

Old World

MEISTERHAFT GLOBAL



Genre: Rundenstrategie Publisher: – Entwickler: Mohawk Games Termin: 1.7.2021 Sprache: Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 33 Euro DRM: ja (Epic) Enthalten in: –

Das 4X-Strategiespiel Old World mischt Civilization mit Crusader Kings und stellt sich im Test trotz kleiner Schwächen als wahre Strategieperle heraus. Von Stephan Blüemel

Endlich ein neues Civilization! Zumindest fast, denn Old World stammt nicht von Serienentwickler Firaxis – aber es ist trotzdem das beste 4X-Strategiespiel seit langer Zeit. Und im Gegensatz zu Civilization 6 passt sogar die künstliche Intelligenz von Anfang an!

Als antiker Staatenlenker seid ihr in Old World aber nicht nur mit dem Bauen von Siedlungen beschäftigt, neben der Stadtverwaltung hat Entwickler Mohawk Games nämlich noch ein weiteres Ass im Ärmel: Das Strategiespiel setzt die virtuellen Regenten als lebendige Charaktere mit Vorlieben, Attributen und Beziehungen um, eben genau so wie in Crusader Kings 3! Old World nimmt sich also gleich zwei grandiose Strategiespiele zur Vorlage – und hat zugleich mehr als genug eigenständige Ideen.

Einen oder zwei Haken hat die Sache aber dann doch: Old World gibt's vorerst nur im Epic Games Store zu kaufen, der Preis beträgt allerdings faire 32 Euro. Der andere Haken hat mit der Sprache zu tun: Wer kein Englisch versteht, muss unter Umständen Abstriche bei der grandiosen Atmosphäre des Spiels machen. Für uns sind das aber noch lange keine Gründe, Old World abzuschreiben. Im Gegenteil! Denn der Test zeigt, warum diese Perle der Globalstrategie ein Muss für jeden Geschichts-Fan ist.

Old Worlds fünf Wege zum Erfolg

Spielerisch wartet bei Old World erst einmal Altbekanntes auf euch: Mit Siedlern siedelt ihr, mit Arbeitern baut ihr die Umgebung aus, Scouts erkunden die weite Welt, und Forschungspunkte helfen euch, im genreüblichen Technologiebaum voranzuschreiten. Die Grafik ist zwar solide, wirkt aber im Vergleich zur offensichtlichen Konkurrenz (Civilization 6 und Humankind) dezent veraltet. Doch Old World hat viel mehr und vor allem viel Neues zu bieten. Besonders beeindruckt haben uns dabei fünf Spielelemente, die euer Spielerlebnis in Old World auf einzigartige Weise prägen werden: die Charaktere, die Events, die Diplomatie, die Befehlspunkte und der Stadtausbau.

In Old World übernehmt ihr bei Spielbeginn die Rolle des Anführers eines antiken Volkes. Doch egal ob ihr nun die karthagische Königin Dido wählt, Philipp II. von Makedonien oder doch lieber den Perserkönig Cyrus – irgendwann werden diese Herrscher sterben und ihre Kinder an die Macht kommen. Denn in Old World habt ihr das Schicksal einer ganzen Dynastie in der Hand, mit allem, was dazu gehört: Eheschließungen, Kinder, Seitensprünge, Familienzoff und Erbrecht. Sollte eure Dynastie frühzeitig aussterben, endet das Spiel.

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr Abwechslung von Civilization braucht.
... euch die Charaktere in Crusader Kings gefallen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr Wert auf unterschiedliche Fraktionen legt.
... ihr eine deutsche Übersetzung braucht.

Familienangelegenheiten

Aber nicht nur die Herrscherdynastien spielen eine Rolle. In jedem Reich gibt es drei große Familien mit unterschiedlichen Stärken, die jeweils die Führung in euren Städten übernehmen. Außerdem können weitere Charaktere euren Königshof verstärken und unterschiedliche Regierungsämter übernehmen. Jeder Charakter hat Stärken und Schwächen in den Attributen Weisheit, Charisma, Mut und Disziplin, die entsprechende Boni oder Abzüge geben. Der wahrscheinlich wichtigste Faktor ist allerdings der jeweilige Archetypus, durch den sich ein Charakter auszeichnet. Zehn unterschiedliche dieser Archetypen gibt es im Spiel: Charaktere können beispielsweise Baumeister, Redner, Helden oder Diplomaten sein. Das bestimmt unter anderem, welche Rolle sie am Hofe einnehmen können.

Vor allem für eure Herrscher sind die Archetypen wichtig. Sie geben mächtige Boni und ermöglichen sogar besondere Spielmechaniken. So hat ein Diplomat als Herrscher hohe Beziehungsboni zu den KI-Herrschern, während nur ein Baumeister mehrere Arbeiter gleichzeitig an einem Bauprojekt arbeiten lassen kann. Als Spieler können wir den





Die Umgebung von Babylon haben wir mit Pferdezucht, Ackerbau und Holzwirtschaft intensiv ausgebaut.

