

Grand Ages: Medieval

HANDEL TOTAL STATT TOTAL WAR



Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Gaming Minds** Termin: **25.9.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Handeln, produzieren, verhandeln, bauen, kämpfen, siedeln: Die To-do-Liste für Mittelalter-Kaufleute ist ellenlang. Macht Grand Ages: Medieval da noch Spaß? Von Martin Deppe

Hach, das Mittelalter. Da war noch nix mit rollenden Lagern, neumodischer Just-in-time-Produktion und Termingeschäften. Stattdessen zuckeln Pferdekarren gemütlich durch malerische Auen, auf der Ladefläche frisch gemähtes Getreide und handgefertigte Preziosen. Wunder-schön!

»Verdammter Mist! Diese \$@S#!#! Räuberbande!« Fluchend schauen wir in Grand Ages: Medieval einem grauen Schwerter-Icon hinterher, das sich gerade schleunigst von unserem Geldsack-Symbol entfernt und im nahen Wald verdrückt. Wir zoomen dicht ran an den überfallenen Karrenkorso. Die



Ganz herausgezoomt sehen wir rund ein Viertel der Spielkarte. Die Kreise markieren die Einflussbereiche aller Städte, die durch ihre Bürger wachsen – alle Bereiche zusammengerechnet ergeben unseren Rang. Mit jeder höheren Stufe dürfen wir unter anderem mehr Truppen unterhalten.

Ladung ist futsch. Getreide für die hungern- de Stadt, Kohle für ihre Schmieden, Luxus- kleidung für unseren Reibach, alles weg. Das kommt davon, wenn man seine Händler auf Autopilot stellt, statt sich um jeden einzelnen zu kümmern. Nur weil wir mit Städtebau, Pro- duktionsoptimierung, unserer Armee, ein wenig Forschung und dem nervigen Nach- barherrscher beschäftigt sind, können wir doch nicht die Kaufleute vernachlässigen!

Handeln wie Tante Emma

Das Echtzeit-Strategiespiel Grand Ages: Me- dieval schubst uns ins Europa des Jahres 1050 sowie an die Küsten Nordafrikas und des Nahen Ostens. Zentrales Element ist der Warenhandel zwischen den Städten; wer klassische Wirtschafts-Strategiespiele wie die Patrizier-Reihe kennt, wird sich in Medieval daheim fühlen, aber auch viel Neues entdecken. Großer Unterschied zur Anno-Serie und ähnlichen Spielen: Wir, beziehungsweise unsere Händler, kaufen die Waren selber von den städtischen Märkten; wir können also keine Gratiswaren vertei- len, sondern müssen sie immer kaufen und verkaufen! Der Warenhandel selbst ist grund- sätzlich simpel: Günstig einkaufen, teuer



Ganz hereingezoomt spielen wir nur selten, denn wir müs- sen ja alles im Blick haben.



verkaufen – so macht's Tante Emma, so machen's Weltkonzerne. Aber dieses einfa- che Prinzip ist gar nicht so leicht umzuset- zen. Denn Grand Ages: Medieval berechnet ständig Angebot und Nachfrage, und wir ver- ändern die Marktlage zusätzlich. Eine hun- gernde Stadt mit Getreide zu beliefern, bringt uns dicken Profit. Ihr das Korn wegzukaufen wäre hingegen doppelt wahnsinnig, denn die Preise sind dann enorm und die Bewohner entsprechend stinksauer, was bei unseren eigenen Städten zur Abwanderung führen kann, bei fremden gar zur Kriegserklärung.

Mit Routen zum Reichtum

Und schon sind wir mittendrin im Ausbaldo- wern der besten Handelsrouten. Zu Spielbe- ginn ist das noch recht übersichtlich, weil wir nur einen Händler haben. Doch es wer- den schnell mehr, und die sollen nicht nur Geld scheffeln, sondern auch Baumaterial befördern und unsere Städte sowie deren Bewohner und Betriebe versorgen. Dann helfen automatische Routen, die wir jedem Händler separat aufdrücken: Welche Städte soll er ansteuern? Soll er bestimmte Orte auf der Route bevorzugt behandeln? Soll er vor allem Rohstoffe handeln, die unsere Betrie- be brauchen? Oder lieber einen ausgegliche- nen Handel betreiben, der Betriebe und Bevölkerung einer Stadt gleichermaßen be- rücksichtigt? Denn viele der 20 Güter sind sowohl Verbrauchswaren als auch Rohstoff- bestandteile für hochwertigere Waren.

