

Age of Empires: Definitive Edition

WIDER DIE NOSTALGIE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Forgotten Empires** Termin: **2018**

Nach 20 Jahren belebt Microsoft mit Age of Empires eine seiner beliebtesten PC-Marken wieder. Warum der Start so holprig war und was in der Definitive Edition anders ist, haben wir beim Studiobesuch in Seattle herausgefunden. Von Sandro Odak

1997 war ein besonderes Jahr. Nicht nur, weil GameStar damals das Licht der Welt erblickte, sondern auch eine Strategiespielreihe, die unser Magazin für eine ganze Weile lang begleiten sollte. 20 Jahre später erin-

uert sich Microsoft endlich an sie zurück: Age of Empires feiert seine Rückkehr. Und zwar gleich mehrfach! Da ist zum einen das noch in weiter Ferne liegende Age of Empires 4. Und deutlich näher die Definitive

Editions der Vorgänger. Wenn man mit Mitarbeitern der Microsoft Studios spricht, dann erfährt man, dass wir dieses Revival ausgerechnet einem Deutschen zu verdanken haben: Jörg Neumann. Ausgerechnet deutsch,



Die Definitive Edition bekommt frische Umgebungseffekte, das hübsche Wasser ist nur einer davon.



Monumente wie dieses sehen nicht nur schick aus, sie sind auch eine der alternativen Siegbedingungen.



Soldaten in Reih und Glied? Gibt's eigentlich in Age of Empires gar nicht! Formationen kommen erst im zweiten Teil dazu.

Age of Empires Podcast-Specials



Für unsere Titelstory haben wir mit Jörg Neumann, Head of Production der Microsoft Studios, und Bruce Shelley, Erfinder der Age-of-Empires-Reihe, gesprochen. Die Interviews kamen allerdings so kurzfristig zustande, dass sie nicht mehr auf die DVD passten. Ihr findet die Gespräche als Plus-Podcast-Special auf GameStar.de und nächsten Monat auf der Disc:

- GameStar.de/bruceshelley
- GameStar.de/jorgneumann



weil in der Welt der Videospiele Strategie als das deutscheste Genre überhaupt gilt; sie ist wie digitale Birkenstocksandalen.

Neumann lebt seit 24 Jahren in den USA, hat bei Richard Garriotts Origin Systems begonnen und ist heute Head of Production bei den Microsoft Studios. Er überwacht damit die komplette Spielesparte, was jahre-

lang bedeutete, ein Xbox-Spiel nach dem anderen produzieren zu lassen. »Das war eben die Strategie von Microsoft«, sagt Neumann. Wer lange in der Branche arbeitet, lernt mit solchen Entscheidungen zu leben.

wer eine große Armee aufbauen will, muss sich zuerst um die Wirtschaft kümmern: Nahrung, Holz, Gold und Stein sind nötig, außerdem Häuser, in denen die Truppen »wohnen«.

Doch ganz vergessen hat er Age of Empires nie. Origin-Mitarbeiter haben nämlich damals 1997 einem anderen Entwickler in Dallas beim Playtesting ausgeholfen, den Ensemble Studios. Als Microsoft, aus Angst vor der Übermacht der PlayStation, auch den PC zur Xbox-Plattform machen wollte, war sein Moment gekommen: Mit Xbox Play Anywhere fing er gedanklich schon ein neues Age of Empires an: Monatelang sammelte er Meinungen und Stimmungen von Fans, sprach mit Studios, entwarf einen ersten Business-Plan. Und als Phil Spencer diesen Plan sah, sagte der sofort »Ja«.

»Es gibt keinen einfacheren Pitch, als einen, in dem man sich die Liebe und Begeisterung von Fans vorstellen kann. Und Age of Empires ist so ein Spiel: Nach 20 Jahren gibt es noch immer eine Pro-Gaming-Szene rund um den ersten Teil, und Age of Kings ist bis heute ein Verkaufsschlager auf Steam.« Wenn Neumann die Geschichte des Neustarts so lapidar erzählt, klingt es ganz einfach. Doch seine Kollegen sagen, dass es harte Arbeit war, das Management zu überzeugen. »Jörg hat einfach nicht lockergelassen. Er wollte es, weil er weiß, dass Millionen Fans darauf warten. Wir haben es ihm zu verdanken, dass Age of Empires



Age of Empires 4 im Weltkrieg?

