das niemand mehr cool oder auch nur selbstironisch fand. Wer hätte das 1997 gedacht? Jedenfalls nicht der C&C-verehrende GameStar-Chefredakteur.

Age of Empires und GameStar

So weit zu den objektiven Erfolgsgründen. Aber wieso inhalieren gerade die GameStar-Leser alles, was mit Age of Empires zu tun hatte? Wieso werde ich heute noch auf die erwähnten Multiplayer-Videos angesprochen? Gab es eine besondere Beziehung zwischen GameStar und diesem Spiel? Vielleicht: Bei aller grafischen Finesse sah AoE sehr ... ordentlich aus. Es herrschte weniger Gewimmel als beim wuseligen C&C, bei dem schreiende Infanteristen von Panzern zermalmt – Verzeihung, »Roboter verschrottet« wurden. Der etwas aufdringliche Humor von Warcraft 2 ging AoE komplett ab. AoE war stockseriös und auch ein klein bisschen dröge – nicht unähnlich seinem Spieldesigner, und nicht unähnlich dem GameStar zur Zeit meiner Chefredaktion: Wir siezten und deklarierten, wir dozierten und richteten.



Die Kombination aus Star Wars und AoE-Engine klingt nach einem Traum, doch Galactic Battlegrounds sah zum Erscheinen 2001 schon arg alt aus.



AoE-Derivate, von links: Empire Earth von Ensemble-Mitgründer Rick Goodman brachte es auf drei Teile. Rise of Nations spielte sich wie ein Mix aus AoE und Civilization mit einer Prise Risiko – es stammte von Brian Reynolds (Civilization 2). O.A.D. ist ein Fanprojekt von Wildfire Games.

Noch wichtiger war aber vermutlich die Beliebtheit historischer Szenarien beim deutschen PC-Spieler. Das konnte man schon bei Spielen wie Kaiser oder Hanse oder Patrizier sehen. Auch der nächste große Strategie-Erfolg Anno 1602 schlug 1998 voll in diese Kerbe. Historie plus ein gewisser Fleißaspekt scheint anzukommen bei uns Deutschen, und da passte Age of Empires wie der Rammbock vors Burgtor. Im Nachhinein erstaunlich, dass fast die gesamte RTS-Konkurrenz entweder im Fantasy- oder aber Science-Fiction-Bereich angesiedelt war.

Ich kann da direkt von mir sprechen: Wo immer Hoplitens oder Legionäre oder notfalls Samurai mitspielen, bin ich nicht weit. Darum liebe ich die Total-War-Epen, die sich just in Deutschland fast immer sehr gut verkauften. Und darum freute ich mich auch sehr, als 1998 das AoE-Addon Der Aufstieg Roms folgte. Das brachte die Römer und drei weitere Fraktionen plus vier römische Kampagnen. Und es erhöhte das Bevölkerungslimit (das sich Arbeiter und Soldaten teilten) von 50 auf 200 – endlich konnte ich richtig große antike Armeen aufstellen. Auch wenn es unmöglich war in AoE 1, eine Phalanx zu bilden und vorwärts-zubewegen oder sonstige Formationen vorzugeben: Es machte mir diebischen Spaß, meine Reiter von links und meine Streitwagen von rechts angreifen zu lassen, während in der Mitte meine langsamen, aber kräftigen Legionäre die Gegner banden.