Diese beiden Routentypen, also »Produ- tion« und »ausgeglichen«, sind ruckzuck zusammengeklickt. Allerdings handelt ein Kaufmann dann komplett auf eigene Faust. Es ist uns öfter passiert, dass er zum Bei- spiel Salz an die Bewohner in Stadt A ver- kauft, obwohl in der nächsten Stadt B die Metzger dringend darauf warten – und ob- wohl wir den Händler auf »Produktion« ge- stellt hatten. Grundsätzlich machen diese Automatikrouten aber einen ordentlichen Job, und langfristig bekommt der Metzger dann doch noch sein Salz. Wer seine Han- delsrouten total optimieren möchte, der er- forscht »Manuellen Handel« und kann den Automatik-Händlern dann genau vorgeben, in welcher Stadt sie welche Warenmenge zu welchem Preis kaufen oder verkaufen sollen. Beim Test sind wir mit einer Mischung aus den drei Automatikrouten plus einem selbst- gesteuerten Kaufmann gut klar gekommen. Denn irgendwas wird immer irgendwo be- nötigt, und das macht den großen Reiz von Grand Ages: Medieval aus. Und falls es mal nirgends klemmt, scheffeln wir einfach eine Weile Geld, denn wir müssen ja auch inves- tieren – zum Beispiel in neue Städte.

Städtebau: Fisch oder Fleisch?

Das ist der zweite große Brocken von Grand Ages: Medieval – der Bau neuer Städte. Wie in Civilization schicken wir dazu Siedler los und suchen ihnen einen möglichst rohstoff- reichen Bauplatz. Doof: Auf der Karte erschei- nen die Ressourcensymbole erst, wenn wir

SICHER, WANN IMMER SIE IHREN PC STARTEN.

Kaspersky Anti-Virus 2016

Sicherheit für Ihr digitales Leben.

www.kaspersky.de/anti-virus



KASPERSKY

THE POWER OF PROTECTION

Die Spiel-Elemente

Grand Ages: Medieval besteht aus vier großen Elementen, die unterschiedlich viel Aufmerksamkeit beanspruchen. Wir zeigen im Detail, wie viel ungefähr – die tatsächlichen Anteile variieren natürlich je nach Spielertyp und Spielweise.

Handel



Ohne Kaufen und Verkaufen geht nix: Sie müssen Bürger und Betriebe versorgen, das Militär finanzieren, KI-Herrscher gnädig stimmen. Dazu optimieren Sie laufend Ihre Routen.

Forschung & Diplomatie



Forschungspunkte schalten Technologien zwar sofort frei, trotzdem sollten Sie Zeit in die Planung investieren. Auch Diplomatie kostet wenig Klickzeit, will aber gut durchdacht sein.

Städtebau

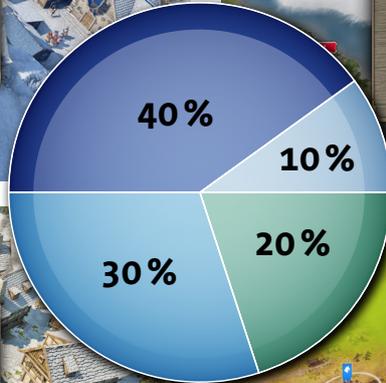


Um zu expandieren, müssen Sie Städte gründen und ausbauen. Weil jede nur fünf Güter produzieren kann, ist ein geschicktes Verzahnen der Betriebe entscheidend.

Erkunden & Kämpfen



Wer KI-Städte lieber belagert, statt sie durch gute Taten friedlich zu übernehmen, kommt ums Kämpfen nicht herum. Verhandeln Sie lieber, liegt der Kampfanteil nur bei rund zehn Prozent.



einen Siedler haben, wir können also nicht zwischendurch mal gucken, wo sich die nächste Stadt lohnt. Grob planen kann man aber trotzdem, denn die Vorkommen sind realistisch verteilt: An Küsten und Flüssen gibt's immer Fisch, bei Hügeln oft Kohle und Metalle. Der Trick ist, zusammenpassende Rohstoffe abzugreifen – besagte Kohle und Metalle sind zum Beispiel so eine Kombo, die wir dann zu Metallwaren weiterverarbeiten, die wiederum unsere Bürger brauchen. Und die Werkstätten, die aus diesen Metallwaren plus Keramik daraus Prunkstücke macht (das zweite Luxusgut neben Kleidung).

