

# ALTE WELT, FRISCHER WIND

Genre: **Strategiespiel** Publisher: – Entwickler: **Mohawk Games** Termin: **5.5.2020 (Early Access)** Sprache: **Englisch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **33 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video



## Stephan Bliemel

Stephan Bliemel ist Strategiespiel-Liebhaber und Hobby-Historiker auf YouTube als Steinwallen bekannt und betreibt dort einen Kanal über Spiele mit historischem Hintergrund. Neben Videos zu vielen anderen Titeln findet ihr dort auch Videos zu Old World, Civilization und Crusader Kings: [youtube.de/steinwallen](https://youtube.de/steinwallen).

## Scheinbar aus dem Nichts ist im Mai dieses 4X-Strategiespiel im Early Access erschienen. Taugt es?

Von Stephan Bliemel

Publius Fabius – Herrscher unseres Römischen Reiches – ist in höchster Bedrängnis. Seit vielen Jahren schon tobt der Krieg gegen die aggressiven Babylonier. Mit Mühe konnten wir nach blutigen Gefechten die babylonische Gebirgsstadt Ellasar erobern, da erreicht uns eine Gesandtschaft aus dem benachbarten Karthago. König Bostar verlangt einen hohen Tribut, sonst wird auch er uns den Krieg erklären. Ein Dilemma!

Sind wir stark genug für einen Zweifrontenkrieg? Ist es Zeit, Frieden mit Babylon zu schließen und sich mit der Stadt Ellasar zu begnügen? Oder zahlen

wir den Tribut an Karthago, um uns den Rücken frei zu halten? Aber eigentlich hat Publius Fabius die Ambition, ein großes Wunder in Rom zu bauen – die Kriege halten sowie so nur davon ab. Oh, es ist schon zwei Uhr nachts. Egal, nur noch eine Runde ...!

### Eine Charakterfrage

Die gute alte Civilization-Reihe bildet unverkennbar die spielerische Vorlage für Old World. So überrascht es dann auch kaum, dass Old World vom kleinen Indie-Studio Mohawk Games unter der Führung von Soren Johnson entwickelt wird. Denn Johnson ist kein Unbekannter, er hat schon an Civilization III mitgearbeitet und war später Lead Designer des hochgelobten Civilization 4.

Anders aber als bei der Civ-Reihe beschränkt sich Old World – der Name weist schon darauf hin – auf das Zeitalter der Anti-

ke. Ansonsten wirkt auf den ersten Blick alles wie gewohnt: Wir wählen uns einen historischen Anführer und damit eine von sieben Fraktionen aus, die sich durch Eigenschaften, Einheiten und Technologien unterscheiden. Spielbar sind die Assyrer, Babylon, Karthago, Ägypten, Griechenland, Persien und Rom. Dann passen wir ein paar Einstellungen zum Schwierigkeitsgrad, der Anzahl der Gegner, der Kartengröße und dem Kartentyp an und schon werden wir in eine unbekanntere Welt geworfen.

Wir starten mit einem Siedler, gründen eine erste Stadt und beginnen, die Umgebung zu erkunden. Mit Arbeitern bauen wir dann Farmen, Minen und Straßen, wir bekämpfen Barbaren, gründen Siedlungen und treffen auf andere Fraktionen, mit denen wir uns friedlich oder kriegerisch auseinandersetzen können. So weit, so bekannt.

## Die Fraktionen

In Old World stehen euch sieben spielbare Fraktionen zur Verfügung, die unterschiedliche Stärken besitzen.



Assyrien

Die Assyrer haben hervorragende Belagerungswaffen. Außerdem haben alle Einheiten praktischerweise von Anfang an eine kritische Trefferchance.



Babylonien

Die Babylonier besitzen großartige Bogenschützen und zeichnen sich ansonsten durch schnelles Stadtwachstum und eine erhöhte Forschung aus.



Karthago

Die Karthager besitzen Kriegselefanten, bekommen für jede Stadtgründung einen Forschungsschub und können mit Städten viel Geld verdienen.

## Early-Access-Check

Old World ist laut Angabe der Entwickler noch mindestens ein Jahr von der fertigen Release-Version entfernt. Dennoch sind schon alle Spielmechaniken integriert, so dass wir euch das Spiel in einem ausführlichen Early-Access-Test vorstellen können. Dieser Test enthält einen Vorab-Wertungskasten sowie eine Wertungstendenz.

