

## Age of Empires: Definitive Edition

# DAS PRUNKSTÜCK DES RTS-MUSEUMS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Forgotten Empires** Termin: **20.2.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)**

Auf DVD: Test-Video

**Einer der größten RTS-Klassiker aller Zeiten kehrt zurück! Aber hat die Definitive Edition das legendäre Age of Empires auch ausreichend modernisiert, um heute noch spielenswert zu sein?** Von Maurice Weber

Das erste Age of Empires ist der Herkules der Echtzeitstrategie. Seine Statue steht in jedem Museum, seine Geschichte hat alle Epen nach ihm bis in die Moderne geprägt – aber heutzutage sehen die meisten Leute doch lieber Luke Skywalker oder Iron Man im Kino, als alle griechische Heldenstatuen im Museum zu besuchen. Die Definitive Edition will das ändern und hat Age of Empires eine so aufwendige Restaurierung spendiert, wie sie selbst in der heutigen Blüte-

zeit von Remakes und Remasters nur den wenigsten antiken Kunstwerken widerfährt. Aber die Neuauflage hat ja auch eine große Aufgabe vor sich! Über 20 Jahre ist Age of Empires inzwischen alt, seitdem hat sich im Genre viel getan – und manchmal sind Klassiker in unserer Erinnerung besser gealtert als in Wirklichkeit. Was hat Age of Empires heutigen RTS-Spielern noch zu bieten?

### Der Beginn einer RTS-Legende

Age of Empires ist nicht nur ein historisches RTS, sondern selbst ein Stück Geschichte. Es erfand vielleicht nicht die Echtzeitstrategie als solche, begründete im Genre von Command & Conquer und Warcraft aber seine ganz eigene Schule. Eine, die auf Wirtschaft, Forschung und Basisbau genauso viel Wert legte wie auf Militär. Es war ein RTS für Spieler, die keinen Nerv für Tank Rushes

hatten und auch mal etwas gemächlicher an ihrer Siedlung feilen wollten. Kein Wunder eigentlich, schließlich hatte Erfinder Bruce Shelley davor gemeinsam mit Sid Meier das erste Civilization entwickelt! Age of Empires sollte dessen Geist in die aufkeimende Echtzeitstrategie tragen.

Das Ergebnis entfaltete seine ganz eigene Faszination. Die Faszination spielbarer Geschichte zum Beispiel. Wo sich Warcraft und C&C in erfundenen Welten austobten, machte uns Age zum Herrscher über Griechen und Römer und ließ uns die großen Zivilisationen der Menschheit von der Steinzeit in die Antike führen. Man wollte sich damit schon auf den allerersten Blick von der Konkurrenz absetzen, erklärte Shelley uns im Interview – und das hat geklappt! Das Prinzip Age of Empires gilt vielen bis heute als Musterformel, wie das Genre in Perfektion aussieht.



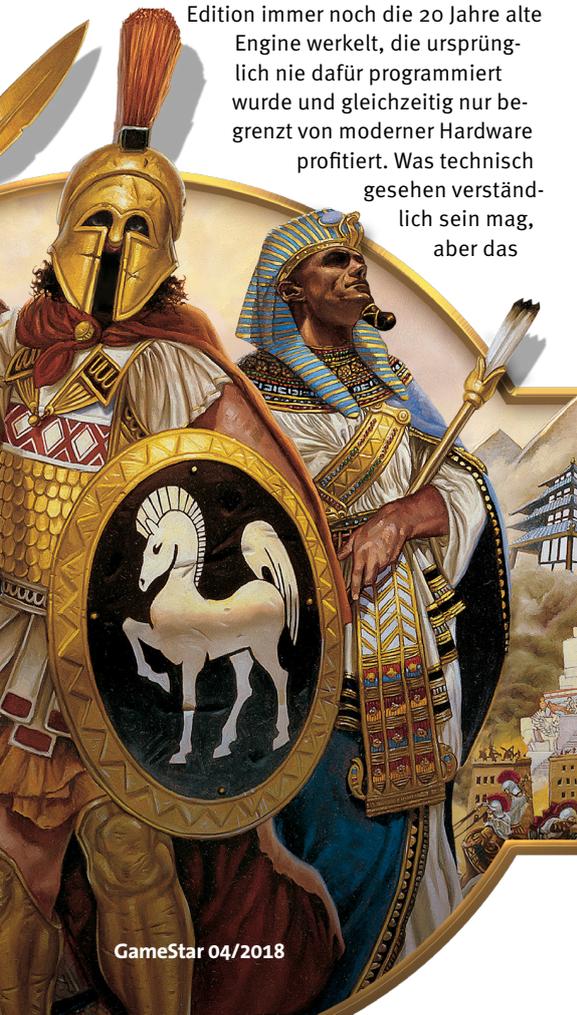
Mit Katapulten und Soldaten, aber ohne hölzernes Pferd fallen wir in Troja ein. Das mit dem Pferd ist ohnehin Unfug.

