

Ein Kaiser denkt nicht klein!

Angespielt

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Gaming Minds**
Termin: **4. Quartal 2015**

TITELSTORY



Grand Ages: Medieval kombiniert militärische Globalstrategie mit einer komplexen Wirtschaftssimulation und will trotzdem zugänglich bleiben. Beim Entwicklerbesuch konnten wir eigenhändig ausprobieren, ob dieser Spagat aufgeht.

Von Johannes Rohe



om Tellerwäscher zum Millionär, das kann doch jeder. Wir wollen nichts Geringeres als die Kaiserwürde. Und um die zu erlangen, müssen wir keine Teller waschen. Wir müssen Teller machen! In

Grand Ages: Medieval führt der Weg auf den Thron nur über ein ausgefeiltes Netz aus Produktionsketten und Handelswegen, denn das neue Spiel des deutschen Branchenveteranen Daniel Dumont und seines Studios Gaming Minds verbindet Globalstrategie à la Rome 2: Total War oder Civilization 5 mit dem ausge-

feilten Handelssystem der Patrizier-Reihe. Wie das zusammenpasst und dabei auch noch kurzweilig und zugänglich bleiben soll, konnten wir beim Entwicklerbesuch selber herausfinden.

New York, Rio, Gütersloh

Okay, an dieser Stelle müssen wir es zugeben: Wir haben einen entscheidenden Startvorteil gegenüber dem Normalo-Millionärsaspiranten: Wir beginnen in Grand Ages: Medieval nicht am Spülbecken sondern gleich als Bürgermeister einer Kleinstadt. Andererseits befinden wir uns im Jahr 1050, dem Beginn des Hochmittelalters, und selbst dem reichsten Stadtherren dieser Zeit wären vor Neid wohl seine letzten drei verbliebenen Zähne ausgefallen, wenn er den Lebensstandard eines modernen Tellerwäschers gesehen hätte.

Die gigantische, frei dreh- und zoombare 3D-Strategiekarte, die ganz Europa, Nordafrika sowie weite Teile des mittleren Ostens und des heutigen Russlands umfasst, ist in 14 Regionen unterteilt, deren Grenzverlauf etwa dem der heutigen Staaten entspricht. Zu Beginn des Freien Spiels stehen uns in jedem dieser Gebiete drei reale Städte als möglicher Startpunkt zur Auswahl. In Frankreich sind das etwa Paris, Caen und Nantes, auf dem Balkan Zagreb, Belgrad und Budapest und in Deutschland Augsburg, Worms und naja, Gütersloh. Obwohl Daniel Dumont eifrig versucht, uns von den Qualitäten Ostwestfalens zu überzeugen (»Hier gibt's die besten Rostbratwürste!«), entscheiden wir uns doch lieber dafür, den Grundstein unse-



Wachtürme dürfen wir selbst errichten und mit Bogenschützen besetzen.

Zum Transport übers Wasser werden Truppen und Händler in Hafenstädten automatisch auf Schiffe verladen.

So entstand diese Preview

Wir haben Entwickler Gaming Minds in ihrem Büro in Gütersloh besucht, konnten Grand Ages: Medieval einen ganzen Tag exklusiv anspielen und hatten parallel die Möglichkeit, ausgiebig mit Daniel Dumont über sein Spiel zu sprechen. Außerdem hatten wir Zugang zu einer älteren Beta-version. Unsere Reisekosten wurden vom Publisher Kalypso übernommen.

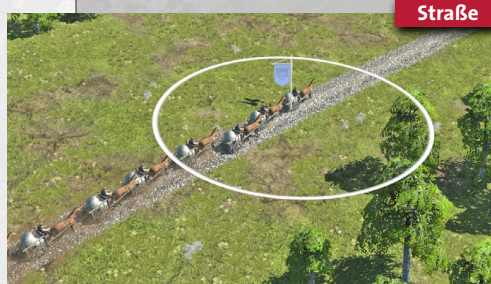
Handel und Warenkreislauf



Ankauf

Ware	Preis	Verkauf	Verkauf	Verkauf
Getreide	229	45	188	30
Wolle	423	49	178	25
Metall	194	143	95	120
Früchte	859	57	474	48
Stein	995	53	226	80
Wasser	781	60	220	60
Wald	1.468	96	47	96
Wiese	103	218	69	180
Wasser	103	304	39	240
Wasser	1.010			

Wer der Automatik nicht vertraut, kann auch selbst Handel treiben. In Budapest sind Pelze gerade im Überfluss vorhanden (grüne Fässer). Da schlagen wir zu.



