

Der finstere Kerl lässt keinen Zweifel übrig: Mit guten Worten allein kommen wir im Mittelalter nicht weit.

Grand Ages

Medieval

⊕ Stärken

- + gewaltige Spielwelt
- + aufrüstbare Städte und Einheiten
- + komplexes Wirtschaftssystem

⊖ Schwächen

- Spielwelt wirkt noch recht leer

Rom ist passé. Im Nachfolger zu Grand Ages: Rome träumen wir von einem geeinten Mittelalter-Europa. Mit uns an der Spitze, versteht sich. Von Dmitry Halley

Angeschaut

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds Studios (Rise of Venice, GS 11/13: 82 Punkte)**
Termin: **2015** Status: **zu 25 % fertig**

Würde man einen antiken Römer an der Tunika packen und ihn 1.000 Jahre in die Zukunft versetzen, dann bekäme der vor

Schreck wohl einen Herzkasper, wenn er sich das mittelalterliche Europa anschauen würde: Wo früher die römischen Standarten für Ordnung gesorgt und befestigte Handelsrouten einen ganzen Kontinent miteinander verbunden haben, liegt jetzt ein sprichwörtlicher Flickenteppich aus Kuhdörfern, bewohnt von zahnlosen Analphabeten, die neben ihren Schweinen und Rindern schlafen. Und wenn es überhaupt einen König gibt, dann ist der das ganze Jahr über damit beschäftigt, von Kuhdorf zu Kuhdorf zu reisen, damit sich die Leute nicht für einen Laib Brot gegenseitig die Rübe einhauen.

Na gut, wir haben die historische Realität hier vielleicht arg zugespitzt, aber dieses Gedankenspiel hilft nachzuvollziehen, warum aus der Grand-Ages-Marke, die bisher in der Tradition von Imperium Romanum schwerpunktmäßig eine Städtebausimulation war, jetzt ein Globalstrategiespiel erwächst. Denn Grand Ages: Medieval schickt uns ins tiefe Mittelalter des Jahres 1050 – und da wir im Vorgänger schon die römische Hauptstadt beherrscht haben, wäre es nicht unbedingt ein Fortschritt, wenn wir uns jetzt stattdessen um ein Kuhdorf kümmern müssten. Also spannt der deutsche Entwickler Gaming Minds den Rahmen deutlich weiter. In Grand Ages: Medieval ist es unser Ziel, ein Reich aufzubauen und es zum Kaiser zu bringen. Das packen wir nach Wunsch auch in einer etwa achtstündigen Kampagne an, allerdings wird das Herzstück

das freie Spiel sein, in das letztlich auch der Story-Modus mündet. Zwar konnten wir bisher nur einen Einblick in eine frühe Alpha-Version gewinnen, einige der vorgestellten Aspekte des Spiels haben aber das Potenzial, dem jüngst zumindest im Strategiebereich spärlich bedienten Mittelalter-Setting wieder zu seiner alten Popularität zu verhelfen.

Einer dieser Aspekte ist die Spielwelt. Mit mehr als 20 Millionen Quadratkilometern, die sich von Spanien bis Russland und von Skandinavien bis Nordafrika erstrecken, will Grand Ages ein historisches Großeuropa der Vergangenheit abbilden, das wir überganglos in Echtzeit besiedeln können. Klar, die geschichtlichen Genauigkeiten beziehen sich vor allem auf unsere Ausgangssituation und die grobe Form der Landschaft. Sobald



Jahreszeiten wird es ebenfalls geben – die wirken sich aber vor allem optisch aus.



Ob wir selbst auch Burgen außerhalb der Städte errichten können, ist noch unklar.



Die 20 Millionen Quadratkilometer Fläche beziehen das Meer mit ein – das Festland ist aber immer noch zehn Millionen groß.



Städte wachsen organisch – Wohnhäuser errichten sich dabei automatisch je nach Bedarf.

wir mit dem Expandieren beginnen, schreiben wir unsere eigene europäische Historie, gründen und benennen Städte, wie wir wollen. Medieval konzentriert sich dabei auf einen sehr kleinen Zeitraum – eine durchschnittliche Partie dauert in der Regel zwischen 20 und 60 Jahren, große historische Fortschritte wird's also nicht geben.