## Das schönste 2D-RTS aller Zeiten

Aber Aussehen ist auch das Problem, denn bei aller Liebe für den Klassiker – der Pixelmatsch des ersten Age of Empires ist heutzutage selbst als Museumsexponat nur noch schwer zu ertragen. Aber es lohnt sich, noch mal reinzuschauen, und sei es nur, um die Leistung der Definitive Edition erst so richtig würdigen zu können! Wo Age of Empires 2 HD im Grunde nur die Auflösung hochschraubte, hat das Entwicklerstudio Forgotten Empires (zuvor verantwortlich für die Addons von AoE 2 HD) für die Definitive Edition tatsächlich jedes einzelne Grafikelement neu gestaltet. Das komplette Interface, alle Karten, jede Einheit und jedes Gebäude! Ergebnis: Die Neuauflage sieht nicht aus wie ein 20 Jahre altes Spiel mit neuem Anstrich – sie sieht großartig aus! Klar, immer noch isometrisches 2D, modern geht anders. Aber 2D in absoluter Bestform: Liebevoll gestaltet, voller Details, enorm atmosphärisch und stimmungsvoll. »In Age of Empires scheint immer die Sonne«, sagte Bruce Shelley einmal, und das war nie wahrer als in diesem antiken Idyll! Das I-Tüpfelchen bilden Aufwertungen wie Antialiasing und ein eleganter Weichzeichner.

Auch in Sachen Übersicht hat Age of Empires deutlich zugelegt. 4K-Auflösung und die neue Zoomfunktion lassen uns das Schlachtfeld auf Wunsch mit enormem Weitblick betrachten. Hier kommt aber auch der größte Wermutstropfen ins Spiel. Selbst auf Rechnern, die Total War: Warhammer 2 ohne Probleme schultern, kann bei maximalem Zoom die Performance einbrechen. Warum? Weil auch unter der Haube der Definitive

Edition immer noch die 20 Jahre alte Engine werkelt, die ursprünglich nie dafür programmiert wurde und gleichzeitig nur begrenzt von moderner Hardware profitiert. Was technisch gesehen verständlich sein mag, aber das



## Microsoft Store, Windows 10 und Multiplayer

Age of Empires: Definitive Edition wird exklusiv über den Microsoft Store vertrieben und verlangt damit zwingend Windows 10. Der Online-Multiplayer erfordert ein kostenloses Xbox-Konto und läuft über eine Ingame-Lobby. Wir können entweder eigene Spiele erstellen, nach Partien suchen oder uns per Schnellbeitritt der nächsten offenen Runde anschließen. Allerdings gibt es kein skillbasiertes Matchmaking, das uns Gegner auf unserem Level sucht. Die Verbindung war in unseren Testläufen kein Problem, allerdings konnten wir vor Release auch nur gegen Redaktionskollegen in der gleichen Stadt spielen. Einen Online-Zwang gibt es nach der ersten Aktivierung im Store nicht, wir können sogar über LAN gegeneinander antreten. Mit Internetverbindung synchronisiert das Spiel jedoch unsere Spielstände.