Dann schicken wir unseren Händler auf die Straße. Ungeduldige Spieler beschleunigen die Zeit mit der Leertaste um das Zehnfache.



Verkauf

Ware	Preis	Verkauf	Verkauf	Verkauf
Getreide	2.044	27	188	30
Wolle	372	54	178	25
Metall	151	166	95	120
Früchte	585	48	474	48
Stein	899	54	226	80
Wasser	77	203	47	96
Wald	179	180	69	180
Wiese	144	167	39	240
Wasser	1.010			

Am Zielort verkaufen wir unsere Waren und streichen einen ordentlichen Gewinn ein.

rer Thronbesteigung in Augsburg zu legen – das klingt irgendwie würdevoller.

Ein Modellbaudiorama

Egal ob London, Paris oder Gütersloh: Unser Dorf ist zu Spielbeginn wahrlich keine Metropole. Um ein kleines Kontor, das den Kern unserer Stadt bildet, scharen sich eine Handvoll strohgedeckte Wohnhäuser, ein Gasthof, ein Marktplatz sowie fünf unterschiedliche Produktionsbetriebe, die vollautomatisch jeweils eine andere Ware herstellen. In der höchsten Zoomstufe können wir unseren Arbeitern ähnlich wie in der Siedler-Serie direkt auf die Finger schauen. Hier erntet ein Bauer sein Getreide, dort spaltet der Holzfäller Baumstämme und auf dem Markt tummeln sich einige Frauen. Die animierten Einwohner dienen aber nur der Zierde und folgen keinem echten Tagesablauf. In der Nahansicht versprüht Grand Ages: Medieval trotzdem haufenweise Modellbaucharme und unsere ersten Spielminuten vertüddeln wir damit, unser Augsburg mit der frei dreh- und schwenkbaren Kamera aus jeder erdenklichen Perspektive zu erkunden.

Dann wird es aber dringend Zeit, uns einen Überblick über die wirklich wichtigen Dinge zu verschaffen – schließlich läuft im Spiel alles in (pausierbarer) Echtzeit ab, vergleichbar etwa mit der Hearts-of-Iron-Reihe. Ein Blick ins Stadtmenü verrät: Unser Augsburg produziert Holz, Ziegel, Getreide, Früchte und Wolle. Das sind alles einfache Rohstoffe, die wir direkt aus der Natur gewinnen. Welche dieser Ressourcen eine Stadt abbauen kann, ist wie in Civilization abhängig von ihrer Umgebung. Gibt es in der Nähe fruchtbare Grünflächen, kann Getreide angebaut werden, saftige Blumenwiesen ermöglichen die Honigherstellung und Berge locken mit Metall oder Kohlevorkommen. Wahlweise können wir Betriebe für die Weiterverarbeitung bauen. Die machen dann aus Getreide Bier oder aus Kohle Keramik. Jede Siedlung, egal ob frisch gegründetes Kuhdorf oder gigantische Metropole, kann aber stets nur fünf der insgesamt 20 verfügbaren Waren erzeugen. Später schrauben wir also lediglich mit simplen Reglern die Anzahl der Betriebe immer weiter in die Höhe. Freischaltbare Evolutionsstufen mit zusätzlichen Produktionsketten wie in der Anno-Serie wird es nicht geben. Stattdessen erforschen wir per Menü nach und nach neue Warentypen, Einheiten und Spielboni wie etwa eine erhöhte maximale Einwohnerzahl für unsere Städte.

Keep it simple

Neue Produktionsstätten und andere Gebäude dürfen wir nicht selber platzieren. Unsere Stadt wächst ganz automatisch, wenn wir den Befehl zum Ausbau geben. Das könnte gerade Fans von Aufbauspielen wie Die Siedler oder Anno sauer aufstoßen, und schließlich war auch der Namens-Vorgänger Grand Ages: Rome (vom Tropico-Entwickler Haemimont) eine klassische Städtebausimulation. Doch Gaming Minds will den Fokus klar in Richtung Globalstrategie verschieben und deshalb Mikromanagement soweit es geht vermeiden. Wie ernst die Entwickler das mit dem »global« meinen, wird uns klar, als wir schwungvoll am Mausrad drehen. Die Kamera schießt in die Höhe und plötzlich überblicken wir einen Großteil der gesamten Karte. Jawohl, aus dieser Perspektive lassen sich Imperien regieren!