Wie es mit AoE weiterging

1999 legte Age of Empires 2 grafisch und spielerisch noch einen drauf. Es brachte Komfortfunktionen wie die berühmte Rechteck-Formation (Priester und Schützen innen, Infanterie außen) und wurde zum Multiplayer-Langläufer: Etwa zehn Jahre lang gehörte es zu den beliebtesten Online-Strategiespielen, noch heute begeistert sich eine treue Community dafür. 2001 kaufte Microsoft Ensemble. Doch weder der Star-Wars-Ableger Galactic Battlegrounds (2001) noch Age of Mythology (2002) – bei dem sich die drei Völker deutlich unterschieden – konnten an den Megaerfolg anknüpfen. Und Age of Empires 3 (2005)? Das war spielmechanisch hochentwickelt und bot eine persistente Heimatstadt, die man wie in einem Rollenspiel von Mission zu Mission ausbaute. Doch der Konflikt zwischen europäischen Kolonisten (aus acht Ländern) wirkte wenig episch, die neue 3D-Grafik nicht so schön wie die pixelbasierte. Zwei Addons (Asian Dynasties und War Chiefs) verhinderten nicht, dass etliche Fans lieber zum zweiten Teil zurückkehrten.

Das letzte Ensemble-Werk, Halo Wars, portierte das RTS-Prinzip gekonnt auf Konsolen, blieb aber strategisch ein Leichtgewicht. Nach Abermillionen verkaufter Spiele schloss Microsoft sein internes Studio im März 2009. Bruce Shelly schimpfte uns gegenüber: »Ein Riesenfehler! Wir hätten weiter Spiele machen können, wir arbeiteten an weiteren Spielen, aber sie haben sie alle eingestellt.« 2013 erschien die Age of Empires 2 HD Edition, ein Remake samt Conquerors-Addon, das im Wesentlichen die alte Pixelgrafik auf moderne Auflösungen anzeigbar machte und Multiplayer via Steam ermöglichte. Es vergaß aber manche Komfortfunktion des Originals und versäumte echte Modernisierung.

Die Zukunft: Definitive Edition & AoE 4

Für Oktober 2017 war zum 20-jährigen Serienjubiläum die AoE Definitive Edition versprochen, doch kurz vor Release wurde sie auf Anfang 2018 verschoben. Offenbar hatte Microsoft ein Qualitätsproblem entdeckt – oder die Messlatte nachträglich angehoben, um dem vor wenigen Monaten angekündigten Age of Empires 4 nicht indirekt zu schaden. Bruce Shelley arbeitet heute für den Indie-Entwickler BonusXP (Stranger Things, Hero Academy 2). Als ich ihn 2009 zur Schließung von Ensemble Studios befragte, wirkte er fast verbittert: Kurzfristig spare Microsoft zwar Geld, aber langfristig gehe viel Talent verloren. Und er orakelte: »Doch die Verantwortlichen dieser Entscheidung sind ja vielleicht gar nicht mehr lange dort. Ich wäre geschockt, wenn Microsoft die Marke auf Dauer ungenutzt ließe.« Ob er an einer Fortsetzung mitarbeiten würde, sollte es sie irgendwann geben, wollte ich wissen. »Ich würde in jedem Fall drüber nachdenken.«

Acht Jahre nach diesem Satz befindet sich Age of Empires 4 tatsächlich in der Entwicklung, und zwar bei Relic. Einem Studio, dessen Company of Heroes oder Dawn of War schnelle Echtzeittaktik bieten. Ich mag beide Serien, aber sie sind weit vom AoE-Spielgefühl entfernt. Wird AoE 4 bis in den Zweiten Weltkrieg gehen, wie es Ensemble ursprünglich geplant hatte? Wird es wie Rick Goodmans Empire-Earth-Serie die komplette Menschheitsgeschichte abdecken? Oder à la Brian Reynolds' Rise of Nations Globalstrategie und Echtzeit verwickeln? Und ist Relic dem Thema gewachsen, oder kommt eine Knall-Peng-Skriptorgie heraus wie bei Dawn of War 3? Vielleicht sollte sich Microsoft ja an einen Experten wenden, der schon bei Die Siedler 7 als externer Berater fungierte. Ich bin überzeugt, das täte Age of Empires 4 sehr gut. Der Experte heißt Bruce Shelley. ★

Die Nachfolger, von links: Age of Empires 2 (1999) behandelte das Mittelalter, Age of Mythology (2002) griechische und nordische Sagen, Age of Empires 3 (2005) die Eroberung Nordamerikas.

