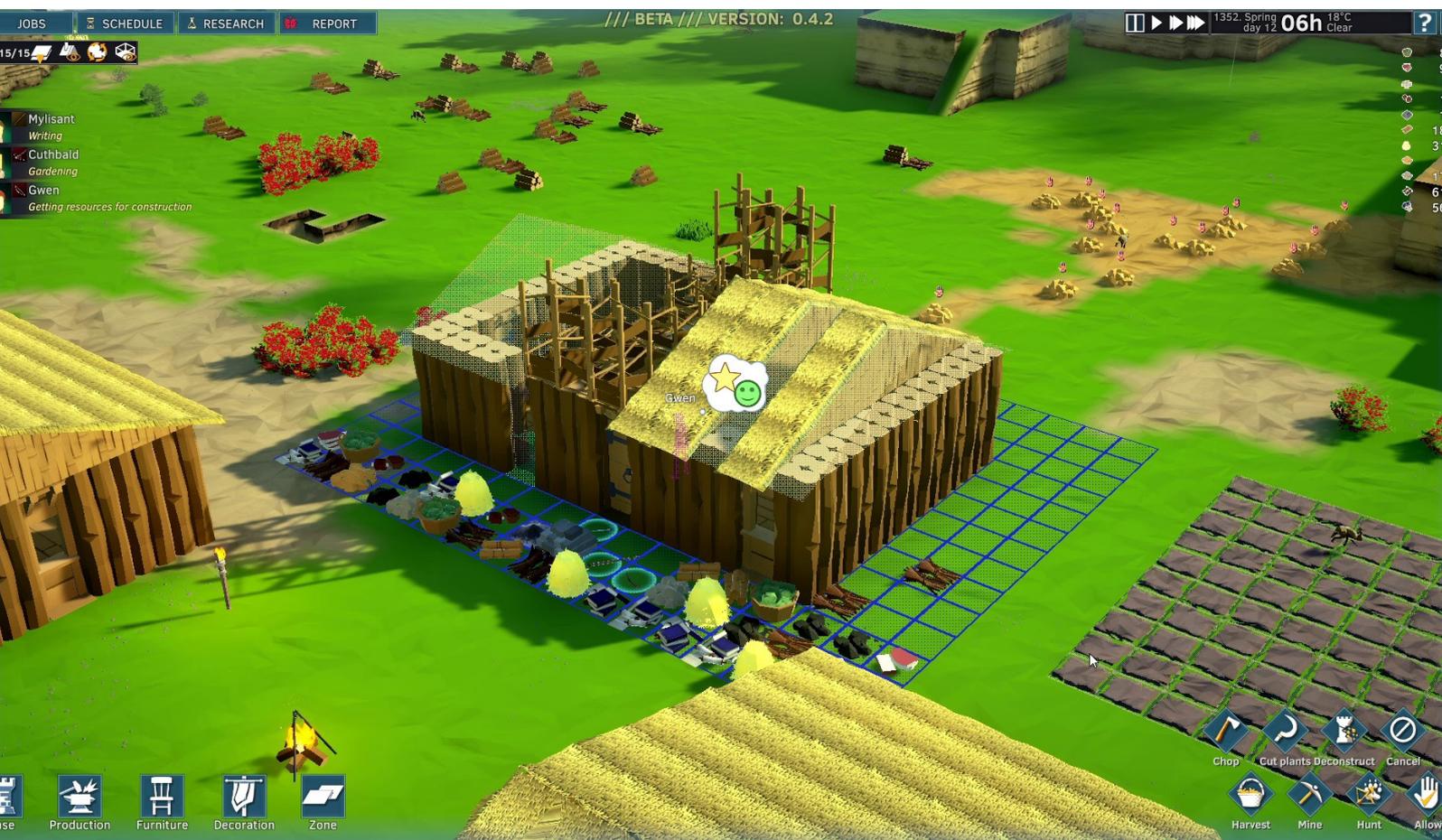


## Going Medieval

# STUNDENLANGE MITTELALTER-FASZINATION

Genre: **Strategie** Publisher: **The Irregular Corporation** Entwickler: **Foxy Voxel** Termin: **2021**



Weil die Waren alle draußen liegen, bauen wir ein neues Lagerhaus. Going Medieval steckt voller solcher Miniaufgaben, die wir uns selbst stellen.