Solange wir nur ein oder zwei Orte managen müssen, wäre es sicher ganz nett, selbst

Die Storykampagne

In der acht bis zehn Stunden langen Singleplayerkampagne, die gleichzeitig als Tutorial dient, lenken wir die Geschicke des jungen Adligen Leon Vasselios. Nachdem unser Vater am Hof Kaiser Konstantin X. ermordet wurde, liegt es an uns, unsere Heimatstadt Sofia erblühen zu lassen, unser kleines Reich langsam auszudehnen und schließlich Rache an den Mördern unseres Vaters zu nehmen. Die Geschichte wird zwischen den Missionen in animierten Artworks erzählt. Am Ende geht die Kampagne direkt ins freie Spiel über.



Hand anzulegen, doch bei 20 oder 30 Städten unter unserer Fuchtel (die Engine unterstützt bis zu 400 Städte der höchsten Ausbaustufe), wäre es die reinste Tortur, jedes Gebäude selber zu setzen. »Du sollst dich fühlen wie ein Kaiser«, erklärt Daniel Dumont, »und der ist damals ja schließlich auch nicht nach Hintertupfingen gefahren, um dem Schafzüchter zu sagen, wo er seine Hütte aufstellen soll.« Dieses Credo wird uns beim Spielen immer wieder begegnen. Häufig wirken Inhalte auf den ersten Blick leicht, doch je weiter wir im Spiel voranschreiten, desto mehr verlagert sich unser Fokus vom Bürgermeister zum Herrscher über ein riesiges Reich, und umso dankbarer sind wir dafür, uns nur auf das große Ganze konzentrieren zu müssen.

Auf Partnersuche

Doch bis wir so weit sind, liegt noch ein gutes Stück Arbeit vor uns. Erstmal sollten wir unsere Nachbarn kennenlernen. Dazu schicken wir unseren Aufklärer auf die Reise. Militäreinheiten steuern

Siedler wandeln wir an einem beliebigen Ort in eine neue Stadt um.

Vom Dorf zur Mittelalter-Metropole



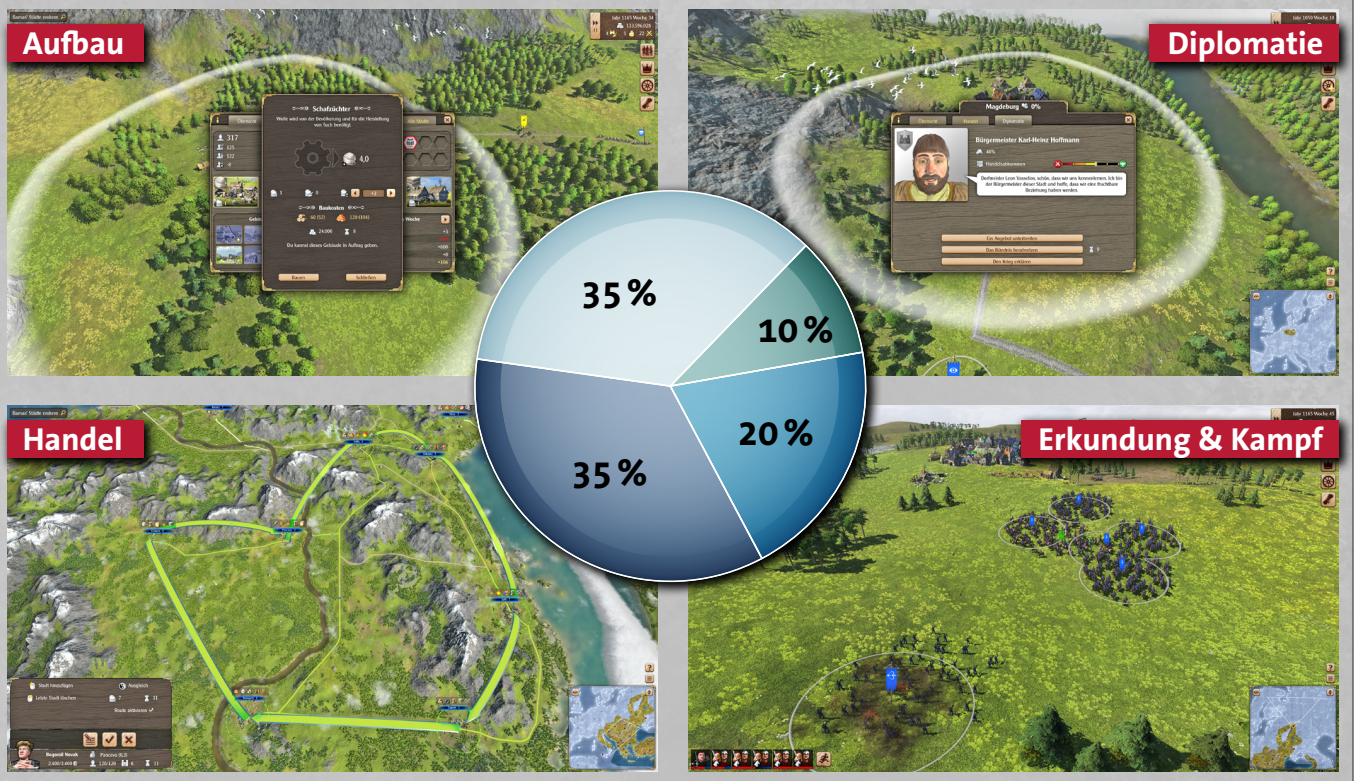
Bevor wir eine neue Stadt gründen, suchen wir mit unserem Siedler die Umgebung nach passenden Rohstoffen ab. Hier sieht es doch nett aus.