Tiefes Mittelalter

Ein nettes Detail: Bei jeder Stadtgründung empfiehlt das Spiel einen Namen, der sich an realen Siedlungen in der Nähe orientiert. Die Dörfer und Städte, die es zu Beginn unseres Aufstiegs bereits gibt, teilen sich unter acht Fraktionen und rund 40 neutralen Städten auf. Eine dieser Fraktionen sind wir. Als Herr einer kleinen Siedlung starten wir lediglich mit ein paar Gebäuden, einer Handelsverbindung zu einem benachbarten Städtchen und ein bisschen Bargeld in der Tasche. Um die Kaiserkrone auf unseren Kopf zu kriegen, müssen wir wie im Genre

üblich vier Spielmechaniken im Blick behalten: Expansion, Forschung, Ressourcenmanagement und Eroberung.

Denn bei einem kleinen Nest darf es nicht bleiben, wenn wir überregional eine Rolle spielen wollen. Um neues Land zu gewinnen, stellen wir einen Siedlertrupp auf, stattdessen ihn mit Rohstoffen aus und schicken ihn an ein unbewohntes Fleckchen. Wie in Civilization behalten wir die umliegenden Ressourcen im Blick: Wer in der Nähe eines Flusses seine Stadt errichtet, profitiert von der Handelsroute, in der Nähe von Steinbrüchen geben Bergwerke mehr her. Da es im Mittelalter kein vernünftiges Straßennetz gab, verbinden wir all unsere Siedlungen selbst miteinander und unterwerfen die Wildnis unserer Planung. Bisher wirkt das riesige Areal noch recht leblos. Die Entwickler versprechen aber besondere Abenteuerereignisse, Räuberbanden und allerlei andere Begebenheiten, die das raue Europa bei Veröffentlichung mit Leben füllen sollen. Zudem passen wir das Land durch Besiedlungen und Rodungen immer mehr unseren Bedürfnissen an.

Gleichzeitig bauen wir unsere Dörfer zu Metropolen aus. Schließlich wollen wir nicht einfach Kaiser der Kuhdörfer sein. Wo am Anfang noch ein paar Arbeiter die ersten Dächer mit Stroh verkleiden, blicken wir nach erfolgreichem Ausbau auf ein Handelsnest aus steinernen Wohnhäusern, Fachwerkbauten, Gasthäusern, Kasernen, Kirchen und allerlei Handwerksbetrieben. Die Städte machen bereits in der Alpha-Version optisch einiges her und vermitteln den Eindruck organisch gewachsener Siedlungen. An dieser Stelle bleibt Grand Ages: Medieval historisch korrekt: Der wirtschaftliche und politische Fortschritt der mittelalterlichen Welt vollzieht sich vor allem in den Städten. Dementsprechend liegt der Fokus des Spiels darauf, einen Städtebund aus dem Boden zu stampfen. Burgen spielen bestenfalls als Stadtzentrum eine Rolle, Religion oder Klöster existieren nur am Rande. Je bekannter unsere Metropolen werden, desto mehr Leute ziehen hinein und helfen dabei, die Einflussreichweite unserer Fraktion auszudehnen. Und Einfluss ist die entscheidende Größe in Grand Ages: Medieval. Die Summe unserer kontrollierten Gebiete



Unentdeckte Gebiete liegen im Nebel des Krieges – von den Burgzinnen sieht das sogar sehr atmosphärisch aus.

wirkt sich nämlich direkt auf unsere Rangstufe aus. Je höher wir im Rang stehen, desto mehr dürfen wir in die Erforschung von Militär, Wirtschaft oder Infrastruktur investieren. So verfeinern wir die Handwerkskunst unserer Baumeister, erfinden neue Wachtürme oder vergrößern unser Heer.