Relic Entertainment arbeitet seit mehr als einem Jahr an Age of Empires 4. Bekannt ist das Studio vor allem für die Company-of-Heroes-Reihe, weswegen viele – einschließlich uns – ein Weltkriegs-Szenario für wahrscheinlich hielten. Muss aber gar nicht sein, wie Jörg Neumann erklärt: »Die Wahl fiel auf Relic, weil sie eine der wenigen richtig guten Strategiespiel-Engines haben.« Etwas wie Unity, Unreal oder CryEngine gibt es für Strategiespiele schlicht nicht. Relics Essence Engine bietet von Haus aus Funktionen für zerstörbare Umgebungen und Wettereffekte – interessant, weil Age of Empires schon seit dem ersten Teil Höhenvorteile und ähnliche externe Einflüsse auf Kämpfe ausnutzt. Zuletzt kam die Engine im Warhammer-Epos Dawn of War 3 zum Einsatz.

Das ist neu

Für die Age of Empires: Definitive Edition hat Forgotten Empires die Optik komplett aktualisiert und auch unter der Haube geschraubt. Das hat sich alles geändert:

- komplett überarbeitete Grafik
- unterschiedliche Zoomstufen hinzugefügt
- Anti-Aliasing hinzugefügt
- Blooming und animierte Wolken-effekte hinzugefügt
- Wasser neu animiert, Wellen brechen nun und haben Licht- und Spiegeleffekte
- animierter Kriegsnebel
- Animationsdetails verzweifacht, Farbtiefe ver-128-facht
- Soft Shadows und Ambient Occlusion hinzugefügt
- 4K UHD-Auflösung
- komplett neu aufgenommenen Orchester-Soundtrack
- komplett neue Soundeffekte
- Vertonung der Kampagnen auf Deutsch
- neue Umgebungen und Editor-Objekte
- skalierbare HUD-Elemente
- Einheitenlimit nun im HUD sichtbar
- Anzeige für untätige Dorfbewohner
- Ziele werden eingeblendet
- Fortschrittsbalken für Zeitalter im HUD
- neue Minimap-Modi (Wirtschaft/Militär)
- Tech Tree hinzugefügt
- Spielerische Neuerungen
- Attack Move für Einheiten, die auf dem Weg zum Ziel auch schon angreifen können
- Einheitenlimit auf 250 erhöht
- editierbare Hotkeys (inklusive zwei Presets: Grid Mode [angelehnt an Tastatur-Layout] und klassisch)
- Auswahl-Hotkey für untätige Soldaten
- Sammelpunkt für Gebäude, inklusive Kontext-Support (Dorfbewohner fangen direkt zu arbeiten an, wenn der Sammelpunkt eine Ressource ist)
- Gebäude-Fundamente beim Bauen sind nun begehbare Objekte und Einheiten darauf gehen aus dem Weg
- Felder sind nun begehbare Objekte
- abgeerntete Felder werden mit Rechtsklick neu bewirtschaftet
- intelligente Dorfbewohner fangen sofort auch dann zu arbeiten an, wenn sie ein Job-Gebäude bauen
- Wegpunkte für Einheiten hinzugefügt
- mit Shift-Klick lassen sich fünf Einheiten gleichzeitig bauen
- Einheiten-Warteschlange über mehrere Gebäude desselben Typs
- Möglichkeit, zufällige Teams einzustellen
- Möglichkeit, zufällige Karten einzustellen
- Siegbedingungen der KI verbessert
- Zoomstufen hinzugefügt
- Quick Match im Multiplayer hinzugefügt



Kleine Hommage an den Klassiker: Alle Cheats von 1997 funktionieren noch heute, und die besonderen Einheiten wie dieser »Big Daddy« wurden grafisch im Original-Zustand belassen.

zurückkommt«, verrät ein Producer. Hartnäckigkeit zahlt sich eben aus.

