

# DAS

## SCHLIMMSTMÖGLICHE

# AGE OF EMPIRES IV

Die Strategie-Welt wartet mit angehaltenem Atem auf Age of Empires 4. Vielleicht zu Unrecht? Wir zeichnen nach, wie es im Lauf einer einzigen Konferenz zum RTS-Albtraum werden könnte. Von Maurice Weber

**Die Darsteller:** Ludwig van der Box und Desmond el Chateau, zwei gewichtige Männer in Anzügen, die mehr gekostet haben als die komplette Entwicklung des ersten Age of Empires.  
**Die Szene:** Ein luxuriöser Konferenzraum irgendwo in den Eingeweiden des Microsoft Headquarters.  
**Die Frage:** Wie zum Geier kriegen wir PC-Spieler dazu, endlich den Windows-Store zu lieben?

»Also wenn wir das Budget verdreifachen und unser gesamtes Konzept überarbeiten, dann könnten wir in zwei bis drei Jahren eine richtig gute Plattform daraus machen«, führt Ludwig gerade aus. Er klingt selbst nicht allzu begeistert.

Desmond noch weniger: Er steckt sich genüsslich eine Havanna-Zigarre an und bläst Ludwig eine dicke Ladung Rauch ins Gesicht. »Völlig falscher Ansatz, alter Junge. Die eigentliche Frage ist doch: Wie kriegen wir PC-Spieler dazu, uns die Türen einzurennen, selbst wenn der Store Mist ist?«  
 »Dazu bräuchten wir aber doch ein Spiel wie Half-Life 2!«, hustet Ludwig. »So hat's Valve damals gemacht!«  
 »Bingo!«, grinst Desmond. »Und wir haben doch noch diese uralte PC-Marke im Keller, nach der früher alle so verrückt waren ... Era of Nations oder so hieß das Ding.«  
 »Age of Empires? Aber wer will das denn heutzutage noch?«  
 »Na ja, man muss es eben ein wenig modernisieren. Und ich hätte da schon ein paar Ideen ...«

### Die Heimat der Lootboxen

»Du wirst es nicht glauben, alter Junge, aber diese lahme Strategie-Serie hatte damals ein paar echt gute Ansätze! Die Amateure haben nur nicht kapiert, was sie damit alles anstellen könnten! Zum Beispiel gab's da diese Heimatstadt - und stell dir vor, die war im Grunde ein Sammelkartenspiel!«  
 »Du hattest meine Neugier«, sagt Ludwig und holt eine Flasche sündhaft teuren Champagner aus dem Kühlschrank. »Jetzt hast du meine Aufmerksamkeit!«  
 »Freu dich nicht zu früh. Damals gab's die Karten alle kostenlos.«  
 Die Champagnerflasche zerschellt auf dem nicht minder teuren Teppich. Ludwig starrt seinen Kollegen entgeistert an. »Wer kommt denn bitte auf solche Ideen?«  
 »Studios, die kurz darauf geschlossen werden«, erwidert Desmond mit einem abschätzigen Zigarren-Puffer.  
 »Was man da alles verkaufen könnte!«, ereifert sich Ludwig. »Ich sehe es regelrecht vor mir: Einheiten-Booster! Wirtschafts-Booster! Forschungs-Booster!«  
 »Alles in zufälligen Packs, versteht sich. Oder Lootboxen!«  
 »Und Kosmetik! SO VIEL KOSMETIK!«, brüllt Desmond, sein Champagner völlig vergessen.  
 »Du, ich glaube fast, das könnte was werden ...«

### Kein Basisbau

»Nur eins kapiert ich nicht, Desmond: Wenn man diese so wunderbar monetarisierbare Heimatstadt hatte, warum hat man dann im Spiel noch mal eine Basis gebaut?«  
 »Weil die Entwickler Amateure waren. Hab ich dir doch gesagt!«  
 »Viel zu viel überflüssige Fleißarbeit! Der Spieler von heute würde uns ja auslachen, wenn wir ihm mit so was ankämen!« Ludwig wuchtet einen Aktenkoffer auf den Tisch und wühlt in seinen Papieren herum. »Da ganz klar: Je kürzer die Spielzeit, desto höher die Lootbox-Monetarisierungsquote!«  
 »Statistiken lügen nicht«, brummt Desmond. »Halten wir also fest: Basisbau fliegt raus, von der Heimatstadt geht's direkt in kurze Fünf-Minuten-Schlachten. Was noch?«

### Bloß kein historisches Szenario!

»Wir müssen uns noch über das Szenario Gedanken machen«, sagt Ludwig.  
 »Ah ja. Damals war das dieser staubtrockene Historien-Quark. Bis sie's geschafft haben, sich ein so fades Setting auszusuchen, dass ihnen sogar die Hardcore-Geschichtsfreaks davongerannt sind.«  
 »Was war denn das beliebteste Szenario?«  
 »Ähm ... Mittelalter, glaub ich.«  
 Ludwig schlägt die Hände über dem Kopf zusammen. »Haben die denn nur Mist gebaut damals? Wie ist diese Serie überhaupt je erfolgreich geworden?«  
 »Schau doch mal nach, wann der letzte Mittelalterstrategie-Milliardenseller rauskam«, meint Desmond, und Ludwig steckt wieder den Kopf in seine Statistiken. Man hört nichts als das Rascheln seiner Akten.  
 »Und?«, drängt Desmond.  
 »Moment ...«, murmelt Ludwig. »Da muss doch irgendwo eins sein ... Oh Gott!«  
 »Lass mich raten: Mindestens zehn Jahre her?«  
 »Zwölf«, sagt Ludwig tonlos. »Medieval 2: Total War.«  
 »Na klasse«, seufzt Desmond. »Aber Total War spielt doch immer noch ganz gut Geld ein! Sogar mit haufenweise DLCs! Was treiben die denn heute so?«  
 Ludwigs Gesicht hellt sich auf. »Fantasy! Wie Geschichte, nur halt in cool!«  
 »Da hätten wir's ja. Alles außer einem historischen Szenario und dafür die Hälfte der Völker als DLC! Schreib das auf, dann präsentieren wir's dem Boss - wir sind da was ganz Großem auf der Spur!«