

Stonehearth

ES HÄTTE SO SCHÖN SEIN KÖNNEN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Radiant Entertainment** Entwickler: **Radiant Entertainment** Termin: **25.7.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Nach dem großen Kickstarter-Erfolg 2013 dauerte es fünf Jahre, bis das Aufbauspiel Stonehearth veröffentlicht wurde. Das war immer noch zu früh. Von Benjamin Danneberg

Die Spielwelt von Stonehearth wird prozedural generiert und besteht aus Voxelblöcken, ähnlich wie in Minecraft oder CubeWorld. Trotzdem sehen Charaktere, Fauna und Flora sowie die Gebäude nicht hässlich aus. Der ganz eigene, feine Stil ist sehr stimmig umgesetzt. Wir starten in diese Welt mit der Auswahl unserer Rasse. Die Ascendancy sind Allrounder, Rayya's Children sind wüstenerprobte Nomaden, und die Northern Alliance besteht aus Nordmännern, die am besten unter arktischen Wetterbedingungen zurechtkommen.

Für jede Rasse gibt es praktischerweise auch den passenden Lebensraum (gemäßigt, trocken, arktisch). Außerdem dürfen wir zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, darunter ein Sandbox-Modus für friedliches Aufbauspiel. Die Karte wird daraufhin zufällig generiert und wir wählen uns einen Startpunkt aus, indem wir die Siedlungsflagge in einen Voxelblock rammen.

Eine große Kampagne suchen wir vergebens, auch wenn es kleinere Storylines rund um Goblinstämme, Oger und andere Bedrohungen



Wir bauen unser Dorf auf und versuchen, Siedler und Tiere bei Leben und Laune zu halten.

gibt, die in Textfenstern erzählt werden und uns ab und zu vor die Wahl stellen, entweder Tribut zu leisten oder uns mit einer feindlichen Armee zu prügeln. Interessanter sind da die Charaktere, die wir ebenfalls zu Beginn festlegen bzw. auswürfeln dürfen. Die kommen mit Charakterwerten wie Konsitution oder mentale Stärke. Zusätzlich besitzen sie Eigenschaften und Wünsche, beispielsweise können sie Eigenbrötler sein, Kultisten, aufbrausend oder passionierte Handwerker. Das alles soll ihre Moral und ihre Arbeitseffizienz beeinflussen. Allerdings wirken sich diese Eigenschaften im

Spielverlauf nur oberflächlich aus – hier wurde viel Potenzial verschenkt.

Hamstern & Handwerken

Wir schicken unsere Hearthlings über ein Menü oder Shortcuts auf Ressourcensuche: Sie hacken von uns markierte Bäume um, ernten Sträucher, Beeren und Pflanzen ab und bringen die Materialien in die zwischenzeitlich von uns festgelegten Lagerbereiche. Diese Lager können wir mit Filtern versehen, etwa für Erze und Baumaterial oder ausschließlich für Pflanzen und Essen. Der gelungene Wuselfaktor in Verbindung mit den vielen kleinen Items lässt uns manchmal minutenlang den Hearthlings verträumt beim Arbeiten zuschauen.

Es gibt eine Unmenge an Materialien und Gegenständen, die aus den Rohstoffen hergestellt werden können. Dafür brauchen wir jedoch spezialisierte Leute. Die bekommen wir, indem wir Berufe (beispielsweise Farmer, Schreiner, Steinmetz, Koch, Trapper oder Soldat) zuweisen. Dann baut sich jeder Hearthling flugs seine passende Werkbank, und schon können wir im Handwerksmenü allerlei Zwischenprodukte, Waffen, Speisen und Möbel craften. Das funktioniert über ein Bestellsystem, in dem wir mehrere Aufträge in eine Warteschlange reihen können. Es macht schon ziemlich Spaß, regelmäßig allen Craftern einen Haufen Aufträge zuzuschicken – schließlich wird Müßiggang bei uns nicht geduldet! Sorgen Farmer, Vieh-



Die Spielwelt wird prozedural generiert und bietet deshalb einigen Wiederspielwert.



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games



Eigentlich finde ich Stonehearth super. Der Wuselfaktor, die kleinen Hearthlings, die Freiheit in der Gestaltung meines Dorfes, die Berufe und die vielen Rezepte. Es macht richtig Spaß, ein kleines Dorf zu planen und hochzuziehen. Dabei vermisse ich die gestrichenen Features aus der Kickstarter-Kampagne eigentlich gar nicht. Ich vermisse aber ein sauber funktionierendes, performantes Spiel. Viel zu oft wirkt Stonehearth zu zäh oder fängt sogar an zu laggen. Und wenn dann, nach mehreren Stunden Aufbauspaß, fette Bugs für Frust sorgen und ich einen früheren Spielstand laden oder völlig neu anfangen muss, dann hilft all das Potenzial nichts – ich mache das Spiel wieder aus. Es hätte so schön sein können, ist es aber nicht.

züchter und Trapper für genug Nahrung, bekommt unsere Siedlung Zuwachs durch neue Hearthlings. Die erzeugten Produkte (egal ob es fertige Gegenstände wie Schwerter oder Rohstoffe wie Weizen sind) lagern unsere Arbeiter derweil weiterhin auf unseren Lagerflächen oder in Kisten bzw. Regalen, aus denen sich die Siedler bei Bedarf automatisch bedienen. Diese Kisten stehen im besten Fall in einem passenden Haus.