Fies: Jede Stadt darf nur fünf verschiedene Betriebe haben (davon aber beliebig vie-

le). Was sich anfangs wie eine überflüssige Brettspielregel anhört, hat uns schnell gefallen, denn gerade dieses Limit ist herausfordernder, als wenn wir jede Stadt mit allen Betriebsarten zuballern könnten. Bei dieser Mischung aus Handelsrouten-Knobeln und Stadtbau-Optimieren können sich tüftelige Aufbauspieler richtig schön austoben!

Die Erklärbar-Kampagne

Grand Ages: Medieval bietet Ihnen entweder eine laaaange Kampagne, die später in ein Freies Spiel übergeht, oder gleich ein Freies Spiel mit vorbildlich vielen Einstellmöglichkeiten: Statt der großen erweiterten Europa-karte können Sie sich auf Gebiete wie »Han-

se« oder Osteuropa beschränken, Startland und -stadt rauspicken, die Zahl der KI-Gegner (einer bis acht) ändern und einiges mehr. Und die lange Kampagne? Die ist storymäßig zwar eher von der Drehbuchstange (»hochmotivierter Kaufmannserbe erobert Karriereleiter, Frauenherz und die Welt«), erklärt aber sehr gut die vielen Zusammenhänge von Grand Ages: Medieval.

Die Karte: ein großer Spielplatz

Die große, zoom- und drehbare Karte bietet nicht nur viel Platz zum Siedeln, sondern lädt auch zum Erkunden und Einfach-mal-drüber-Fliegen ein: Dann begleiten wir per Kamera zum Beispiel einen Späher auf der Suche nach fremden Städten oder einen wertvollen Händlertrupp, um ihn notfalls von einer anrückenden Räuberbande wegzuziehen. So hübsch die Karte auch ist, und so fluffig sie sich zoomen lässt, hätten wir uns bei den Städten mehr optisches Feedback ihrer Betriebe gewünscht. Denn ob wir jetzt acht Bäckereien oder nur zwei gebaut haben, es steht immer nur eine Kulissen-Bäckerei mit Statisten auf der Karte.

Auch beim Bau von Betrieben oder Stadtgebäuden wie Kaserne oder Kirche geht's dröge zu: Wir klicken den Bau-Button, und ein Balken füllt sich langsam. Das war's. Dadurch fehlt uns viel direktes Feedback. Während zum Beispiel bei jedem Anno-Spiel gleich über dem betroffenen Gebäude zu sehen ist, was im Argen liegt, weist uns Grand Age: Medieval nur mit einem Ausrufezeichen über der Stadt darauf hin: »Ey, hier fehlt irgendein Rohstoff!«. Welcher genau das ist,



Automatische Handelsrouten sind schnell und komfortabel zusammengedrückt, die Händler kaufen und verkaufen dann auf eigene Faust nach groben Vorgaben.



Martin Deppe
@GameStar_de



Auf den allerersten Blick im letzten Jahr hat mich Grand Ages: Medieval mit seiner schicken »Weltkarte« an Medieval: Total War erinnert. Aber wer deshalb ein kampflastiges Echtzeit-Strategiespiel erwartet, kann falscher nicht liegen. Denn Grand Ages: Medieval ist in erster Linie immer noch eine klassische Wirtschaftssimulation à la Ascaron oder eben Gaming Minds. Da kann ich noch so eine dicke Armee aufstellen – ohne flutschenden Handel und Produktionskreislauf kriege ich sie nicht versorgt.

Aber wenn Sie sowieso am liebsten am optimalen Handelsweg feilen oder engelsgeduldig die besten Bauplätze für Ihre Städte suchen, während Kriegführen eher ein lästiger Kostenfaktor ist, dann sind Sie hier sehr gut aufgehoben. Ein paar Kleinigkeiten sollte Gaming Minds aber noch ausbessern: Eine Handelsroutenübersicht etwa, die mir alle (!) aktiven Routen auf der Karte anzeigt. Und die Möglichkeit, direkt aus dem Handelskarren zu verkaufen, ohne erst umständlich im städtischen Handelsfenster kramen zu müssen. Dann ist der Handel sozusagen perfekt!

sehen wir aber erst, wenn wir die Stadt und anschließend das Warnsymbol anwählen. Grand Ages: Medieval nutzt außerdem die Riesenkarte nicht, um einzigartige Rohstoffe oder Waren einzuführen, die man nur in bestimmten Regionen bekommt. Eine vertane Chance, denn warum sollen wir das ferne Nordafrika besiedeln, wenn wir dort die gleichen 20 Güter kriegen können wie im selbstgegründeten Oer-Erkenschwick nebenan?