Problem nicht entschuldigt. Weniger als 30 FPS in einem Oldschool-2D-Spiel sind auf heutigen Highend-Maschinen einfach absurd. Allerdings spielten wir auf der höchsten Zoomstufe sowieso kaum, weil sie auf Dauer zu kleinteilig wirkt. Die mittlere liefert die beste Übersicht, und die machte uns im Test keine Performance-Probleme.

### Zeitlos oder antiquiert?

Grafisch ist die Restaurierung also trotz Performance-Kratzer im Lack eindrucksvoll gelungen. Aber die viel wichtigere Frage ist doch: Wie ist das Spielprinzip gealtert? Die Antwort: überraschend gut! Age of Empires bleibt bis heute ein sehr elegant konzipiertes Spiel. Militär und Wirtschaft ausbalan-

cieren, durch Expansion und Basisbau neue Ressourcen erschließen, die Entwicklung unseres Volkes über vier Zeitalter vorantreiben – all das weiß bis heute zu motivieren und strategisch zu fordern. Auch das gemächlichere Spieltempo fühlt sich keineswegs archaisch an. Im Gegenteil, gerade im Zeitalter moderner Hektik-RTS haben wir es regelrecht vermisst!

Das größte Problem von Age of Empires sind deshalb nur seine eigenen Nachfolger. Age 2 und 3 und Age of Mythology haben das unverwüsthliche Grundprinzip alle um spannende Ideen bereichert, die wir bei der Rückkehr zum Original doch vermissen. Spezialeinheiten für jedes Volk zum Beispiel, oder gar gänzlich eigenständige Fraktionen.



Immer schon Teil des Age-Rezepts: Basenbau und Wirtschaft. Und in der Definitive Edition können wir abgerentete Felder einfach wieder neu bestellen. Hach!



Unsere Schiffe machen Jagd auf Piraten, damit wir uns ihre Ressourceninseln schnappen können.



Oft fallen Schlachten klein aus. Aber das Bevölkerungslimit von 50 lässt sich immerhin in Gefechten erhöhen.

Nun weiß die destillierte Urform von Age immer noch zu faszinieren! Aber auf Dauer wirkt die Spielmechanik etwas karg.

### Achill macht, was er will

Zwischen Faszination und Kargheit wandeln auch die satten zehn Kampagnen. Alle aus dem Originalspiel, der Erweiterung Rise of Rome und sogar deren beiden Demoversionen sind dabei. Fangen wir mit der schlechten Nachricht an: Spannende Inszenierung können wir uns an den Hut stecken. Nicht einmal die alten Renderfilmchen fährt die Definitive Edition auf, weil die Quelldateien zur Restaurierung nicht mehr vorlagen. Dafür liest jetzt ein Sprecher die Einleitungstexte vor – nett, aber immer noch eher dröge. Und nach der Einleitung war's das, während der Einsätze müssen wir komplett auf Dialoge oder gar Zwischensequenzen verzichten. Wie früher eben!

Aber die Zeitreise hat auch ihre Sonnenseiten. Denn ohne moderne Durchsinszenierung lässt uns das Spiel völlige strategische Freiheit. Zum Beispiel bei der Eroberung von Troja. Stampfen wir schnellstmöglich eine Armee samt Flotte aus dem Boden und setzen zu einer riesigen Entscheidungsschlacht über? Oder schippern wir erst mal ein paar Dorfbewohner an die Küste und zimmern einen Brückenkopf? Vielleicht wollen wir's auch noch gemächlicher angehen lassen und erst einmal alle Inseln im Umland besiedeln. Wir hatten richtig Spaß damit, mal wieder RTS-Kampagnen dieser ganz alten Schule zu spielen – ohne viel Story oder überflüssige Gimmicks, aber mit umso mehr spielerischer Freiheit.