Der Release-Plan

Das »Go!« von oben ist nun schon mehr als ein Jahr her. Neumann hält mit einem Team von Produzenten bei Microsoft die Strippen in der Hand und koordiniert die Arbeiten an insgesamt vier Spielen. Vielleicht kommt sogar noch ein fünftes dazu; eine Definitive Edition von Age of Mythology steht zumindest im Raum. Die Spiele werden aber nicht von Microsoft direkt entwickelt. Das US-Unternehmen hat die Aufgaben an zwei Studios delegiert: Die Remakes von Age of Empires 1 bis 3 kommen von Forgotten Empires, einer Gruppe von Fan-Entwicklern, die einige der erfolgreichsten Age-of-Empires-2-Mods veröffentlicht hat. 2013 haben sie bereits die Age of Empires 2: HD Edition entwickelt und damit für einen Age-of-Empires-Boom gesorgt. Mit 2,5 Millionen Verkäufen auf Steam dient das Remake vielleicht sogar als Blaupause für die heutige Definitive Edition. Age of Empires 4 entsteht hingegen beim Strategieexperten Relic Entertainment. »Zwei bis drei Jahre muss man für ein Projekt wie Age of Empires 4 einplanen. Und falls etwas

Unvorhergesehenes passiert, sogar noch mehr«, überlegt Jörg Neumann. Die Remakes sollen die Zeit bis dahin überbrücken. Wenn jedes Jahr eines erscheint, hätten sie die Lücke bis zum neuen Serienteil perfekt ausfüllen können. Wohlgermerkt hätten, geplant war nämlich, dass Age of Empires: Definitive Edition bereits zur E3 2017 kommt.

Doch der Plan ist zu ehrgeizig, das Team braucht länger. Das neue angepeilte Datum ist nun die Gamescom 2017. Ein eigens veranstaltetes Fanfest in Köln soll als Kulisse für den Überraschungstart dienen. Doch auch zu diesem Termin wird das Spiel nicht fertig. Fans bekommen als Entschädigung zumindest die Ankündigung von Age of Empires 4 – im Mutterland der Echtzeitstrategie! Im August verschiebt Microsoft den Release der Definitive Edition schließlich auf Oktober, weil da das Jubiläum ansteht – ein emotionales Datum. Und der Beginn eines besonders absurden Abschnitts der Entwicklungsgeschichte ...

Die Sache mit der Verschiebung

»Wir haben eine riesige Dummheit begangen.« Nun, so kann man ein Interview natürlich auch beginnen, um den kritischen Fra-



Erstmals kann man in der Definitive Edition rauszoomen, das sorgt für bessere Übersicht.

gen eines GameStar-Redakteurs den Wind aus den Segeln zu nehmen. Jörg Neumann meint damit die ziemlich ungeschickte Verschiebung von Age of Empires: Definitive Edition im Oktober 2017. Eigentlich soll die Definitive Edition am 20. Geburtstag des Spiels herauskommen, Vorbesteller bekommen den Kaufpreis bereits von ihren Kreditkarten abgebucht. Und dann, wenige Tage vor dem Release, die Horrormeldung: Age of Empires erscheint doch nicht. Das 20 Jahre alte Spiel ist irgendwie nicht fertig geworden, und keiner will es geahnt haben.

Dabei ist das Spiel schon so gut wie final, ein Release Candidate – wie eine eigentlich endgültige Version im Fachjargon heißt – steht bereit. »Wir waren durch und hatten endlich Zeit, auch Außenstehende nach ihrer Meinung zu fragen«, erklärt Neumann. Und das Feedback von Fans war: Ja, das ist schon ganz okay. Aber warum ist es noch so unzugänglich und komplex wie vor 20 Jahren? Warum gibt es nicht ein Minimum an Komfortfunktionen? Über 130 Feature-Wünsche kommen von Fans zusammen – und das Team sieht ein, dass die Community recht hat. »Wir können kein Spiel veröffentlichen, das nur ganz okay ist. Wir brauchen eins, das hervorragend wird.« Microsoft weiß: Wenn das Remake floppt, ist auch der Neustart mit Teil 4 in Gefahr. Aus der zu frühen Ankündigung hat man anscheinend gelernt: Ein neues Datum will uns Microsoft selbst beim Studiobesuch in der Firmenzentrale nicht verraten. Aber ziemlich bald sei es soweit: »Der neue Release Candidate ist schon fertig und zertifiziert. Das Spiel ist in einem Zustand, in dem wir es schon veröf-



Weil Gebäude nicht begehbar waren, gibt es in Age of Empires keine Tore. Wer sich nicht zumauern will, muss solche Lücken bauen und von Türmen bewachen lassen.