Sobald wir uns angesiedelt haben, legen wir fest, welche fünf Waren unsere junge Stadt zukünftig produzieren soll.

Die Pflichten eines Feudalherren

Grand Ages: Medieval lässt sich grob in die vier Spielabschnitte Aufbau, Handel, Diplomatie sowie Erkundung und Kampf einteilen. Anhand unseres Tortendiagramms erkennen Sie auf einen Blick, wie viel Prozent der Spielzeit Sie als mittelalterlicher Feudalherr in etwa mit dem jeweiligen Bereich verbringen. Die Werte können aber natürlich je nach Spielstil variieren.



wir wie in einem klassischen Echtzeitstrategiespiel direkt mit Rechtsklicks zu ihrem Zielort. Weil unbekanntes Gebiet von dicken Wolken verhangen ist, stochern wir einen Moment im Nebel, bis wir einen gefühlten Steinwurf von Augsburg entfernt Magdeburg entdecken. Bevor Sie jetzt an Ihren Geographiekenntnissen zweifeln: Entfernungen und die Position der Städte sind in Grand Ages: Medieval aus Gründen der Spielbarkeit ganz bewusst nicht 100%ig realistisch. Ebenso fehlen auf der Karte einige Flüsse wie etwa die Weichsel.

Als unser Scout in der »Nachbarstadt« angekommen ist, checken wir sofort die örtlichen Produktionsbetriebe und entdecken – oh Freude – eine Handvoll Bierbrauereien! Damit die Magdeburger den Gerstensaft allerdings auch in mittelalterlichen Großproduktionen produzieren können, benötigen sie noch jede Menge Getreide. Gut, dass wir

da rein zufällig eine junge Gemeinde ganz in der Nähe kennen, die genau dieses Bedürfnis erfüllen kann.

Tausche Holz gegen Frieden

Bevor wir mit dem Warenaustausch beginnen können, müssen wir aber noch ein Handelsabkommen abschließen. Dafür öffnen wir das Diplomatienmenü, fordern vom lokalen Bürgermeister den Abschluss des Vertrags und bieten als Anreiz ein paar Münzen. »Eine Frechheit!«, schallt es uns entgegen. Mindestens das Doppelte verlangt der raffgierige Möchtegern-Bierbaron. Grummelnd verbessern wir das Angebot bis zur gewünschten Höhe, schließlich wollen wir nicht riskieren, den Mann dauerhaft zu verärgern, was einen zeitweisen Abbruch der diplomatischen Beziehungen zur Folge haben könnte. Neben dem Abschluss von Transit-, Handels- und Friedensabkommen,

die wir im Tausch gegen Geld, Waren oder sogar Militäreinheiten aushandeln, bietet die Diplomatie in Grand Ages: Medieval nur noch die Möglichkeit, eine Stadt, die uns extrem wohlgesonnen ist, friedlich zu übernehmen. Erweiterte Optionen, wie etwa Handelsembargos oder Angriffe gegen gemeinsame Feinde zu beschließen, fehlen dem allzu simplen System völlig. »Richtige« Diplomatie gibt's also nur im Multiplayermodus für bis zu acht menschliche Spieler.