Zumal die Definitive Edition die Feldzüge an einigen Stellen aufmöbelt. Manchmal im Detail: Troja eroberten wir im Originalspiel aus unerfindlichen Gründen mit Alexander

dem Großen, jetzt befehlen wir stattdessen Achilles, Ajax und Odysseus. Manchmal aber auch tiefergehend: Die Demokampagne um den ersten punischen Krieg kommt etwa mit einer völlig neuen ersten Mission daher, weil die alte ein lahmes Tutorial war und das volle Spiel ja sogar eine komplette Tutorialkampagne enthält. Sehr schön!

Die verbesserte KI erhöht obendrein die Herausforderung für Singleplayer-Strategen. Sie greift jetzt stärker und konsequenter an. Manchmal sogar übertrieben: In der zweiten Griechenmission überfiel uns früher nach einigen Minuten mal der erste Axtkämpfer, jetzt rückt beinahe sofort eine riesige Horde an! Wir müssen ab der ersten Sekunde frenetisch Soldaten ausspucken, sonst geht's übel aus – das wirkt frustrierend und nicht komplett zu Ende gedacht.

Solche Extreme bleiben aber die Ausnahme. Insgesamt leistet die KI einen ordentlichen Job und setzt uns stetig unter Druck. Sie leidet aber auch immer wieder unter befremdlichen Anwendungen. In einer Mission verheizte sie beharrlich Dorfbewohner, um Wirtschaftsgebäude in unsere eigene Basis zu setzen. In anderen sendet sie ihre Jungs zum Ressourcensammeln sinnlosweise über die komplette Karte.

### Ich fühl mich zehn Jahre jünger

Aber während die KI nicht immer effizient spielt, tun wir uns damit leichter als je zuvor. Denn die Definitive Edition pflanzt dem ersten Age einige dringend benötigte Komfortfeatures aus der späteren RTS-Geschichte ein. Das Interface zeigt jetzt immer unsere aktuell untätigen Dorfbewohner und lässt uns direkt zu ihnen springen. Aber sie sind sowieso seltener untätig, weil sie jetzt nach



In der Startmission der Karthager-Demokampagne verteidigen wir uns zuerst gegen die Römer.



**Maurice Weber**  
@Frody42



Mit der Definitive Edition findet sich Age of Empires in einer bizarren Lage: Der erste Teil ist plötzlich viel schöner als der zweite! So einen riesigen Sprung bei der Grafik machen nur die wenigsten Neuauflagen – wer hätte gedacht, dass ein 20 Jahre altes RTS mich noch mal mit seiner Optik beeindruckt würde? Aber spielerisch bleibt Age of Empires 2 der König der Serie. Es setzte das gleiche Prinzip einfach besser um, bereicherte es um jede Menge sinnvoller Ideen. Auch wenn der erste Teil ordentlich aufgeholt hat! Das Age-Prinzip aus Wirtschaft, Basisbau, Forschung und Militär erweist sich auch hier als zeitlos spannend, nachdem die Definitive Edition mit sinnvollen Komfortfeatures die schlimmsten Spinnweben weggeblasen hat. Nur ein wirklich modernes RTS-Erlebnis sollte man nicht erwarten. Frustrationen wie die Wegfindung rufen immer wieder ins Gedächtnis, dass wir im Kern doch ein sehr altes Spiel vor uns haben. Ihre wichtigsten Ziele hat die Definitive Edition aber erfüllt. Sie lässt das erste Age of Empires schöner wiederauflieben als im Gedächtnis des verklärtesten Nostalgikers – und räumt genügend Altlasten aus dem Weg, dass ich es heute wieder genauso genießen kann wie früher. Vor allem aber kann ich jetzt kaum erwarten, was die Entwickler mit der Definitive Edition des zweiten Teils anstellen werden!

dem Bau eines Wirtschaftsgebäudes die Umgebung automatisch nach den passenden Ressourcen abgrasen. Unser Komfort-Highlight sind aber die frei belegbaren Hotkeys! Standardmäßig ist ein intuitives QWERTZ-Raster eingestellt, auf Wunsch springen wir zurück zur Originalbelegung oder basteln unsere eigene. All das sorgt dafür, dass sich die Definitive Edition tatsächlich viel jünger anfühlt, als Age of Empires ist – das Genre war 1997 unsäglich unhandlich, heute geht



Sieht aus der Distanz wie ein Spaziergang aus, aber wir stürmen eine feindliche Basis.

