

Age of Empires

Weitere Bezeichnungen: AoE

Rubrik: Spiele

Age of Empires ist ein Echtzeit-Strategiespiel (Real-Time Strategy, RTS), das am 15. Oktober 1997 von Ensemble Studios veröffentlicht wurde. Den Vertrieb übernahm Microsoft. Das Computerspiel gehört zu den bekanntesten Vertretern seines Genres und entwickelte sich gemeinsam mit seinen Nachfolgern zu einem beliebten Titel auf LAN-Partys.

Im Gegensatz zu Strategiespielen mit einer Fantasy- oder Science-Fiction-Handlung orientiert sich Age of Empires an historischen Epochen und Zivilisationen. Im ersten Teil beginnt der Spieler in der Steinzeit und entwickelt seine Zivilisation über die Werkzeugzeit und Bronzezeit bis zur Eisenzeit weiter. Dabei müssen Rohstoffe gesammelt, Gebäude errichtet, Technologien erforscht und militärische Einheiten ausgebildet werden.

Zu den wichtigsten Rohstoffen gehören Nahrung, Holz, Stein und Gold. Diese werden benötigt, um neue Gebäude zu errichten, Einheiten auszubilden und technische Verbesserungen zu erforschen. Die richtige Verwaltung der verfügbaren Rohstoffe spielt eine entscheidende Rolle, da eine erfolgreiche Wirtschaft die Grundlage für den Aufbau einer schlagkräftigen Armee bildet.

Der Spieler kann zwischen verschiedenen historischen Zivilisationen wählen, darunter Ägypter, Griechen, Babylonier und Perser. Jede Zivilisation verfügt über bestimmte Stärken, Schwächen und unterschiedliche Möglichkeiten bei der Entwicklung ihrer Einheiten. Dadurch ergeben sich verschiedene Strategien, mit denen sich die Gegner besiegen lassen.

Eine Besonderheit von Age of Empires ist die Verbindung aus wirtschaftlichem Aufbau, technologischer Entwicklung und militärischer Strategie. Während einige Spieler versuchen, möglichst schnell eine große Armee aufzustellen, konzentrieren sich andere zunächst auf den Ausbau ihrer Wirtschaft und die Erforschung neuer Technologien. Entscheidend ist dabei, die eigene Entwicklung an die Vorgehensweise des Gegners anzupassen.

Technisch verwendete das ursprüngliche Age of Empires eine zweidimensionale Grafik mit isometrischer Perspektive. Gebäude, Landschaften und Einheiten wurden aus einer schrägen Draufsicht dargestellt. Die übersichtliche Darstellung ermöglichte es, größere Siedlungen aufzubauen und zahlreiche Einheiten gleichzeitig zu steuern.

Auf LAN-Partys war Age of Empires besonders bei Freunden klassischer Strategiespiele beliebt. Mehrere Teilnehmer konnten ihre Computer über ein lokales Netzwerk miteinander verbinden und gemeinsam oder gegeneinander spielen. Dabei entstanden häufig lange Partien, in denen die Spieler ihre Zivilisationen über verschiedene Entwicklungsstufen hinweg aufbauten.

Das ursprüngliche Age of Empires unterstützte Mehrspieler-Partien unter anderem über IPX-Netzwerke und TCP/IP. In den späten 1990er-Jahren wurden dafür häufig Ethernet-Netzwerke mit BNC-Koaxialkabeln oder Twisted-Pair-Kabeln verwendet. Als zentrale Netzwerkgeräte kamen zunächst Hubs und später zunehmend Switches zum Einsatz.

Bei LAN-Partys konnten die Spieler eigene Mannschaften bilden, Bündnisse eingehen und gemeinsam gegen andere Teilnehmer antreten. Besonders interessant waren Partien mit mehreren menschlichen Spielern, da deren Strategien oft wesentlich unvorhersehbarer waren als die der computergesteuerten Gegner. Auch die Auswahl der Karte, der verfügbaren Rohstoffe und der Startbedingungen beeinflusste den Spielverlauf.

Im Jahr 1998 erschien mit Age of Empires: The Rise of Rome eine Erweiterung des ursprünglichen Spiels. Sie ergänzte unter anderem weitere Zivilisationen, Einheiten und Spielinhalte.

Besonders erfolgreich wurde der Nachfolger Age of Empires II: The Age of Kings, der 1999 veröffentlicht wurde. Während der erste Teil verschiedene Epochen der Antike behandelte, verlagerte Age of Empires II das Spielgeschehen ins Mittelalter. Neue Zivilisationen, Burgen, Belagerungswaffen und verbesserte Spielmechaniken machten den zweiten Teil zu einem der beliebtesten Echtzeit-Strategiespiele seiner Zeit.

Vor allem Age of Empires II entwickelte sich zu einem Klassiker auf LAN-Partys. Beliebt waren unter anderem große Teamspiele, bei denen mehrere Spieler ihre Königreiche aufbauten, Handelsbeziehungen nutzten und gemeinsam militärische Angriffe planten. Manche Partien dauerten mehrere Stunden, insbesondere wenn die Spieler zunächst umfangreiche Verteidigungsanlagen errichteten.

Im Jahr 2000 erschien die Erweiterung Age of Empires II: The Conquerors, die zusätzliche Zivilisationen, Einheiten und Spielmöglichkeiten einführte. Weitere Hauptteile der Spielereihe folgten mit Age of Empires III im Jahr 2005 und Age of Empires IV im Jahr 2021.

Die Spielereihe wurde außerdem mehrfach technisch überarbeitet. Mit den sogenannten Definitive Editions erschienen modernisierte Versionen älterer Teile, die unter anderem höhere Bildschirmauflösungen, überarbeitete Grafiken und Verbesserungen bei der Bedienung bieten. Insbesondere Age of Empires II: Definitive Edition wird weiterhin von einer aktiven Spielergemeinschaft gespielt.

Neben den klassischen Mehrspieler-Partien entwickelte sich Age of Empires II auch zu einem bekannten Wettkampfspiel. Internationale Turniere und professionelle Spieler tragen dazu bei, dass die Spielereihe bis heute im E-Sport vertreten ist.

Age of Empires gilt als Meilenstein der Echtzeitstrategie und hat die Entwicklung zahlreicher späterer Strategiespiele beeinflusst. Durch die Verbindung historischer Zivilisationen, wirtschaftlicher Entwicklung und taktischer Kämpfe begeistert die Spielereihe seit den 1990er-Jahren zahlreiche Computerspieler.

Besonders die ersten beiden Teile sind eng mit der Geschichte der LAN-Partys verbunden. Während Ego-Shooter wie Doom, Quake und Counter-Strike für schnelle Gefechte sorgten, bot Age of Empires die Möglichkeit, gemeinsam über längere Zeit strategische Schlachten auszutragen und ganze Zivilisationen aufzubauen.

Weiterführende Informationen

LAN-Party, Echtzeitstrategie, Multiplayer, Warcraft III, E-Sport