Was Old World aber von anderen Spielen dieser Art unterscheidet, ist die Bedeutung, welche die Charaktere für das Spielgeschehen haben. Während bei Civilization die Anführer unsterblich sind und damit eher ein abstraktes Prinzip repräsentieren, sind sie bei Old World Teil der Spielwelt. Mit jeder Spielrunde vergeht ein Jahr. Dabei werden Charaktere älter, können krank werden und sterben. Zum Glück gibt es weise Priester, die uns genau ein Jahr – sprich eine Runde – vor dem sicheren Ableben unseres Herrschers warnen. So haben wir noch Zeit, die letzten Dinge zu regeln.

Wichtig ist vor allem die Erbfolge. Ist der Erstgeborene ein Depp und kaum geeignet, unser schönes Königreich zu regieren? Vielleicht sollten wir dann doch noch die Reißleine ziehen und das Erbrecht ändern, damit unsere jüngste Tochter zum Zuge kommt? Oder wir beauftragen gar unseren Hofspion, den Sohnmann zu ermorden ... In Old World übernehmen wir also nicht nur die Führung eines Landes, sondern auch die seiner Dynastie. Und diese besteht bald nicht mehr nur aus Eltern und Kindern, sondern auch aus zahlreichen Enkeln, Nichten, Neffen, Onkeln, Tanten, Cousins und Cousinen. Und das ist auch gut so, denn im Laufe einer Partie haben wir so einige Posten zu besetzen.

Unsere Armeen können von Generälen angeführt und Städte von Gouverneuren geleitet werden. Mit dem Fortschreiten im Technologiebaum schaltet man weitere Regie-



Rom im Krieg gegen Babylon. Die KI steuert ihre Truppen überraschend geschickt, unternimmt Flankenangriffe und zieht sich bei Bedarf sogar zur Heilung zurück.



Für die Stadtgründungen gibt es vordefinierte Siedlungsorte auf den Karten. Dies sichert ausreichend Platz für die Stadtentwicklung und führt zu harter Konkurrenz um die wertvollen Orte.

rungspositionen frei. Ein Botschafter verbessert die Beziehungen und eröffnet neue diplomatische Optionen, der Kanzler ermöglicht Handelsmissionen und erlaubt Verhaftungen politischer Gegner.

### Familien und andere Schwierigkeiten

Doch damit nicht genug. Neben der Herrscherfamilie gibt es noch vier weitere große Familien in jedem Reich und diese spielen eine gewichtige Rolle in Old World. Denn



Ägypten

Die Ägypter starten mit großen Steinvorräten, sodass sie als Erste ein Weltwunder bauen können. Außerdem profitieren sie von Ressourcen an Flüssen.



Griechenland

Nur die Griechen können Olympiaden durchführen, was viele Militärpunkte einbringt. Sie profitieren von Hopliteneinheiten und Phalanxeinheiten.



Persien

Die Perser verfügen über starke berittene Einheiten und können Fernkämpfer günstiger produzieren. Ihre Weiden sind außerdem besonders effektiv.



Rom

Die Römer glänzen beim Militär. Sie haben starke Infanterieeinheiten. Ihre Truppen erlangen schneller an Erfahrung und können sich weiter bewegen.



Mit der Zeit wächst die Familie zur Großfamilie. Der Dynastiebildschirm schafft Übersicht.

jede neu gegründete oder eroberte Stadt müssen wir einer dieser Familien widmen. In Rom sind es beispielsweise die Familien Fabius, Claudius, Valerius und Julius. Die Beziehungen zu diesen Familien sollten wir pflegen. Ist eine Familie glücklich, gibt es in deren Städten Boni und ihre Einheiten kämpfen besser. Gibt es Krach, ist das Gegenteil der Fall. Aber vor allem hat jede Familie eine bestimmte Kompetenz. So ist die Fabius-Familie militärisch orientiert, ihre Städte eignen sich für die Militärausbildung und sie verteidigen sich besser. Die Mitglieder der Claudius-Familie sind gewiefte Landbesitzer. Ihre Städte wachsen sehr schnell und können günstig Experten für die Produktion von Rohstoffen ausbilden. Insgesamt gibt es zehn Typen von Familien, die sich auf die jeweils vier Familien der sieben Fraktionen verteilen. Das erhöht den Wiederspielwert und sorgt für abwechslungsreiche Möglichkeiten, immer neue Strategien und Spielweisen auszuprobieren.