Korn und Bier, das rat ich dir

Jetzt wollen wir aber endlich Bier! Also beladen wir unseren Händler, der noch geduldig in Augsburg wartet, mit so viel Getreide, wie er nur tragen kann. Das funktioniert genau wie in Patrizier 4, Port Royale 3 oder Rise of Venice über simple Schieberegler. Symbole helfen dabei, die Stadt nicht leerzukaufen. Vier volle Fässer heißt: Die Lagerhäuser sind zum Bersten gefüllt, die Preise im Keller. Jetzt zuschlagen! Ab zwei Fässern sollten wir nur in Notfällen kaufen, denn jetzt knabbern wir am Eigenbedarf des Orts. Das macht die Waren nicht nur teuer; kaufen wir den Bewohnern ihren Grundbedarf weg, werden sie auch sauer auf uns und unsere Beliebtheit sinkt.

Mit einem Karren voll Korn jagen wir



Jetzt legen wir die erste Handelsroute fest. Am Anfang ist das noch simpel. Vollautomatisch macht sich unser Händler auf den Weg.

Nach einigen Ingame-Jahren ist unser kleines Dorf zur Großstadt samt Burg im Stadtzentrum herangewachsen. Ist das nicht ein schöner Anblick?

Mit Bautrupps legen wir Straßen an und verbessern bestehende Wege.





den Händler schließlich auf die Straße. Die Kaufleute sind im Gegensatz zu Militäreinheiten auf ein Wegenetz angewiesen. Gibt es zwischen zwei Orten nicht schon eine Verbindung, müssen wir einen Bautrupp losschicken, damit er einen Pfad anlegt. Bestehende Straßen können wir stufenweise ausbauen, um die Reisegeschwindigkeit unserer Geschäftsmänner zu erhöhen.

Einmal in Magdeburg angekommen verticken wir unser Getreide und streichen dabei einen schönen Profit ein. Weil Bierbrauen nun mal ein Weilchen braucht, laden wir unseren Karren mit Tuch voll – das ist gerade reichlich vorhanden – und reisen zurück nach Augsburg. Fertig ist unsere erste simple Handelsroute. Damit wir uns anderen Dingen widmen können und unseren Kaufmann nicht immer händisch hin- und herschicken müssen, lassen sich Handelsrouten komplett automatisieren. Mit ein paar Klicks legen wir die Städte fest, die unser Händler nacheinander abklappern soll, bestimmen, ob die KI bevorzugt Holz und Stein, die wir zum Gebäudebau brauchen, transportieren soll, und der Computer erledigt fortan den Rest. Zu simpel? Jein. Zu Spielbeginn scheint diese Funktion uns das Leben tatsächlich etwas zu einfach zu machen, aber im späteren Spiel ist sie schlicht unverzichtbar. Wer will schon 30 Händler quer durch ganz Europa schicken?



In großen Gefechten treffen schon mal mehrere Hundert Krieger aufeinander. Da kommt echte Schlachtenatmosphäre auf. Auf diesem Screenshot sind unsere Soldaten noch zweidimensional, wir haben jedoch bereits eine frühe Version der 3D-Truppen gesehen. (kleines Bild)

Endlich, Teller!

Um unserem Traum von der Kaiserkrone näherzukommen und die dafür nötigen Siegpunkte einzustreichen, wird es Zeit, dass wir in größeren Dimensionen denken. Statt weiterverarbeitete Produkte wie Bier nur teuer ein- und noch teurer zu verkaufen, müssen wir selbst welche herstellen. Erst dann klingelt die Kasse nicht mehr auf Bürgermeisterniveau. Also werben wir im Gasthof einen Siedler an. Das kostet einige Rohstoffe und ein paar freie Arbeiter, aber dafür können wir nun an einem beliebigen Ort eine neue Stadt gründen. Nur ganz aus dem Einflussbereich von Augsburg verschwinden darf der Stadtgründer nicht, damit wir keine Enklaven im Feindesland errichten.