Allerdings – und das ist ein Unterschied zu vielen anderen Strategietiteln – müssen wir beim Ausbau eines Heeres vorsichtig sein. Grand Ages bemüht sich nämlich, Arbeitskräfte realistisch zu simulieren. Das heißt konkret: Wer sich ein stehendes Heer leistet, muss nicht nur viel für die Versorgung zahlen, es fehlen zusätzlich Arbeitskräfte in den Städten, da die Männer ja zum Kriegsdienst abberufen werden. Sich von vornherein aus Kriegen rauszuhalten, kann also ratsam sein, wenn man nicht die eigene Wirtschaft gefährden will. Das Kampfsystem funktioniert dabei weitgehend ohne Mikromanagement. Wir bringen unsere Truppenverbände auf der Weltkarte in Position; sobald der Feind anmarschiert, reagieren unsere Jungs automatisch, wählen ihre Schlachtordnung und nutzen Terrainvorteile – zumindest ist das die Vision der Entwickler. Als Spieler rufen wir andere Trupps zu Hilfe oder befehlen den Rückzug, den Rest erledigt die KI. Für den friedlichen Weg nutzen wir ein Diplomatesystem, das ähnlich wie

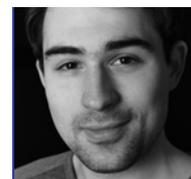


Je nach Standort bauen wir spezielle Ressourcen ab – hier schürfen wir den Berg leer.

Umso komplexer fällt das Wirtschaftssystem aus. Hier merkt man den Entwicklern die Erfahrungen an, die sie mit Rise of Venice und Port Royale 3 gesammelt haben. So gibt es in Grand Ages: Medieval 20 verschiedene Waren, das Spiel simuliert Produktion, Transport und Verbrauch: ob eine Rohstoffzufuhr gesichert ist, ob die Arbeitskräfte vorhanden sind, welche Nachfrage in welcher Stadt herrscht und inwieweit sich das auf die Marktpreise auswirkt. Mit einer Belagerung blockieren wir Handelsrouten und senken gezielt den Wohlstand einer Stadt. Oder wir rauben Händler aus, um Knappheit zu erzeugen, die wir dann für den eigenen Handel ausnutzen.

Auf den ersten Blick mag man Grand Ages: Medieval für ein mittelalterliches Civilization in Echtzeit halten. Denn was wir bisher über Diplomatie, den Fokus auf Städtebau, Einfluss und Expansion sowie über den Kampf gesehen haben, kann seine Inspiration nicht verbergen. Das muss in dem Fall nicht schlimm sein (schließlich ist Civilization 5 gegenwärtig die Referenz im Globalstrategie-Genre), sofern die Alleinstellungsmerkmale überzeugen. Hier versucht Grand Ages, durch das Mittelalter-Setting zu punkten, das seit Jahren auf ein Revival wartet, sowie durch die gigantische Spielwelt und die simulierte Wirtschaft. Mit diesen Zutaten könnte das Spiel eine fesselnde Alternative zur Epochen umspannenden Konkur-

renz werden. Allerdings reicht das frühe Alpha-Material noch nicht für eine verlässliche Prognose – so lässt sich derzeit nicht einschätzen, ob die Spielwelt am Ende lebendig genug aussieht und ausreichend Abwechslung bietet, um ihre Größe zu rechtfertigen. Inwieweit sich die Reise ins Zeitalter der Kuhdörfer lohnt, wird sich also erst noch zeigen müssen. **DH**



Endlich wieder Mittelalter

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich vermisse das Mittelalter in modernen Strategiespielen. Die Tage, als ich Bauern, Ritter und Bogenschützen durch eine gute Strategiewelt gelotet habe, sind einfach viel zu lange her. Dabei hat zuletzt Banished eindrucksvoll bewiesen, dass die dunkle Epoche im Kleinen auch heutzutage erstaunlich frisch funktioniert. Grand Ages: Medieval nimmt die entgegengesetzte Route, denkt global und packt mich vor allem mit dem Versprechen einer liebevoll rekonstruierten und detaillierten Spielwelt. Zwar ist das Spiel im Moment noch nicht viel mehr als eben dieses Versprechen, aber gerade der Fokus auf eine einzige lebendige Epoche könnte aus Grand Ages: Medieval einen komplexen Mittelalter-Spielplatz machen, auf dem ich meine Großmachtfantasien ausleben kann.

Kuhdorf-Kaiser

in Civilization über Bündnisstufen und Abkommen funktioniert. Wir bezweifeln aber, dass sich ganz Europa mit guten Worten erobern lässt. Denn zum einen war das Mittelalter ja nicht unbedingt eine Zeit des Friedens, zum anderen wird die Diplomatie in Grand Ages: Medieval nicht so komplex wie beispielsweise bei Crusader Kings 2 mit dessen Heirats- und Lehnspolitik.