**In Going Medieval baut ihr eure Dörfer zu Festungen und großen Städten aus. Wir haben uns im Strategiespiel als Bauer, Architekt und Jäger versucht.** Von Peter Bathge

Das ach so düstere Mittelalter sieht in Going Medieval eigentlich ganz freundlich aus: warme Farben, saftige Wiesen und glückliche Dorfbewohner, die blühende Felder bestellen und putzige Tiere im Wald jagen. Krankheit, Tod und Elend: Gibt's laut den

Machern erst mit den nächsten Patches! Wenn das mal keine rosigen Zukunftsaussichten sind. Dabei hat das Aufbaustrategiespiel ein postapokalyptisches Szenario: In einer fiktiven Version des 14. Jahrhunderts hat in Großbritannien die Pest 95 Prozent der Bevölkerung ausgelöscht. Die wenigen Überlebenden müssen die Zivilisation wiederaufbauen, werden aber von Barbaren und religiösen Fanatikern bedrängt. Der Spieler startet mit drei Dorfbewohnern eine neue Siedlung, muss Ressourcen sammeln, Verteidigungsanlagen bauen und Angriffe mit Schwert und Bogen abwehren.

Going Medieval bedient sich dabei großzügig an Elementen bekannter und erfolgreicher Strategiespiele wie Stronghold, Banished, Stardew Valley, Rimworld und sogar (in Sachen Voxeltechnik) Minecraft. Nach mehreren Spielstunden mit der Closed Beta von Going Medieval steht für uns jedenfalls fest: Dieser Mix klappt! Going Medieval hat alle Zutaten, um ein richtig leckerer Mittelalter-Mix zu werden – wenn die bislang unbekanntem Entwickler nach dem offiziellen Early-Access-Start im Herbst fleißig weiterpatchen, dürfte uns hier ein echter Aufbau-Überraschungshit erwarten.

## Mittelalter für Einsteiger

Okay, das mit dem fehlenden Tod war gelogen, eure Dorfbewohner können in Going Medieval sterben, etwa an Altersschwäche. Nur ist das bisher so selten der Fall, dass man sich als gestandener Aufbauspieler fast ein bisschen die beinharten Winter und verheerenden Seuchen aus dem Konkurrenten Banished herbeiwünscht. Ja, auch in Going Medieval wandert die Uhr automatisch weiter, und jeder Tag bringt uns dem kalten Winter mit Eis und Schnee (und erfrorenen Pflanzen) näher. Es gibt Angriffe von Kannibalen und anderen Widersachern, Kämpfe mit Schwert und Schild – aber am Ende ist uns beim Spielen nur ein einziger Dorfbewohner weggestorben. Der Übeltäter war ein Wolf, den wir unvorsichtigerweise zur Jagd ausgeschrieben hatten.

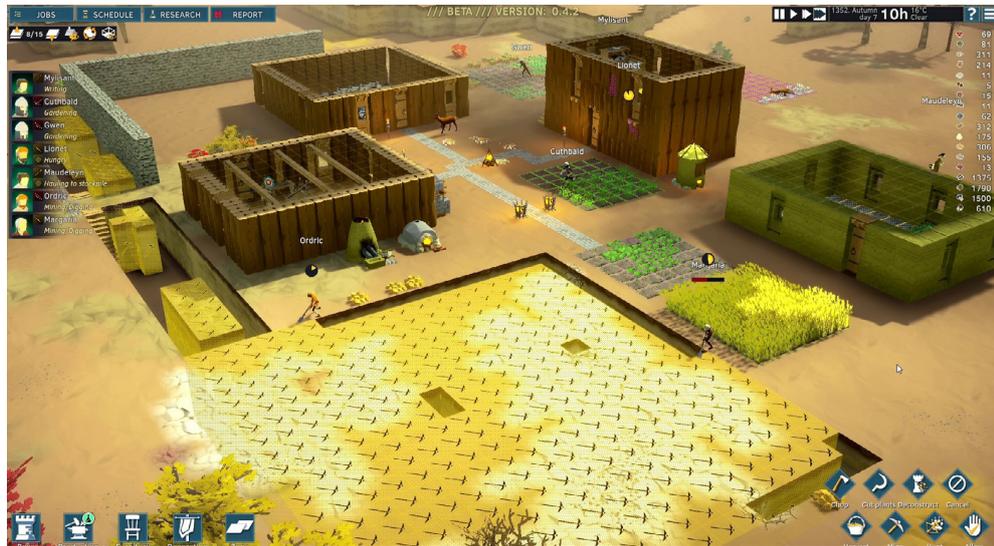
Going Medieval ist in dieser Hinsicht also deutlich verzeihender als Banished, dank großzügiger Lebensbalken der Figuren und reicher Ernte beim Anlegen von Gemüsefeldern kommt man gut durch den Winter. Angreifer sind zudem so nett, trotz stetig steigender Truppengröße vorzeitig abzuziehen, wenn sie ein paar unserer Dorfbewohner bewusstlos geschlagen haben.