Archetypus der kommenden Herrscher durch die Erziehung unserer Kinder bestimmen, sodass wir die Kontrolle darüber behalten, welchen Schwerpunkt wir mit der nächsten Herrschergeneration setzen wollen.

Es begab sich zu der Zeit...

Zwar sorgt schon das Charactersystem für ordentlich Abwechslung, aber erst durch die über 3.000 unterschiedlichen Events wird Old World so richtig lebendig. Sie verbinden die Geschehnisse auf der Weltkarte mit den zahlreichen Charakteren und machen das Strategiespiel zu einem Geschichtengenerator, wie wir es eigentlich nur aus dem Rollenspiel-Strategie-Mix Crusader Kings 3 kennen. Die Events decken dabei nahezu alle Spielbereiche ab. Häufig sind es diplomatische Angelegenheiten, oder es melden sich

Vertreter der unterschiedlichen Religionsgruppen bei uns. Oft gibt es auch eine Entscheidung zur Erziehung unserer Kinder zu treffen, oder aber ein Oberhaupt einer der großen Familien wendet sich an uns ...

Dabei präsentiert uns Old World so gut wie nie reine Zufallsereignisse, sondern die Events sind meist eng mit dem jeweiligen Spielgeschehen verbunden. So haben wir beispielsweise gerade eine Mine in Auftrag gegeben, da erfahren wir, dass eine wertvolle Erzader gefunden wurde, sodass wir dort nun viel mehr produzieren als erwartet. Die Mine erhält dann sogar einen Namen. Ab sofort erinnern wir uns jedes Mal an diese kleine Geschichte, wenn wir sie auf der Karte sehen. Sie ist kein anonymes Gebäude mehr, sondern hat fast schon Persönlichkeit. So geht Storytelling in Strategiespielen!

Freund oder Feind?

Das Charactersystem in Verbindung mit den vielen unterschiedlichen Events macht die Diplomatie mit den anderen Herrschern so konkret und gleichzeitig glaubwürdig wie in kaum einem anderen Strategiespiel. Jeder Herrscher hat eine persönliche Meinung zu den jeweils anderen. Diese wird gespeist aus vielen verschiedenen Faktoren. So spielen natürlich die Charaktereigenschaften eine Rolle: Ein abergläubischer Herrscher mag keine rationalen Charaktere, wer grausam ist, mag keine Freundlichkeit und so weiter. Aber vor allem die diplomatischen Events schaffen es, den Spieler immer wieder vor schwierige Entscheidungen zu stellen. Wir erfahren beispielsweise, dass die griechische Königstochter aus dem Nachbarreich zu uns geflohen ist, weil sie ihren Va-



Sieben Völker stehen zur Auswahl: Neben den Karthagern sind es die Assyrer, die Babylonier, die Ägypter, die Griechen, die Perser und die Römer.



Die Siedlungsplätze sind vom Spiel vorgegeben. Häufig leben dort schon Barbaren, oder die KI-Gegner versuchen, diese schnell zu besetzen.



Zahlreiche Gesetze bestimmen die Ausrichtung des Reiches. Sie werden durch Technologien freigeschaltet.



Über 3.000 Events sorgen für viel Abwechslung und Würze. Hier profitieren wir von unseren guten Beziehungen mit den benachbarten Griechen.

ter, den griechischen König, nicht mehr erträgt. Nun können wir uns entscheiden: Helfen wir der Prinzessin und verdrängen wir den König oder schicken wir sie wieder zurück und vertiefen auf diese Weise unsere guten Beziehungen? Das Delikate ist: Irrendwann stirbt dieser König, seine zu uns geflohene Tochter wird Königin, und sie wird sich an unsere Entscheidung erinnern ...

Hinzu kommt, dass wir erstaunlich zahlreiche Möglichkeiten haben, die diplomatische Lage zu beeinflussen: Wir können Handelsvereinbarungen treffen, Karawanen senden, persönlichen Einfluss ausüben, Geschenke anbieten, eine Heirat vereinbaren, den gleichen Glauben annehmen, einen talentierten Botschafter beschäftigen oder darauf achten, dass unsere kommenden Herrscher gute Diplomaten sind. Unmotivierte und überraschende Feindschaften sowie Kriegserklärungen erlebt man kaum.

Wichtig oder nichtig?