fentlichen könnten. Wir wollen nur die Details noch perfekt machen.«

Wie die Erinnerung trägt

Am Anfang der Entwicklung wollen die Macher eigentlich so wenig wie möglich ändern. »Unser Ziel war es, ein Spiel zurückzubringen, das Geschichte geschrieben hat und das man ohne diesen Remaster sonst gar nicht mehr kaufen kann.« Die Grafik wollten sie modernisieren, den ziemlich blechernen Soundtrack durch eine echte Orchester-Aufnahme ersetzen, das Menü aufhübschen. Doch mit dem Fan-Feedback hat sich auch diese Einstellung geändert. Heute ist das Motto der Entwickler, das Spiel so zu veröffentlichen, wie man es in Erinnerung behalten hat, und nicht so, wie es wirklich

war. Denn die Erinnerung trägt, Nostalgie lässt uns häufig über die Unzulänglichkeiten unserer Kindheitshelden hinwegblicken.

An allen Ecken und Enden haben die Entwickler Hand angelegt: Das Einheitenlimit ist von 50 (respektive 75 im Addon Rise of Rome) auf 250 gestiegen. Wer sich heute an epische Großschlachten im originalen Age of Empires erinnert, wird von seinem Gehirn belogen – die Gefechte damals waren eher klein. Und wenn's schon mehr Einheiten gibt, das muss man die auch koordinieren können. Für mehr Übersicht auf dem Schlachtfeld sorgt ein in heutigen Strategiespielen fast selbstverständliches Feature: der Mausrad-Zoom. Mit einem starken PC kann man die Detailstufe sogar noch erhöhen. In der UHD-Auflösung kommt so ein un-



Viele unterschätzen in Strategiespielen den Nutzen von Schiffen – doch sie sind in Age of Empires schon immer ein zuverlässiger Nahrungslieferant und auch militärisch stark. Kluge Generäle nutzen die Seestreitkräfte also so früh wie möglich.

Damals und Heute

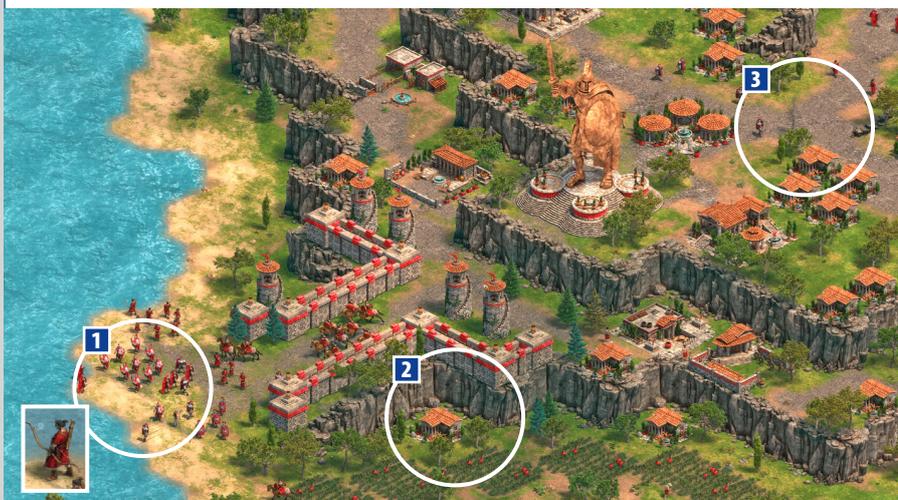
Ihr erkennt auf den ersten Blick keinen Unterschied zwischen der Definitive Edition und dem Original-Spiel aus eurer Erinnerung. Wir haben beide Versionen nebeneinander gelegt und erklären auf den Vergleichs-Screenshots, wo die größten Änderungen sind.



1 Alle Grafik-Assets komplett ausgetauscht: Statt pixeliger Figuren gibt es nun detaillierte Soldaten, die man nicht nur anhand ihrer Farbgebung voneinander unterscheiden kann.

2 Felder sind nun begehbare Objekte: Im Original wurden sie als billige Mauern genutzt, weil niemand die Zeit hatte, eine Ausnahme für begehbare Gebäude zu programmieren. Unlogisch, befand Forgotten Empires.