Aber gut, künftige Patches sollen hier noch mehr Herausforderung ins Spiel bringen, das hat Entwickler Foxy Voxel bereits angekündigt. Noch befindet sich Going Medieval ja nicht einmal offiziell im Early Access! Aber es macht dennoch schon verdammt viel richtig, denn das grundsätzliche Gameplay motiviert enorm.

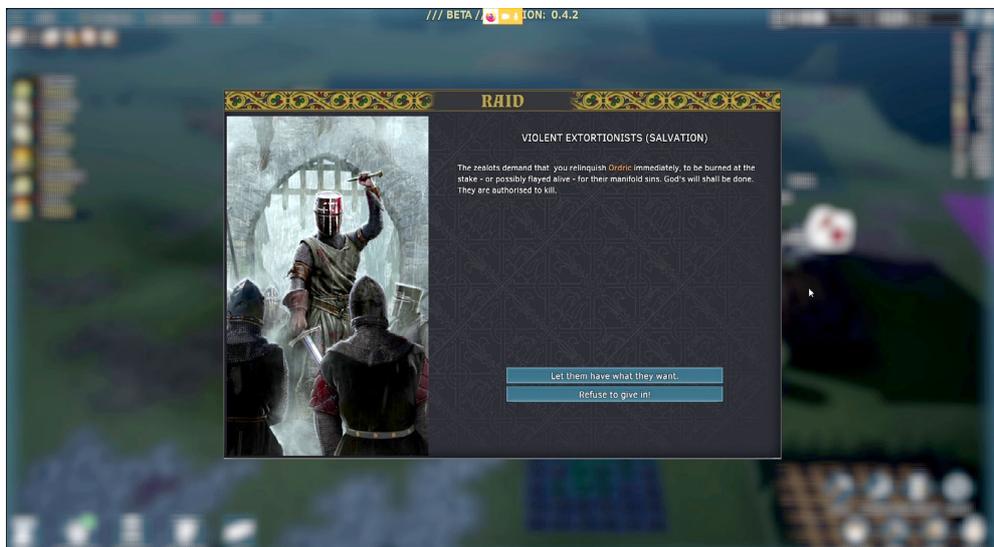
## Siedler-Stronghold mit Selberbauen

In Going Medieval kontrolliert ihr eure Untertanen für gewöhnlich nicht selbst – nur für den Kampf könnt ihr zwangsrekrutieren und anschließend wie in einem Echtzeitstrategiespiel herumkommandieren. Ansonsten gehen sie aber selbstständig Tätigkeiten wie Pflanzen, Graben, Bauen, Wunden verarzten oder Kochen nach. Was sie gerade machen, beeinflusst ihr, indem ihr jedem Siedler unterschiedliche Prioritäten in der Jobübersicht gebt: Okay, Gwen kann gut bauen und hat einen Bogen – sie soll möglichst oft jagen, aber auch ein bisschen Wände zimmern, wenn es sonst gerade nichts zu tun gibt. Sechs Prioritätsstufen erlauben ein sehr feines Austarieren von Schwerpunkten – je mehr Bewohner sich automatisch eurer Siedlung anschließen, umso mehr lohnt sich das Spezialisieren. Das erinnert stark an eine 3D-Version des großartigen Rimworld. Die kleinen Männchen haben zwar keine Gesichter, aber Skills und Traits – je öfter sie einen Job ausüben, umso besser werden sie darin. Wer eine Leidenschaft für ein bestimmtes Feld besitzt, sammelt darin doppelt so schnell Erfahrung und erreicht irgendwann die Höchststufe zehn in dieser Fertigkeit.