Die Konzentration auf die eigene Dynastie und deren Mitglieder wird vor allem den Fans der Paradox-Spiele sehr vertraut vorkommen. Und ja: Die Anleihen, die Old World hier von der Strategiespielserie Crusader Kings übernimmt, sind offensichtlich. Aber nicht nur in der Bedeutung der Charaktere erkennen wir den Einfluss der Paradox-Spiele wieder. Die zweite Besonderheit, die Old World auszeichnet, sind die über tausend Events, welche die Welt und ihre Charaktere lebendig gestalten und Geschichten entstehen lassen.

### Events, Events, Events

Nachdem wir beispielsweise mit einer Kundschafter-Einheit auf der Karte erstmals eine ägyptische Siedlung entdeckt haben, tritt das Ereignis ein, dass wir einen ägyptischen Handwerker treffen, der uns von seiner Heimat berichtet. Er selbst sei jedoch ein Reisender und möchte die Welt sehen. Nun müssen wir entscheiden: Wir können den Handwerker überreden, sich in Rom niederzulassen, wodurch wir einen weiteren Spezialisten erhalten würden. Wir könnten ihm verschweigen, dass wir Römer sind, was un-

serem Herrscher die Eigenschaft »wachsam« einbringen würde (welche wiederum die Verteidigung von Städten erleichtert). Oder wir könnten den Wanderer gefangen nehmen, um mehr über diese Ägypter in Erfahrung zu bringen. Dies würde uns Wissenspunkte für die Forschung einbringen, aber die diplomatischen Beziehungen zu den Ägyptern schwer belasten. Die zahlreichen, höchst unterschiedlichen Events in Old World sind keine banalen Zufallsereignisse. Sie treten dynamisch und passend zur jeweiligen Situation auf. Nachdem wir inzwischen Kontakt mit den Ägyptern aufgenommen hatten, kommt es kurz darauf zu einem Antrittsbesuch des ägyptischen Pharaos Amenhotep und seines Erben Horapis. Der junge Prinz äußert sich peinlicherweise in aller Öffentlichkeit sehr verächtlich über seinen Vater. Nun können wir Horapis entweder zur Ordnung rufen und uns damit weiter mit dem Pharaon anfreunden, uns dafür aber den zukünftigen Herrscher Ägyptens zum Feind machen. Oder wir pflichten dem Sohn bei und nehmen Ärger mit dem jetzigen Pharaon in Kauf. All diese Ereignisse verknüpfen sich für den Spieler mit den Porträts und Eigenschaften der verschiedenen Charaktere sowie den strategischen Entwicklungen in der Spielwelt zu im-



Die über tausend abwechslungsreichen Events sind das Herz des Spiels. Sie passen sich der jeweiligen Situation an und verlangen von uns oft schwere Entscheidungen.



Stephan Bliemel  
@steinwallen



Endlich ist es wieder da – das alte Civ-Fee-ling: Nur noch eine Runde! Wie Old World das schafft? Indem es die Welten von Civilization und den Paradox-Spielen (Crusader Kings, Stellaris etc.) zusammenbringt und dazu noch eine gehörige Portion eigener Innovationen untermischt. Da das Spiel schon jetzt so gut spielbar ist und die Entwickler von Mowhawk Games inzwischen über ihren Discord-Server in engem Austausch mit der Community stehen, sieht alles danach aus, dass mit Old World in den nächsten Monaten bis zum Release ein geschliffenes Strategiejuwel entstehen wird. Die ungewöhnliche Kombination aus klassischer Hexfeldstrategie und Rollenspielelementen, die profilierten Charaktere mit ihren Stärken und Schwächen sowie die unzähligen interessanten Events, die das Kopfkino des Spielers ankurbeln, bilden dafür die beste Grundlage. Schon jetzt steht für mich fest: Old World bringt endlich frischen Wind ins alte Genre!

mer wieder neuen und einzigartigen Geschichten. Gerade diese Kombination aus Hexfeldstrategie und Rollenspielelementen bildet den innovativen Kern von Old World.