Aber auch spielmechanisch betritt Old World Neuland. So können wir – untypisch für das Genre – nicht einfach jede Einheit in jeder Runde beliebig einsetzen. Die Zahl unserer Aktionen wird durch Befehlspunkte bestimmt. Jede Bewegung, jede Aktion, jeder Angriff, jede Baumaßnahme der Arbeiter, ja sogar die allermeisten diplomatischen Aktionen kosten Befehlspunkte. In jeder Runde müssen wir uns also klar machen, was besonders wichtig ist. Eigentlich wollen wir die Straße zur nächsten Stadt

weiterbauen, den Scout weiter erkunden lassen, unseren Sohn ausbilden, den Wald abholzen und gleichzeitig einen kleinen Krieg an der Südgrenze führen. Alles auf einmal geht meist nicht – aber was davon kann wirklich warten? Eine wichtige Aufgabe des Spielers ist es also, bei einem wachsenden Reich auch für einen Anstieg der Befehlspunkte zu sorgen, um auf die größer werdenden Herausforderungen reagieren zu können. Auch dafür gibt es Möglichkeiten: Einwohnerzahl, Religionsboni, Gesetze, Technologien, Gebäude, Ressourcen und Wunder können die Befehlspunkte erhöhen. Den größten Einfluss hat jedoch die Legitimität der eigenen Dynastie. Diese lässt



Wenn man es drauf anlegt, kann man das Tooltip-System richtig eskalieren lassen.

sich durch das Erringen von Beinamen (»der Große«, »der Blutige«, »der Weise«, usw.) vergrößern, die unsere Herrscher durch eine bestimmte Zahl von Taten in der Welt oder durch das Erfüllen von Ambitionen erhalten. Letztere sind große Aufgaben, die wir regelmäßig per Event-Auswahl selbst bestimmen können und die im Laufe des Spiels immer herausfordernder werden. So genügt es für eine der ersten möglichen Ambitionen, vier Städte zu besitzen, während später der Bau aufwändiger Wunder oder die Kontrolle über technologisch weit entwickelte Einheiten nötig ist. Mit Hilfe dieser Ambitionen lässt sich sogar das Spiel gewinnen. Die Fraktion, die nämlich als erste zehn dieser Ambitionen erfüllt, wird zum Sieger erklärt. Diese flexible Siegbedingung sorgt für einen sehr dynamischen Spielverlauf, da sich der Spieler nicht schon früh auf eine bestimmte Siegstrategie festlegen muss.

Ressourcenvielfalt

Die Städte in Old World können nicht frei auf der Karte platziert werden, sondern nur an vorgegebenen Siedlungspunkten, die in einem gewissen Abstand voneinander liegen. Das macht das frühe Erkunden und Siedeln zu einem spannenden Wettlauf mit den anderen Fraktionen. In den Städten selbst werden keine Gebäude gebaut, sondern nur Einheiten ausgerüstet und Spezialisten für den Ressourcenabbau verbessert. Der eigentliche Stadtausbau erfolgt auf der Karte durch die Arbeitereinheiten. Aber auch hier geht Old World einen eigenen, sehr motivierenden Weg. Denn für den Ausbau der Gebäude und den Unterhalt des Reiches (und teilweise auch der Einheiten) sind gleich fünf unterschiedliche Ressourcen wichtig: Eisen, Stein, Holz, Nahrung und Gold. Erster baut man in Steinbrüchen, Minen und durch das Roden von Wäldern ab. Nahrung erhält man von Feldern und Viehkoppeln, Gold durch den Bau von Dörfern, die sich weiterentwickeln, oder durch den Abbau von Edelmetallen oder Luxusgütern.

All diese Einrichtungen aber wiederum auch selbst Baumaterial: Für Farmen und Minen brauchen wir Holz, für Stein-

MEINUNG

Stephan Bliemel
@Steinwallen



Old World macht Spaß. Und das, obwohl es nicht die bunte Abwechslung der Zivilization-Reihe bietet, die uns von der Feuersteintaxt bis zum Düsenjet durch alle menschlichen Zeitalter führt. Aber gerade durch die Reduktion auf ein einziges Zeitalter, in dem jede Runde ein Jahr darstellt, gewinnt Old World an Tiefe und Glaubwürdigkeit. Die Charaktere sind dadurch nicht nur reine Symbolbilder – wir sehen sie reifen und altern, und wenn der eigene König oder die Königin stirbt, ist dies mehr als ein Klick auf ein Event-Fenster. Der Wermutstropfen: Old World wird auch weiterhin nur exklusiv im Epic Store erhältlich sein. Bleibt zu hoffen, dass die aktive Spielerschaft dennoch groß genug ist, um eine Weiterentwicklung zum Beispiel von zusätzlichen historischen Szenarien oder einer deutschsprachigen Spielversion zu ermöglichen.

brüche Eisen, für Dörfer Steine. Und wenn dann noch die städtischen Gebäude wie Tempel, Baracken, Garnisonen, Forts oder gar die ressourcenhungrigen Weltwunder hinzukommen, kostet das einiges an Abwägung und Feinplanung. Der Ausbau des Reiches wird auf diese Weise nachvollziehbar und motivierend vorangetrieben, weil alles mit den Gegebenheiten der Landschaft verbunden ist. Städte am Rande eines Gebirges oder inmitten von Wäldern werden zu wichtigen Lieferanten von Baumaterial, auch wenn sie vielleicht weniger fruchtbares Land zum Wachsen zur Verfügung haben.