3 Modernere Umgebungen: Das Original kennt nur wenige Umgebungsarten wie Gras, Felsen und Schotter. Die Definitive Edition fügt neue hinzu und wirkt dadurch lebendiger und weniger steril.



heimlich farbenfrohes Spektakel heraus, dem man sein Alter zwar ansieht, aber das sich in Sachen Effektstärke hinter Neuentwicklungen nicht verstecken braucht.

Wer sich die Screenshots der Definitive Edition anschaut und denkt, da habe sich doch gar nicht so viel verändert, der irrt. Zum Glück gibt es einen eingebauten Realitätscheck: In Skirmish-Gefechten kann man wählen, ob man im Definitive- oder Klassik-Modus spielt. Die Unterschiede könnten nicht größer sein. Der originale Modus wartet mit den alten Grafikelementen auf, die heute ziemlich pixelig und altertümlich anmuten. Die Einheiten sind zum Teil so niedrig aufgelöst, dass man sie nur anhand der Form und Farbgebung unterscheiden kann, und nicht etwa anhand ihrer Details. Die Definitive Edition erhöht die Auflö-

sung der Soldaten enorm und wirkt weniger »eckig«. Die Farbtiefe wurde gar ver-128-facht, was man vor allem an den viel lebendigeren Spielumgebungen erkennt. Anti-Aliasing macht das Bild ruhiger und glatter.

Komfort, an dem sich Geister scheiden

An diesen optischen Änderungen stört sich eigentlich so gut wie niemand. Im Gegenteil: Die Hardcore-Fans des Originals freuen sich sogar, dass sie zwischen alter und neuer Optik wechseln können – zumindest im Skirmish- und Multiplayer-Modus, nicht jedoch in der Kampagne. Doch an den kleinen Details scheiden sich die Geister. Denn auf vielfachen Spielerwunsch gibt es nun eine ganze Reihe neu eingeführter Komfortfunktionen. Manche, wie den »Idle-Villager-But-

ton«, mit dem man einen untätigen Dorfbewohner auswählt, kennt man schon aus dem Nachfolger Age of Empires 2. Sie dienen der Erleichterung. Andere vermeintliche Verbesserungen sind da schon umstrittener.

Zum Beispiel, dass man nun über Felder gehen kann. Im Original war das nicht möglich, weshalb manche Spieler sie als billige Mauern genutzt haben. Gerade mal 50 Lebenspunkte hat ein Feld, doch als schnelle und günstige Maßnahme, um Gegner auszubremsen und die eigene Truppe in Position zu bringen, war es beliebt. »Die Entscheidung fiel einfach aus logischen Gründen: Damals haben die Ensemble Studios auf begehbare Felder verzichtet, weil die vom Programm wie ein Gebäude behandelt wurden und Truppen nun mal nicht über Gebäude gehen konnten. Niemand hatte Zeit, eine Ausnahme dafür zu definieren. Aber wieso sollte eine Armee nicht über ein Feld marschieren können? Das ergibt doch keinen Sinn«, erklärt Neumann. Um die Felder entbrannte noch eine zweite hitzige Diskussion: Man kann sie nun durch Rechtsklick wieder neu bewirtschaften, nachdem sie abgeerntet sind. Klingt banal, doch im Original musste man sie neu bauen, inklusive der Auswahl im Baumenü. Manche Pro-Gamer halten das für gutes Gameplay, das Spieler zum Mikromanagement zwingt und so die Spreu vom Weizen trennt. Doch für Forgotten Empires gehören solche Spiel Spaßbremsen nicht zur »Seele eines Spiels«, sie sind Nervfaktoren, die gnadenlos ausgemistet werden.

Unter der Haube gibt es noch eine Menge anderer Verbesserungen. So kann man seine Armee nun mit Wegpunkten über die Karte bewegen – eine enorme Erleichterung für Spieler, die ihre Einheiten zwar mikromanagen, jedoch auch zwischendurch mal den Blick in die heimische Produktionskette wagen wollen. Apropos Produktion: Gebäude haben nun eine Warteschlange und können mehrere Aufträge hintereinander abarbeiten. Nur noch beim Erforschen von Technologien oder Zeitaltern steht der Rest des Betriebs still. Was wohl uneingeschränkt jeden freut: Auch die unbeliebteste Siegbedingung von allen wurde angepasst. Nun muss man nicht mehr stur jedes einzelne Gebäude und jede Einheit des Gegners vernichten, sondern nur noch seine Dorfbewohner, die Dorfzentren und Militäreinheiten. Vorbei die Zeit, in der ein verstecktes Gebäude am Rande der Map den Sieg noch hinauszögern konnte.