Wer Beeren pflückt oder Bäume umhackt, produziert Ressourcen, von denen es mehrere Dutzend gibt. Zum Träger ausgerufene



Unser Dorf in Going Medieval wächst: Unten haben wir ein großes Gebiet zum Graben freigegeben (gelb). Welche Ressourcen dort schlummern (hier etwa Eisen), sieht man vorher.



Wenn neue Siedler eintreffen, werden sie oft von einer Bande Soldaten verfolgt. Wer sich fürchtet, kann den Neuankömmlingen das Asyl verwehren.

Siedler (ein simpler Skill, den jeder gleich gut ausführen kann) bringen das Zeug automatisch zu einer zuvor ausgewiesenen Sammelstelle. Am besten ist die überdacht und von Wänden umgeben, denn Regen und die Temperatur verderben Nahrungsmittel mit der Zeit. Auch Kleidung und Waffen zerfallen irgendwann zu Staub – das dauert aber eine ganze Weile, so kommt man nie ins Schwitzen. Häuser errichtet ihr in Going Medieval völlig frei – es gibt keine vorgefertigten Bauwerke, sondern ihr zieht Wände ein, verlegt den Boden und kümmert euch um Fenster, Türen und die Einrichtung, etwa ein eigenes Bett für jeden Dorfbewohner. Ähnlich wie beim Klassiker Dungeon Keeper funktioniert die Weiterverarbeitung von Rohstoffen über separat platzierte Handwerksstationen. Am Herd wird gekocht, an der Schmiede werden Waffen produziert, in der Schreibstube Schriften erstellt, um später neue Technologien zu erforschen. Anders als in Dungeon Keeper können aber in einem Raum oder Haus mehrere Produktionsstätten stehen, solange genug Platz vorhanden ist. Manche

Objekte haben natürlich gewisse Standortvorteile. So ist ein Lagerfeuer im Haus wenig effektiv, ein Ofen draußen im Regen aber noch unnützer. Schade: Dies wirkt sich aktuell zumindest lediglich auf die Produktionsgeschwindigkeit aus. Es gibt keine unvorhersehbaren Katastrophen wie ein Feuerfangendes Strohdach. Auch Krankheiten fehlen derzeit in Going Medieval. Trotzdem wird's nicht so schnell langweilig.

## Hilfe, ich kann nicht aufhören!

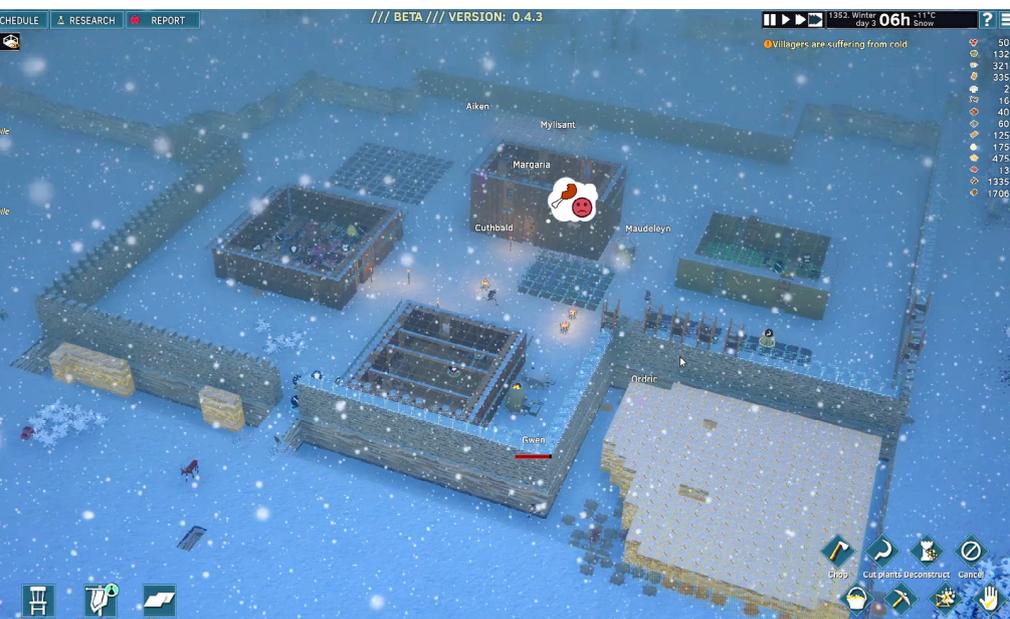
So wie die Siedlung wächst auch das Feature-Set von Going Medieval mit jeder Spielstunde. Der Forschungsbaum enthält noch nicht alle finalen Produktionszweige (Chemie und Brauerei fehlen etwa), aber motiviert schon jetzt enorm mit regelmäßigen Freischaltungen. Zudem gelingt es dem Strategiespiel, dass uns ständig neue Optimierungsmöglichkeiten auffallen. Erst brauchen wir mehr Ton, also müssen wir ein neues Feld zum Graben ausweisen. Dann fällt uns auf, dass es nicht genug Brennmaterial für den Hochofen gibt – also schnell neue Bäu-