Age of Empires überraschend angenehm von der Hand!

### Quo Vadis?

An manchen Stellen hätten die Entwickler allerdings gern noch weitergehen können. Zum Beispiel dürfen wir nach wie vor lediglich einen Truppentyp pro Gebäude in die Rekrutierungsschlange reihen und Technologien erst gar nicht in Reihenfolge erforschen. Hier gibt's dann also doch etwas mehr Klickarbeit als von modernen Genrekollegen gewohnt.

Viel schwerer wiegt, dass die Entwickler die gravierendste Schwäche des Spiels auch 20 Jahre später nicht in den Griff gekriegt haben: Die Wegfindung ist ein Graus. Unsere Soldaten haben schlichtweg keine Ahnung, wie man in geordneter Formation marschiert! Reiter bleiben an langsameren Infanteristen hängen, Teile der Armee nehmen alternative Routen querfeldein und jede größere Armeebewegung degeneriert zu einer enorm angreifbaren Truppenschlange. Auch im Kampf blockieren sich Truppen immer wieder gegenseitig. Das sind die Momente, in denen Age of Empires sein wahres Alter am deutlichsten zeigt.

Alles in allem muss man der Definitive Edition dennoch Respekt zollen: Sie geht

weiter als fast jede andere RTS-Neuauflage und befeuert nicht nur unsere Nostalgie – sie macht Age of Empires tatsächlich wieder so schön und so spielbar, wie wir es im Gedächtnis hatten. Hat die Serie in eurem Herzen allerdings keinen besonderen Platz, dann wird euch diese Neuauflage nicht zum Fan bekehren. Aber wir wissen schon, wie die Entwickler auch das noch schaffen: Mit einer genauso aufwendigen Definitive Edition des noch viel genialeren zweiten Teils! ★

## AGE OF EMPIRES DEFINITIVE EDITION

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Pentium 4 1.3 GHz / Athlon MP  
GeForce 6200 / Radeon X1300  
4 GB RAM, 17 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Q6600 / Athlon II X4 640  
GeForce GTX 650 / Radeon HD 5850  
16 GB RAM, 17 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ aufwendig neu gestaltet ⊕ eins der schönsten 2D-RTS aller Zeiten ⊕ ikonischer Soundtrack in neuem Glanz ⊖ unspektakuläre Effekte ⊖ Gebiete und Gebäude oft leblos

### SPIELDESIGN



⊕ Mischung aus Wirtschaft, Forschung und Kampf ⊕ Freiheit in Missionen ⊕ neue Komfortfeatures ⊖ Mängel bei Wegfindung und Bedienung ⊖ weniger Tiefgang als neue RTS-Spiele

### BALANCE



⊕ umfangreiche Tutorialkampagne ⊕ viele Strategien möglich ⊕ verbesserte KI ⊖ KI leistet sich trotzdem noch Aussetzer ⊖ nicht alle Einheiten und Fraktionen gleich nützlich

### ATMOSPHERE / STORY



⊕ Kampagnen spannend und lehrreich ⊕ Szenario-Beschreibungen jetzt vertont ⊕ idyllische und nostalgische Antike ⊖ keinerlei Inszenierung ⊖ Videos gestrichen statt neu aufgelegt

### UMFANG



⊕ 10 Kampagnen (inklusive beider Demokampagnen) ⊕ manche Szenarien aufgemöbelt oder komplett neu ⊕ 16 Zivilisationen ⊕ Leveleditor ⊖ wenige Einheiten und Volks-Unterschiede

### FAZIT

Liebvolle und optisch eindrucksvolle Neuauflage eines Klassikers, die aber in Sachen Komfort-Neuerungen nicht immer weit genug geht.



In Age of Empires 2 marschieren unsere Truppen in Formation – hier nicht.