### Folge deinen Ambitionen!

Auch bei den klassischen Spielmechaniken setzt Old World ganz eigene Akzente. Besonders bemerkenswert ist das System der Befehlspunkte. Diese limitieren nämlich die Einsatzmöglichkeiten unserer Einheiten. Jede Aktion, sei es das Bewegen, das Kämpfen, das Bauen von Gebäuden, das Erkunden von alten Ruinen, das Abholzen von Wald und so weiter – all dies kostet Befehlspunkte. Diese sind begrenzt, also müssen wir in jeder Runde neue Prioritäten setzen und interessante Entscheidungen treffen.

Besonders im Kriegsfall bekommt man dies zu spüren. Bewegt man in einer Runde fünf oder sechs Militäreinheiten und greift mit diesen an, bleibt oft kein Befehl mehr für die zivilen Einheiten übrig. Selten zuvor haben wir die ökonomischen Auswirkungen eines Krieges so radikal erlebt wie bei Old World. Der Krieg bindet über die Befehls- punkte alle Ressourcen, sodass der gesamte zivile Ausbau des Reiches stagniert.

Je älter und ruhmreicher die eigene Dynastie ist, desto mehr Befehls- punkte stehen zur Verfügung. Und später lassen sich diese auch in die nächste Runde mitnehmen, sodass größere Feldzüge vorbereitet werden können. Das System beschränkt also nicht nur, sondern skaliert mit der eigenen Stärke und den technologischen Möglichkeiten.

Auch die Siegbedingungen bei Old World sind ungewöhnlich. Es gibt keine vordefinierten Arten zu siegen, sondern immer wieder andere Ambitionen, die zu erfüllen sind. Die erste Fraktion, die zehn solcher Ambitionen erreicht hat, gewinnt das Spiel. Zu Beginn sind dies leichte Aufgaben wie zum Beispiel das Ziel, vier Städte zu besitzen oder 400 Einheiten Eisen abzubauen.

Die Ambitionen scheinen sich dabei erfreulicherweise dynamisch an die Entwicklung der eigenen Fraktion anzupassen, außerdem kann man immer per Event aus mehreren möglichen Ambitionen auswählen. Auch dies sorgt für einen stets anderen Spielverlauf. Wer lieber traditionell einen Sieg durch Weltherrschaft anstrebt, der kann auch einen Punktsieg erreichen. Punkte gibt es für jede Stadt und jedes Weltwunder unter der eigenen Herrschaft.

### Der Fahrplan zum Release

Dennoch: Old World ist ein Early-Access- Titel. Und das wird laut Auskunft der Entwickler auch noch ein gutes Jahr so bleiben. Zwar sind sämtliche Spielmechaniken integriert, auch agiert die KI vor allem in den Kriegen recht clever und gefährlich, aber dennoch sieht man dem Spiel an allen Ecken und Enden den unfertigen Zustand an.



Viele Gebäude haben in der Early-Access-Version noch keine Texturen, auch fehlen Animationen.

Bei den Weltwundern und vielen Mid- und Lategame-Gebäuden fehlen noch die Texturen, die Einheiten haben zum Teil noch keine Animationen und mit Sicherheit wird noch einiges am Balancing verändert werden. Das Feedback der Spieler soll dabei eine große Rolle spielen – hierzu steht ein Discord-Server der Entwickler zur Verfügung, auf dem jeder Interessierte Fragen, Kritik und Vorschläge hinterlassen kann.

Auch ist derzeit das Spiel ausschließlich in englischer Sprache erhältlich. Eine deutsche Version ist erst zum Release geplant. Bis dahin sollen übrigens monatlich mehrere Hundert neue Events hinzukommen, sodass in der fertigen Version über 3.000 einzigartige Events zur Verfügung stehen werden. Ein Multiplayer-Modus ist ebenfalls noch nicht integriert, kann mittels einer separaten Test-Installation aber immerhin schon ausprobiert werden. Übrigens: Ob bei Release das Spiel auch in anderen Shops wie Steam verkauft oder weiterhin ausschließlich im Epic Store erhältlich sein wird, ist bis jetzt noch nicht entschieden.