Kein Kampf ohne Mampf

Selbst als friedlicher Spieler, der mit jedem KI-Herrscher gut kann oder dessen Aggressi-



Während die Kämpfe recht anspruchslos sind, ist die Versorgung einer großen Armee eine echte Herausforderung. Gelingt uns das nicht, verweigert sie sogar simple Marschbefehle.

onen mit Geldzahlungen besänftigt, kommt man um ein paar Truppen für die Räuber- oder Bärenjagd nicht herum. 16 Truppentypen gibt's insgesamt: sieben Infanterie-, drei Schützen-, fünf Reiter- sowie zwei Kriegsschiffklassen. Klingt nach viel.

Doch es ist eigentlich ganz egal, womit wir anrücken, denn trotz diverser Gelände- sowie Stein-Schere-Papier-Boni enden die Schlachten grundsätzlich in einem Knäuel Truppen, während wir auf zwei heruntertickenden Stärkezahlen starren. Taktiken gibt es nicht, wir können nur abhauen oder Verstärkungen dazuholen. Bei Belagerungen zelten die Soldaten automatisch vor der Stadt, sobald alle Verteidiger geschlagen oder vertrieben sind. Ein dahinschmelzendes Kreissymbol zeigt dann an, wann wir die Stadt erobern haben. Schade: Belagerungsgeräte wie Katapulte oder Rammen gibt es nicht.

Dass die Belagerungen trotzdem hochspannend sind, liegt an drei Dingen: Erstens können Einsatztruppen unseren Ring sprengen – während des Gefechtes wird der Countdown gestoppt. Zweitens: Unsere Armee muss vor allem mit Sold und Nahrung versorgt werden. Automatischer Versorger ist immer unsere nächstgelegene Stadt –

und wenn die das nicht gebacken kriegt, rasselt die Truppenmoral rapide in den Keller. Uns ist es mehrfach passiert, dass die Truppe kurz vor dem Sieg die Zelte abgebrochen hat, weil's keinen Sold mehr gab! Drittens: Belagerungen sind deswegen spannend, weil eine gut ausgebaute Stadt eine reiche Beute ist. Denn von da können wir weitere Händler losschicken, um noch mächtiger zu werden. Und diese Kerndisziplin, das Handeln und Produzieren, kriegt Grand Ages: Medieval ja prima hin. ★



Klasse: Wir dürfen (und müssen!) eigene Städte gründen. Wichtig ist eine geschickte Kombination der 20 Güter, denn jede Stadt darf nur fünf verschiedene selber produzieren.

GRAND AGES: MEDIEVAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8000 / Athlon II X2 240
Geforce GTS450 / Radeon HD 5750
3 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3 GHz / AMD X4 640
Geforce 650 TI / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Europakarte und Städte
- viele Einheiten unterwegs
- schöner Soundtrack
- zu wenig Animationen
- Arbeiter und Betriebe sind nur Statisten/Kulissen

SPIELDESIGN



- viel spielerische Freiheit
- komplexes und dynamisches Wirtschaftssystem
- motivierender Städtebau
- zahlreiche Handelsrouten-Vorgaben
- umständlicher Warenverkauf

BALANCE



- Kampagne als sehr ausführliches Tutorial
- freies Spiel mit vielen Einstellmöglichkeiten
- feinjustierbarer Schwierigkeitsgrad
- ödes Kampfsystem

ATMOSPHÄRE / STORY



- motivierende Nebenmissionen
- glaubwürdige Spielwelt
- gesprochene Dialoge
- schönes Buttonklicken statt Gebäudeplatzieren
- wenig optisches Feedback

UMFANG



- sehr große Karte mit reichlich Bauplätzen
- lange Kampagne
- frei konfigurierbares Endlosspiel
- Multiplayermodus
- Nordafrika und Naher Osten spielen sich genau wie Europa

FAZIT

Wer ganz Europa beherrschen will, darf sich auf ausgeklügelten Handel und Städtebau freuen. Militärstrategen kommen aber etwas zu kurz.