Der Voxel-Grafikstil ist putzig und für das Aufbaugenre eher ungewöhnlich. Die voll dreh- und zoombare 3D-Kamera lässt sich gut bedienen und sorgt für Übersicht.



Zurzeit laufen die Gefechte noch nicht so geordnet ab, wie die Entwickler sich das vorstellen. Auch Belagerungsgerät fehlt aktuell.



Die Bau-Tools von Going Medieval sind angenehm umfangreich und erlauben dem mittelalterlichen Bürgermeister und Burgherrn viel Individualisierung.

me zum Abholzen freigeben. Der Kohl auf den Feldern ist reif – wieso erntet den keiner ab? Ach so, vergessen, das Feld wieder freizugeben, man kann nämlich Bewohnern explizit verbieten, bestimmte Ressourcen zu benutzen. Dann müssten wir endlich auch mal Mylisant ihre neue Rüstung anziehen, und überhaupt ist ein weiteres Haus für unser stetig wachsendes Lager notwendig. Dank der eingängigen Steuerung fühlt sich kaum etwas davon wie Arbeit an. Bauvorhaben lassen sich auf mehreren Höhenstufen durchführen, und es gibt unterschiedliche Mauertypen. Mit ein bisschen Kreativität lassen sich bereits hübsche Burgen und adrett platzierte Wege anlegen, es gibt dekorative Elemente wie Fackeln und Banner. Das Interface ist vielleicht noch nicht besonders hübsch, aber funktional. Rechts oben seht ihr alle verfügbaren Rohstoffe, und mit den Buttons in der unteren rechten Bildschirmcke verteilt ihr Aufgaben an eure Siedler. Links unten gibt's das Baumenü – hier sollten die Entwickler vielleicht für die Produktionsgebäude unterschiedliche Unteremenü anlegen, derzeit wird's mit längerer Spielzeit leicht unübersichtlich. Über dem Baumenü habt ihr eure Dorfbewohner im Blick und was sie gerade so anstellen.

Momentan gibt es noch kleine Ärgernisse bei der Bedienung, besonders das Platzieren von Dächern ist unnötig umständlich. So existiert etwa ein Limit für die Größe von Dächern, das erst beim Aufziehen der Fläche kommuniziert wird – da hat man in aller Regel aber bereits die Wände gesetzt und muss sie anschließend teilweise abreißen. Denn eine Funktion, um Objekte zu versetzen, gibt es nicht – zumindest bei Handwertischen würde das Sinn ergeben. Das Lagersystem kennt zwar mehrere Flächentypen, damit Abfall und Waffen nicht zusammen mit Baustoffen abgelegt werden. Doch weil alle restlichen Ressourcen im allgemeinen Lagerplatz landen und sie sich nur eingeschränkt stapeln lassen, kann man nur schwer auf einen Blick erkennen, wie es um die Lagerkapazität steht. Das hat Stronghold schon vor fast 20 Jahren besser hinbekommen. Auch klickt man beim Auswählen einzelner Objekte gerne mal unabsichtlich daneben. Gute Nachricht: Die Entwickler sammeln aktuell viel Feedback von Beta Spielern, vor allem über ihren Discord-Channel. Das hat sich bereits ausgezahlt, so wurde etwa während unserer Spielzeit ein Patch veröffentlicht, der beim Platzieren von Objekten mit einem kleinen Pfeil die Richtung angibt, aus der Siedler damit interagieren können. Ungemein praktisch!