Multiplayer-Balance mit Dank nach Vietnam

Im Multiplayer-Modus erhält Age of Empires: Definitive Edition ein komplettes Update der Spielbalance. »Wir mussten da alles ändern. Es ist, als hätte Ensemble damals nicht eine Runde lang im Mehrspieler-Modus gespielt.« Das Strategiespiel war so unausgeglichen, dass manche Völker – etwa die Griechen – keine Chance auf einen Sieg hat-

ten. Forgotten Empires hatte in dieser Hinsicht Glück im Unglück: In Südostasien, vor allem Vietnam, ist Age of Empires 1 bis heute noch als E-Sport-Spiel beliebt, es gibt eine aktive Szene, die ihre Spiele auch live ins Netz streamt. »Wir hatten dort Leute, die Zehntausende Stunden Age of Empires gespielt haben und das Balancing vermutlich besser verstanden als die Entwickler von 1997«, erklärt Jörg Neumann. Anhand ihrer Daten konnten die Entwickler die Stärken und Schwächen neu justieren.

Eine der beliebtesten Pro-Gamer-Taktiken neben dem Tower-Rush scheint sich um die Pferdegewanne Chariot zu drehen. In einer Testrunde spielen wir mit zwei Playtestern zusammen gegen Will, der eigentlich in einem anderen Microsoft-Team arbeitet, aber sich mit Taktiken aus vietnamesischen Streams an die Spitze der Tester-Leaderboards gespielt hat. Obwohl wir ihn koordiniert mit Angriffen aus verschiedenen Richtungen beharken, besiegt Will uns alle drei mit einer schier nicht enden wollenden Welle dieser Streitwagen. Wer sich dagegen wappnen will, muss früh mit der Gegenwehr anfangen. Ein Match entscheidet sich oft schon in den ersten Minuten, wenn es um die richtige »Build Order« – also Bau-Reihenfolge – geht. Wer die Ressourcen-Sammlung des Gegners stört, kann ihn damit aus dem Konzept bringen. Wenn man den Gegner hingegen in Ruhe seine Armee aufbauen lässt, wie wir, muss man mit dem Schlimmsten rechnen. Konstante Scharmützel helfen.

In den Genuss des Multiplayer-Modus‘ kommt man übrigens nicht nur übers Internet. Einer der über 130 Feature-Wünsche war ein LAN-Modus, der nun auch drin ist. »Wir



Age of Empires war eines der ersten Spiele, die Höhenunterschiede belohnten. Einheiten sind bergauf langsamer, daher haben erhöhte Gegener einen Vorteil.

waren total verblüfft. Wir dachten, dass LAN-Partys ein Ding der Vergangenheit wären, doch das war einer der am häufigsten genannten Wünsche«, verrät Neumann. Das heißt auch: Age of Empires: Definitive Edition ist komplett offline spielbar. Eine Always-On-Pflicht gibt es – nach der einmaligen Freischaltung im Windows Store – nicht.

Die 20 Jahre alte Engine

Die größte Überraschung an Age of Empires: Definitive Edition ist aber das technische Grundgerüst. 4K-Auflösung, Ambient Occlusion Mapping, Soft Shadows, Zoomstufen und Bloom-Effekte – alles Features, die auf eine moderne Engine hindeuten. Pustekuchen! Forgotten Empires nutzt die 20 Jahre alte Original-Engine, weil schlicht keine andere existiert. »Es gibt schon so zu wenige

Strategiespiel-Engines. Und eine, in der wir die Logik von Age of Empires einfach nachbilden könnten, existiert erst recht nicht«, erklärt Neumann. Stattdessen hatte man Glück: Der Programmierer des Originals lebt heute nur 15 Minuten vom Microsoft Hauptquartier entfernt und ist natürlich sofort Feuer und Flamme, als man ihn wieder an seinen Quellcode von 1997 ranlässt.