Wir haben beschlossen, Keramik zu produzieren, deshalb suchen wir die nahen Alpen in der Ressourcenübersicht nach einem Kohlevorkommen ab. Einen Knopfdruck später steht unser neues Dorf. Wir nennen es München. Diesmal dürfen wir unsere Pro-

duktionsgebäude frei wählen. Wie geplant stellen wir also eine Kohlemine und eine Töpferei auf – schon kann die Tellerherstellung anlaufen. Dann noch einen Händler anwerben, eine Handelsroute anlegen, fertig. Wir können die Kaiserkrone fast schon auf unserem Kopf spüren.

München in Gefahr

Schnitt. Ein paar Jahre später: Unser kleines süddeutsches Reich hat sich prächtig entwickelt. Wir besitzen inzwischen zahlreiche Städte und haben unser Handelsnetz über Deutschland, Polen und Frankreich ausbreitet. So viel Reichtum weckt allerdings Begehrlichkeiten: Einer unserer maximal sieben Konkurrenten hat uns den Krieg erklärt und plötzlich steht eine Armee vor München, belagert die Stadt und kappt damit die reichsweite Tellerversorgung.

Belagerungen sind aber in Grand Ages: Medieval nicht schnell erledigt, denn eine Stadt kann nicht gestürmt, sondern nur ausgehungert werden, was historisch gesehen sogar korrekter ist als die Dauererstürmungen eines Total War. Und bis die Bewohner kapitulieren, vergehen, abhängig von ihrer Zufriedenheit zu Beginn des Kampfes, gut und gern 40 bis 50 Wochen. Zum Vergleich: Eine Einheit einfacher Schwertkämpfer haben wir in fünf Wochen rekrutiert, Bogenschützen und Reiter brauchen zehn. Weil wir vorsorglich in mehreren Städten Kasernen errichtet haben, bleibt also noch genug Zeit, Truppen auszuheben.

Wir sind entsatzt

Mit unserem Entsatzheer marschieren wir kurz darauf gen Alpen. Wer jetzt eine spektakulär inszenierte und taktisch an-



Ohne Händler läuft gar nichts. Sie sind für unseren Aufstieg zum Kaiser unerlässlich.

Wer ist Daniel Dumont?

Daniel Dumont zählt zu den bekanntesten deutschen Spieledesignern. Nachdem er zu Beginn seiner Karriere bei Ubisoft unter anderem am Rennspiel POD gearbeitet hat, wechselte er 1998 zu Ascaron und leitete die Produktion von Patrizier 2. Seitdem ist Dumont als Experte für Wirtschaftssimulationen bekannt. Neben der Patrizier-Reihe entwickelte er die Port-Royale-Spiele, Rise of Venice sowie die Weltraumsimulation Darkstar One. Seit 2009 leitet er das Studio Gaming Minds in Gütersloh.



Patrizier 2



Darkstar One



Rise of Venice

Wir erobern Kursk



Wer Kaiser werden will, darf auch vor kriegerischen Mitteln nicht zurückschrecken. Wir heben Truppen aus, um Kursk zu erobern.



Die Belagerung beginnt. Wie lange ein Ort den Angreifern trotz, hängt vom lokalen Wohlstand und der Ausbaustufe des Stadtzentrums ab. Reiche Städte halten locker viele Wochen stand.



Zeit genug für unseren Gegner, um ein Entsatzheer auszuheben. Vor den Toren der verschneiten Stadt kommt es zum erbitterten Kampf.



Bis zum Ende des Winters hat die Belagerung gedauert, doch letzten Endes schaffen wir es, durch steten Truppennachschub die Verteidiger in die Knie zu zwingen. Sieg!

spruchsvolle Schlacht wie in Rome 2: Total War erwartet, ist aber auf dem Holzweg. Die Echtzeitkämpfe von Grand Ages: Medieval sind das Strategiespiel-Äquivalent zu einer Fahrt durch die Autowaschanlage: hinfahren, richtig hinstellen, alles loslassen und abwarten. Militäreinheiten verfeindeter Parteien gehen automatisch aufeinander los. Uns bleibt nur, die Einheitenzahlen beim herunterrasseln zu beobachten und gegebenenfalls durch einen Klick auf die Flüchten-Taste die Notbremse zu ziehen. Dann zieht sich unsere Armee in die nächste Stadt zurück. Immerhin können wir Verstärkung aus dem Umkreis anfordern.