Dein Freund, der Tooltip

Das großartige Zusammenspiel all dieser Elemente zeichnet die Qualität von Old World aus. Allerdings werden neue Spieler ein gehöriges Stück Geduld brauchen, ehe sich ihnen die Feinheiten und Zusammenhänge des Spiels erschließen. Hier kommen



Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu gewinnen. Entweder ihr schafft es als Erstes, zehn Ambitionen zu erfüllen, oder ihr habt nach 200 Runden die meisten Punkte gesammelt.

das Interface und vor allem die Tooltips ins Spiel, die in Old World von größter Bedeutung sind. Mit ihnen lassen sich nahezu alle Details und Spielinformationen über ein Tooltip-im-Tooltip-System dort recherchieren, wo man sie braucht. Das macht sie zu einem überaus mächtigen Instrument, allerdings würde sich das Spiel ohne diese auch gar nicht verstehen und sinnvoll spielen lassen. Wer Old World genießen möchte, wird sich auf die intensive Nutzung der Tooltips einlassen müssen. Ergänzend helfen ein Tutorial und ein In-Game-Wiki, allerdings bleiben dennoch einige Spielkonzepte unerklärt, zum Beispiel das Religionssystem, sodass man hierfür die Erfahrung von ein bis zwei Spielversuchen brauchen wird, um diese Spielelemente nutzen zu können.

Abgerundet wird Old World durch einen großartigen Soundtrack, zu dem der Grammy-Komponist Christopher Tin (»Baba Yetu« aus Civilization 4) in Kürze noch weitere Titel beisteuern wird. Für Wiederspielbarkeit sorgen diverse Einstellungsoptionen bei der Erschaffung der zufälligen Welt sowie fünf weitere Einzelszenarien, die vor allem die Geschichte der Karthager nachzeichnen.

Old World lässt sich außerdem mit bis zu acht Mitspielern über Server, als Play-by-Mail oder im Hotseat-Modus spielen. Jedoch ist Old World bis jetzt ausschließlich in englischer Sprache verfügbar. Laut Auskunft der Entwickler ist eine deutsche Spielversion möglich, aber noch nicht sicher. Immerhin

ist schon eine Community-Übersetzung in Arbeit, die vom Discord-Server der Entwickler als Mod geladen werden kann.

Old World ist ein großartiges 4X-Strategie-spiel, das die bekannten Elemente der Civilization-Reihe mit dem Charakter- und Event-System eines Crusader Kings verbindet und sie mit vielen neuen Spielideen anreichert. Hinzu kommt, dass durch die intensive Zusammenarbeit mit der Spieler-Community während der Early-Access-Phase der Titel inzwischen hervorragend balanciert und nahezu frei von Bugs ist. Aus dem ungeschliffenen Diamanten von einst ist ein echtes Schmuckstück geworden, das sich kein Strategiespieler entgehen lassen sollte. ★

OLD WORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 2,5 GHz / Phenom 2 2,6 GHz	i5 2,5 GHz / AMD FX8350
GTX 450 / Radeon HD 5570	GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- atmosphärische Event-Illustrationen
- Charakterporträts
- praktisches UI (Tooltip im Tooltip)
- veraltete Weltkarte
- simple Animationen

SPIELDESIGN



- komplexer Stadtaufbau
- Befehlspunktesystem
- Siedlungsplätze
- Events und Spielmechaniken greifen auf ineinander
- variierte Siegstrategien

BALANCE



- acht Schwierigkeitsgrade
- In-Game-Tutorial
- ausreichend gute KI
- Technologien erweitern Spielmöglichkeiten
- Ressourcen gut balanciert

ATMOSPHERE / STORY



- abwechslungsreiche Events
- Charaktere sorgen für Identifikation
- glaubwürdige Diplomatie
- großartige Musik

UMFANG



- zufällig generierte Karten
- zahlreiche Gebäude und Wunder
- über 3.000 Events
- Multiplayer-Modi
- Faktionen spielen sich recht ähnlich

FAZIT

Erfrischende Mischung aus klassischer 4X-Rundenstrategie, Rollenspielelementen und abwechslungsreichen Events.

85



Im Stadtbildschirm bildet ihr Einheiten aus, verbessert Experten, die in den diversen Gebäuden arbeiten, oder startet zivile Projekte.