Dass unter der Haube ein 20 Jahre alter Motor brummt, tut dem Spiel nicht weh. Im Gegenteil; der Stil wirkt putzig, aber nicht kindisch neuinterpretiert. Doch technisch merkt man schon, dass die Engine auch ihre Grenzen hat. Für den höchsten Detailgrad braucht man etwa einen unverhältnismäßig starken Rechner, vor allem wenn man in 4K spielt. Grund dafür sind die tiefgreifenden Änderungen, um Age of Empires modern



Die 4K-Optik ist in der höchsten Detailstufe eindrucksvoll, belastet aber die CPU. Wer weit rauszoomt, muss mit Ruckeln rechnen.



Gewöhnungsbedürftig: Alle Zivilisationen können dieselben Einheiten ausbilden, sie unterscheiden sich nur durch ihre Rüstungsfarben.

und zugänglicher zu machen. Die Zoomstufe wurde etwa nur durch einen Trick implementiert. Das Spiel rendert ständig mehrere dieser Perspektiven, was die Speicherauslastung stark beeinflusst.

Und auch manch ein historisches Mätzchen übernimmt die Definitive Edition aus dem Originalspiel: In unserem Multiplayer-Match gegen die drei Entwickler geht die Performance etwas in die Knie, als viele Einheiten zusammenkommen. Selbst die Wegfindung – einer der Gründe für die erste Verschiebung – ist bis heute noch nicht perfekt. Mehrmals finden wir Dorfbewohner, die in ihren Jobs feststecken und inaktiv sind. Ärgerlich, weil sie theoretisch noch immer ihren Job ausführen – und damit nicht mit dem Idle-Villager-Button sichtbar werden. Man muss sie suchen. Solche Bugs will das Team aber noch finden und entfernen.

Der letzte CPU-Fresser unserer Zeit

Zum Schluss noch ein Kuriosum: Als Age of Empires erschien, da waren Grafikkarten und GPUs noch viel unwichtiger, als sie es heute sind. Ein Großteil der Rechenpower kam von den viel stärkeren und größeren CPUs. Age of Empires: Definitive Edition ist damit eines der wenigen Spiele unserer Zeit, die tatsächlich einen starken Prozessor benötigt und mit einem schwachen Grafikkarten auskommen. Ein mulmiges Gefühl haben die Entwickler deshalb schon: Gerade erst hat Intel Patches für die als Meltdown und Spectre bekannten Sicherheitsprobleme angekündigt. Das Update soll die Performance der Chips angeblich senken. Für einige Spieler könnte das bedeuten, dass sie vielleicht nicht in 4K spielen können oder in der höchsten Detailstufe und beim Rauszoomen der Karte Frame-Verluste hinnehmen müs-

sen. Genaueres werden wir beim Erscheinen von Age of Empires: Definitive Edition im Benchmark-Test überprüfen. ★



Sandro Odak
@riperl



Age of Empires ist auch nach 20 Jahren noch genauso gut wie damals! Ich habe mich beim Anspielen sogar so schnell an das Grafik-Update gewöhnt, dass ich fast vergessen habe, wie gut das Strategiespiel im Vergleich zum Original aussieht. »So viel hat sich doch gar nicht geändert«, habe ich zum Team gesagt. Tja, hätte ich es mal nicht getan, der Vergleich mit der Original-Grafik ist nämlich wirklich enorm. Vor allem in 4K mit hohen Details wirkt Age of Empires: Definitive Edition wie ein kleines Kunstwerk – und genau das ist es auch für mich, alleine schon spielhistorisch. Manche Details daran sind jedoch für heutige Verhältnisse nicht mehr ganz aktuell. Zum Beispiel, dass alle Völker dieselben Einheiten haben und die sich nur farblich unterscheiden. Elite-Soldaten sind auch erst in Age of Empires 2 dazugekommen. Die einzigen Unterschiede zwischen den Zivilisationen sind daher Truppenboni und unterschiedliche Architektur. Aber so war das damals eben, und dass die Entwickler an solchen Details festhalten, tut dem Spiel gut. Jetzt müsste ich nur noch mal meine Build Order überdenken, sonst sehe ich gegen die Kollegen Maurice Weber und Michael Graf im Multiplayer vermutlich kein Land.



Im Original von 1997 lag das Einheitenlimit bei 50, die Definitive Edition erhöht auf 250 Soldaten.