Alle Macht den Architekten

Vorgefertigte Templates für Häuser aller Art (beispielsweise eine Schreinerei oder ein Wohnhaus) finden wir in der Template-Bibliothek im Design-Menü. Stonehearth kann zudem modifiziert werden und hat Anbindung an den Steam-Workshop – wir dürfen also allerlei Spielerkreationen einfach ins Spiel laden. Dafür klicken wir ein fertiges Template an, setzen das Gebäude an die gewünschte Stelle und drücken den »Bauen«-Button. In diesem Menü dürfen wir aber auch alles komplett selber entwerfen und jeden Klotz, jede Treppe, jede Lampe und jeden Dachziegel einzeln setzen. Das fertige Konstrukt speichern wir dann für erneute Verwendung ab. So ein komplett allein gebautes Dorf ist schon etwas ganz Besonderes – und dieses Gefühl transportiert Stonehearth hervorragend.

Wer genug Geduld hat und langsam arbeitet, kommt gut zurecht. Wer es etwas zügiger mag, kämpft mit der teils frickeligen und behäbigen Steuerung. Immerhin: Es ist toll, den Hearthlings beim Bau eines Hauses zuzusehen. Praktisch: Die benötigten Elemente werden automatisch bei den Handwerkern eingereicht, und die Arbeiter (alle Hearthlings ohne einen Beruf) zimmern die Bude dann zusammen. Hier plagen uns jedoch gern mal Bugs: Mal werden Items nicht beim Handwerker bestellt (das müssen wir



Das Dorf wächst – wenn da nicht die ständigen Bau-Unterbrechungen aufgrund von Bugs wären.

dann manuell machen), mal baut sich ein Arbeiter ein und verhungert, wenn wir ihn nicht retten. Ist das Haus dann fertig, sind wir motiviert, das nächste, größere Bauwerk in Auftrag zu geben.

Verteidigung der Siedlung

Auf diese Weise kann eine tolle Siedlung entstehen – übrigens auch unter der Erde. Die unterschiedlichen Voxel Ebenen lassen sich ausblenden und wir schalten auf Knopfdruck bequem zwischen oberirdischer und unterirdischer Ansicht um. Aber die Siedlung zieht auch Gefahren an: Mit möglichst gut ausgerüsteten Soldaten müssen wir uns Goblins, Kampfwölfen, Holz- und Steinelementaren und Zombies erwehren. Neben Nahkämpfern bilden wir Bogenschützen und Priester aus, die wir einem Trupp zuweisen und mit einer simplen, aber nicht sonderlich intuitiven Steuerung auf Feinde schicken oder bestimmte Bereiche bewachen lassen. Prügeleien sind nicht herausfordernd: Wenn unsere Leute einigermaßen ausgerüstet sind, werden Kämpfe schnell langweilig. Immerhin gibt es oft gute Beute von Gegnern, was Erkundung und das Ausräuchern regelmäßiger spawnender Feindeslager sinnvoll macht.

Bugs und durchwachsene Performance

Nicht nur ist die Performance des Spiels ein ständiger Risikofaktor (zu ganz unterschiedlichen Zeiten und Stadtgrößen kann es ohne ersichtlichen Grund zu starken Lags kommen): Es treten immer mal wieder Bugs auf, die uns den Spaß nehmen. Beispielsweise wird die anrückende Armee des Ogerfürsten plötzlich von einem Haufen weiterer Eindringlinge unterstützt – wir haben absolut keine Chance! Im zweiten Versuch ist die Rotte nur noch fünf Goblins plus den Ogerchef stark. Dann gehen die Hearthlings lieber essen, anstatt zu kämpfen. Arbeiter rennen wie Lemminge in Feinde – nur der Alarmruf der Stadt kann die Deppen retten.

Obwohl genug Essen da ist, sind uns schon mehrfach Siedler einfach verhungert. Oder sie verbluten, während die zuständige Kräuterhexe seelenruhig auf ihrem Acker ab-

hängt und die Bandagen in Kisten verrotten. Beim Versuch, eine Stadtmauer zu setzen geht dann alles schief: Erst steht sie falsch, dann können wir die Planung nicht rückgängig machen, und beim Neuladen sind gleich drei weitere fertige Gebäude ebenfalls weg. Nein, da hört der Spaß dann doch auf. ★

STONEHEARTH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Dual Core E1500 / Athlon 64 X2 4800+	Core 2 Duo E7600 / Phenom II X2 560
Geforce GT 430 / Radeon HD 7570M	Geforce 780 / Radeon RX 580
2 GB RAM, 2 GB Festplatte	5 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmige Voxelgrafik
- detaillierte Charaktere
- hübsche Animationen
- nur drei Biome
- vergleichsweise schlechte Performance

SPIELDESIGN

- toller Mix aus Aufbau und Survival
- Jahreszeiten und Wetter
- viele sinnvolle Berufe
- toller Architektenmodus
- wenig intuitive Steuerung

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- viele nützliche Gegenstände
- regelmäßige Herausforderungen
- teils dämliche KI
- stellenweise unfair (evtl. aufgrund von Bugs)

ATMOSPHÄRE / STORY

- kleine, nett gemachte Storylines
- hoher Wuselfaktor
- niedliche Hearthlings und Pets
- tolle, wachsende Siedlungen
- außerhalb des Dorfes sterile Welt

UMFANG

- gute Spielzeit (30 Stunden)
- guter Wiederspielwert: drei Rassen und Biome
- zufallsgenerierte Karten
- Mod- und Multiplayer-Support
- keine Zwerge

ABWERTUNG

Teils spielstoppende Bugs sowie immer wieder auftretende Performanceprobleme (auch auf starken Rechnern) können für viel Frust sorgen.

FAZIT

Solange wir von Bugs verschont bleiben, ist Stonehearth ein ruhiges, faszinierendes und sehr wuseliges Aufbauspiel.

75

-6

69