Wichtig ist: Old World beschränkt sich anders als Civilization auf nur ein Zeitalter – die Antike. Dies geht selbstverständlich auf Kosten der Varianz – die Einheiten, die

Stadtentwicklung, die Technologien und die Ereignisse sind nicht so bunt und vielfältig wie die spielerische Reise von der Steinzeit in die Postmoderne. Der Gewinn hierbei ist aber nicht zu unterschätzen: Old World glänzt mit einer deutlich glaubwürdigeren Diplomatie, einer größeren historischen Verankerung und vor allem mit mehr Storytelling. Auch wenn die Spielgrafik und das Interface etwas altbacken wirken, unter der Haube hat Old World viel Neues zu bieten und ist schon jetzt eine echte Alternative für alle Civ-müden Rundenstrategen. ★

## OLD WORLD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Core i3 / AMD Phenom II  
Geforce 450 / Radeon 5570  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Intel Core i5 / AMD FX 8350  
Geforce 770 / Radeon 7970  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- atmosphärische Event-Illustrationen
- Charakterporträts
- praktisches UI (Tooltip im Tooltip)
- 2D-Karte wirkt veraltet
- Noch fehlende Einheitenanimationen und Gebäudetexturen

### SPIELDESIGN

- komplexer Stadtaufbau
- innovatives Befehlspunktesystem
- Siedlungsplätze
- Events und Spielmechaniken greifen gut ineinander
- variierende Siegbedingungen

### BALANCE

- acht Schwierigkeitsgrade
- Ingame-Tutorial
- gute Schlacht-KI
- Technologien erweitern Spielmöglichkeiten
- im Endgame häufig Ressourcenüberfluss

### ATMOSPHERE / STORY

- abwechslungsreiche Events
- Charaktere sorgen für Immersion
- glaubwürdige Diplomatie
- wenig Informationen über KI-Gegner
- Wird es historische Szenarien geben?

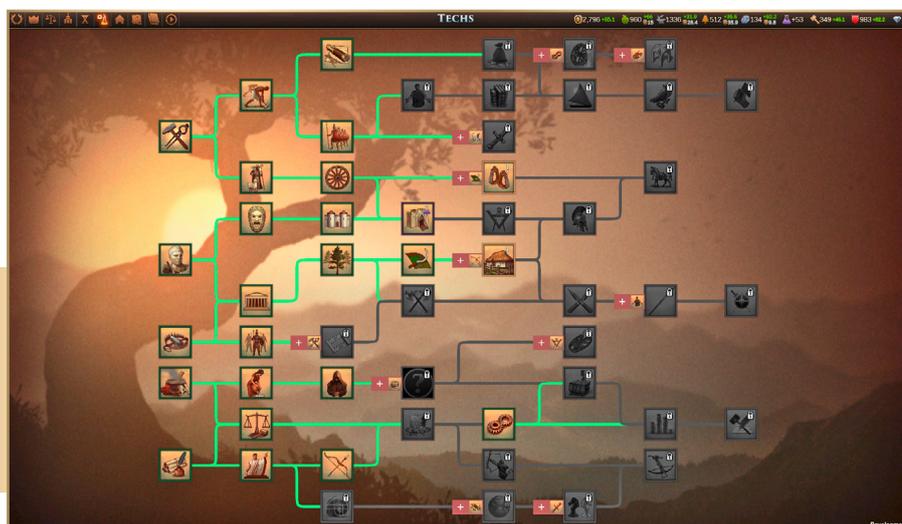
### UMFANG

- zufällig generierte Karten mit diversen Mapscripts
- zahlreiche Gebäude und Wunder
- über 1.000 einzigartige Events
- nur sieben spielbare Fraktionen
- Wie wird der Multiplayer-Modus?

### FAZIT

Old World begeistert schon jetzt durch eine gut verzahnte Mischung aus 4X-Rundenstrategie, Rollenspiel und spannenden Events.

80-85



Technologien schalten in gewohnter Weise fortschrittliche Einheiten, Gebäude, Geländeverbesserungen und Gesetze frei – das kennt man aus der Civilization-Reihe.