Der Vergleich mit Rome 2 ist allerdings insofern ein wenig unfair, weil wir in Grand Ages: Medieval ja keinen lokalen Feldherren spielen sollen, sondern einen global agierenden Imperator, der ganze Armeen verschiebt

und durch die Echtzeitkomponente außerdem in der Lage sein muss, an mehreren Frontlinien gleichzeitig Schlachten zu schlagen.

Trotz des totalen Kontrollverlusts während der Kämpfe gibt es zudem zahlreiche Kampfeinheiten von der bäuerlichen Landwehr bis zu berittenen Bogenschützen, regionale Spezialeinheiten wie Husaren, ein Schere-Stein-Papier-Prinzip, Geländeboni und sogar ein Veteranensystem. Die Voraussetzungen für einen spannenden Militarteil sind in der Theorie also durchaus vorhanden.

In der Praxis nützt uns das alles jedoch noch nichts. Wie sollen wir Geländeboni zu unserem Vorteil einsetzen, wenn wir unsere Truppen in der Schlacht nicht umpositionieren können, fragen wir Daniel Dumont. Und der muss zugeben, dass er die Geländevorteile selber ignoriert. Noch deutlicher wird das Problem bei den Veteranen. Einerseits

ist es zwar toll, dass wir kampfstärke, erfahrene Truppen heranzüchten können, wenn wir sie stets vor der totalen Vernichtung aus Kämpfen abziehen. Andererseits haben wir keine Möglichkeit, unsere Gegenspieler genau davon abzuhalten, denn unsere Soldaten weigern sich, fliehende Feinde anzugreifen.

Unser Meinung nach sollten die Entwickler nochmal überlegen, ob sie wirklich ein vielschichtiges Kampfsystem bieten wollen, das dann aber zwangsweise mehr Mikromanagement erfordert, oder ob sie lieber den eingeschlagenen Weg konsequent umsetzen und auf solche Details zugunsten des größeren Fokus verzichten. Beides auf einmal funktioniert nicht.

Die großen Baustellen

Ohnehin liegen einige der größten Probleme des Spiels noch im Konflikt mit dem Computer. Die KI agiert noch zu harmlos, lässt unsere schutzlosen Dörfer in Frieden statt sie zu erobern und greift nur selten massiert an. Ebenso wird noch fleißig an der Nutzerführung gearbeitet. Feedback erhalten die Entwickler dabei aus regelmäßigen Testevents mit der Community. So wurde etwa deutlich, dass viele Spieler die Wohlstandsanzeige nicht verstanden haben.

Damit ist auch klar: Den für Frühling 2015 angesetzten Veröffentlichungstermin kann Gaming Minds nicht einhalten. Als neuer Releasetermin gilt: noch 2015. Wir sind über die Verschiebung heilfroh, denn mit Grand Ages: Medieval haben die Entwickler ein sehr vielversprechendes Projekt in der Mache. Man merkt allerdings auch, dass ein Spiel dieser Größenordnung für sie noch Neuland ist. Also Gaming Minds, lasst euch Zeit, denn die Freude über unsere endgültige Thronbesteigung soll nicht durch Bugs und KI-Probleme getrübt werden! **JO**



Unwetter senken die Produktionsleistung der Städte, über die sie hinweg fegen.



Eine klare Linie

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Was für ein erfrischender Besuch! Nur selten haben wir die Möglichkeit, so offen mit den Entwicklern über die Schwächen und Stärken ihres Spiels zu plaudern. Zum Glück überwiegen Letztere bei Grand Ages: Medieval deutlich – man muss es nur als das nehmen, was es ist. Kein Total War, kein Civilization, kein Patrizier, sondern etwas ganz Eigenständiges. Der Mix aus Globalstrategie und echter Wirtschaftssimulation, in der jede Warenladung Einfluss auf die Marktpreise hat, ist faszinierend, würde aber die meisten Spieler, mich eingeschlossen, wohl gnadenlos überfordern, wenn Gaming Minds nicht so kompromisslos auf Makromanagement setzen würde. So sind zwar einige Elemente etwas oberflächlich geraten und eine Partie dauert nicht so lange wie bei der Konkurrenz, dafür geht alles locker von der Hand. Und wenn ich mich nach 20 bis 30 Stunden Spielzeit zum Kaiser gekrönt habe, fange ich einfach mit veränderten Startbedingungen und auf einem höheren Schwierigkeitsgrad wieder von vorne an.