**Ein bisschen Die Sims, aber noch nicht genug**

Dank eines leicht zu bedienenden Arbeitsplans organisiert ihr die Zeiten, in denen jeder Dorfbewohner arbeitet und schläft. Abhängig von ihrer Persönlichkeit zieht es die ein oder andere Figur vor, früher aufzustehen oder pünktlich zu Bett zu gehen. Auch



# IHR SETUP AUF IHREN BEFEHL

## ÜBERNEHMEN SIE DAS VOLLE KOMMANDO ÜBER IHR SYSTEM



**iCUE FÜR GAMING**  
Herrschen Sie über Ihr Universum



**iCUE FÜR BUILDS**  
Gaming zu Ihren Bedingungen



**iCUE FÜR FORTSCHRITTLICHE STEUERUNG**  
Schöpfen Sie das volle Potenzial  
Ihres Systems aus

## IHR GESAMTES SETUP ZU IHRER VERFÜGUNG

### PERIPHERIE



K70 RGB MK.2 LP



MM800 RGB



DARK CORE  
RGB PRO



iCUE NEXUS



VIRTUOSO SE



LT100



### KOMPONENTEN



iCUE H100i PRO XT



RM650



DOMINATOR  
PLATINUM RGB



COMMANDER PRO



LIGHTNING  
NODE PRO



QL RGB

ANPASSBARE AKTIONEN UND MAKROS • ANPASSBARE EQ-EINSTELLUNGEN • LÜFTERSTEUERUNG • BELEUCHTUNGSSTEUERUNG • LEISTUNGSSTEUERUNG

LEISTUNGSÜBERWACHUNG • PUMPENSTEUERUNG • TEMPERATURÜBERWACHUNG



## ENTFESSELN SIE DAS POTENZIAL VON iCUE



- Mylisant Writing
- Gwerit Constructing
- Lionet Drafted
- Maudeleyn Constructing
- Ordric Mining/Digging
- Margarita Mining/Digging
- Aiken Writing



Im Winter frieren die Einwohner, das schlägt sich erst auf ihre Moral und dann auf ihren Lebensbalken nieder.

besondere Vor- und Nachteile wie mehr Geschwindigkeit oder langsames Verheilen von Wunden gibt's. Eure Untertanen müssen essen und schlafen, ansonsten haben sie noch sehr wenige Bedürfnisse. Das soll sich ändern, im Rahmen des Early-Access-Programms wird Going Medieval laut Entwicklerraussage mehr Wert auf die Beziehungen zwischen Einwohnern legen. Das betrifft auch das Liebesleben, das aktuell komplett fehlt – genauso wie Nachwuchs. Neue Einwohner kommen lediglich von außen ins Dorf, meist verbunden mit einem kurz danach drohenden Raubüberfall. In Zukunft soll es dann auch Sinn ergeben, Dorfbewohner ins Exil zu schicken, etwa wenn sich Rivalitäten entwickelt haben. Davon fehlt in der Beta aber noch jede Spur.

**Lass uns kämpfen!**

Was dagegen schon in Grundzügen enthalten ist, sind die militärischen Auseinander-

setzungen mit KI-Feinden. Wer zu Spielbeginn nicht den pazifistischen »Builder«-Modus ohne störende Überfälle gewählt hat, muss sich in schöner Regelmäßigkeit mit aggressiven Invasoren auseinandersetzen. Im fertigen Spiel sollen Siedler mit Silberzunge diese Angreifer dazu überreden können, die Seiten zu wechseln. In der Beta müssen wir uns aber noch profan auf Schild und Speer verlassen, um uns des Problems zu entledigen. Das funktioniert ordentlich. Die Gegner-KI kennt nur eine Strategie: Alle drauf! Sie reagiert aber immerhin auf die Anwesenheit von Bogenschützen, denn die werden gern mal zuerst niedergemetzelt. Also die Fernkämpfer besser auf die Mauern schicken und den Eingang zur Siedlung verschließen – ein Burgtor existiert aktuell nicht, nur Holztüren. Die Wegfindung ist gut, auch die der eigenen Soldaten. Aber ausgefeilte Taktiken sind aktuell kaum erfolgreich umzusetzen, das Gekloppe findet unausweichlich in einem großen Knubbel aus Figuren statt.

Für die Zukunft hat Foxy Voxel mehr militärische Optionen angekündigt, es soll schwereres Belagerungsgerät geben. Wir würden uns zudem Formationen wünschen, wenn wir später tatsächlich mal Dutzende Rekruten auf unserer Seite haben. Immerhin lässt sich das Verhalten der Siedler in drei Stufen anpassen, von Fliehen bis Aggressiv. Im Laufe der Early-Access-Phase wollen die Entwickler auch noch weitere Fraktionen und andere Siedlungen ins Spiel einbauen, mit denen man dann ganz klassisch handeln und sich verbünden kann. Ein entsprechender Mehrspielermodus ist aber nicht geplant, ebenso gibt's noch keine Infos zu einer möglichen Kampagne – vermutlich setzt das Spiel ganz auf den Endlosmodus. Ein Releasedatum oder den angepeilten Preis von Going Medieval wollten uns die Entwickler auch auf Nachfrage nicht verraten: Der Betatest läuft noch bis zum 17. August, auf der Steam-Seite steht in Sachen Launch nur »Coming Soon«. Hoffentlich dauert das nicht mehr allzu lange. ★

**Meinung**

Peter Bathge  
@GameStar\_de



Darf ich mal kurz ins Schwärmen darüber geraten, wie ausgereift und technisch fertig sich Going Medieval so weit vor Release schon anfühlt? Obwohl ich bisher nur eine Betaversion spielen konnte und Foxy Voxel noch gut ein Jahr im Early Access am Spiel feilen möchte, gab es in über fünf Stunden Spielzeit nicht einen Absturz und kaum nennenswerte Bugs zu verzeichnen. Gute Arbeit! Aber auch kein Wunder, schließlich arbeiten die sieben Entwickler auch schon über zwei Jahre am Spiel. Unter spielerischen Gesichtspunkten macht Going Medieval ebenfalls viel richtig. Der umfangreiche Forschungsbaum hält mir immer eine weitere Karotte vor die Nase, und das stete Wachstum der Siedlung stellt mich vor neue Herausforderungen: Eben noch lege ich Flachsfelder an, um daraus Winterkleidung zu schneiden, dann ziehe ich eine mehrstufige Eisenproduktion hoch, und schließlich kümmere ich mich endlich mal um das Loch in der Stadtmauer. Dank des cleveren Jobmanagements und der guten Dorfbewohner-KI, die (fast) immer tut, was sie soll, habe ich stets die volle Kontrolle. Selbst das Bauen macht mir als altem Minecraft-Muffel Spaß, auch wenn das Interface besonders bei der Platzierung von Dächern noch ein Update vertragen könnte. Apropos: Künftige Patches sollten noch ein bisschen an der Survival-Schraube ziehen. Ich mag meine Aufbauspiele ja gemächlich und entspannt, aber bisher ist Going Medieval selbst für meinen in dieser Hinsicht simplen Geschmack zu einfach. Zum Glück haben die Entwickler das schon für kommende Patches auf dem Schirm – genau wie mehr Optionen bei Militär und menschlichen Beziehungen. Wer sich für das Genre begeistern kann, sollte Going Medieval im Auge behalten: Das sieht gut aus!

**Foxy Voxel**

Der serbische Entwickler Foxy Voxel ist ein kleines Independent-Studio. Es besteht aus nur sieben Mitarbeitern (drei Programmierern, einem Animationskünstler, zwei Game Designern und einem Communitymanager). Das Team kann auf eine lange Branchenzugehörigkeit zurückblicken und hat Erfahrung mit Story- und Puzzle-Spielen für PC und Mobile-Plattformen. Die Truppe arbeitet nach eigenen Worten »an Spielen, die sie selbst gerne spielen würden«. Die Inspiration zu Going Medieval kam zusammen mit der Vorliebe des Teams für Survivalspiele durch Titel wie Oxygen Not Included und Rimworld.

