

Frisch in der mittelalterlichen Welt gelandet, ist euer einziger Helfer ein sprechender Schädel.

Alles ist so merkwürdig. Nichts von alledem hier ergibt Sinn.

Graveyard Keeper

LECKER LEICHENTEILE

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **tinyBuild** Entwickler: **Lazy Bear Games** Termin: **15.8.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Tagwerk eines Friedhofswärters

Um euren Lebensunterhalt mit Leichen zu verdienen, habt ihr eine Menge zu tun: Entweder ihr sorgt für besonders hübsche Gräber auf dem Friedhof und steigert damit die Dekorationswertung, oder ihr weidet Leichen aus, um ihre Einzelteile möglichst nutzbringend weiterzuverwenden. Mit genügend Schädeln und Knochen könnt ihr im Kirchenkeller sogar einen Ritualkreis errichten.



Euer Vorgänger hat euch viele verwitterte Gräber hinterlassen.



In der Leichenhalle nehmt ihr tote Körper auseinander.



Ist die Qualität einer Leiche im Keller, hilft nur Kremation.

Harvest Moon und Stardew Valley bekommen morbide Konkurrenz: In Graveyard Keeper verwaltet ihr einen mittelalterlichen Friedhof

Von Gloria H. Manderfeld

Gerade noch sind wir auf dem Heimweg von unserem nervigen Job, der einzige Lichtblick in unserem öden Dasein ist die Liebe zu unserer Ehefrau. Während wir ein Bild von ihr auf unserem Smartphone anschauen, überqueren wir eine Kreuzung. Ganz dumme Idee – RUMMS! Einen folgenschweren Verkehrsunfall später erwachen wir in einer mittelalterlich wirkenden Welt, und ein sprechender Schädel quatscht uns an. Wir sind von nun an der Friedhofswärter eines kleinen, namenlosen Dorfes – bis wir den Weg zurück nach Hause finden.

Wo geht's denn hier nach Hause?

Die Rückkehr in unsere eigene Welt gestaltet sich im von Hexenverbrennungen, mangelnder Bildung und der Kirche geprägten Mittelalter als echt kompliziert. Also müsst ihr

euch der Unterstützung der nahen Dorfbewohner versichern und Informationen sammeln. Daneben managt ihr den Friedhof samt Kirche, baut Feldfrüchte an und erkundet mit WASD-Steuerung die liebevoll gestaltete 2D-Pixelwelt. Genretypisch trifft ihr auf viele tageszeitabhängig agierende NPCs, die euch Waren verkaufen und mit Aufgaben versorgen. Ohne Erledigung von Nebenquests geht es nämlich auch in der Hauptgeschichte nicht weiter.

An welchem Tag ihr welchen NPC antrefft, verrät euch die NPC-Übersicht eures Charaktermenüs. Außerdem verrät es euch aktive Quests und das aktuelle Zuneigungslevel. Stardew-Valley-artige Romanzen gibt es angesichts der Hintergrundgeschichte unseres unfreiwilligen Helden nicht, mit höherer Zuneigung schaltet ihr nur den Zugang zu mehr Waren oder wichtigen Informationen sowie Questgegenständen frei.

Die teilweise extrem langen Laufwege zwischen wichtigen Orten drücken allerdings auf die Motivation. Dank Patch gibt es zwar inzwischen einen Ruhestein, mit dem ihr euch nach Hause oder ins Dorf teleportieren könnt, die Wege fressen dennoch ordentlich



Die schöne Frau Anmut schickt euch auf einige Besorgungsquests.



Gloria H. Manderfeld
@GameStar_de



Ich würde Graveyard Keeper gerne eine bessere Wertung geben, da mir das Setting und die trocken-sarkastische Story wirklich gut gefallen haben. Aber spätestens bei der zwanzigsten Quest, für deren Erledigung ich noch mehr Skills im Techtree freischalten muss, zum x-ten Mal langwierig Holzblöcke säge und blaue Punkte farme, geht meine Motivation flöten. Natürlich gehört ein gewisser Grind zu dieser Art Spiel. Aber wo Lovestories, Spezialisierungen und verschiedene Anbauoptionen Stardew Valley abwechslungsreich gestalten, wartet hier leider nur noch mehr Grind – schade!

Zeit, wir vermissen Komfortfunktionen wie schnellere Stiefel oder einen Sprintmodus.

Winner, Winner, Leichendinner!

Alle paar Tage bringt euch der Eselskarren frische Leichen vorbei. Das heißt für euch: Leichen begraben oder eine lauschtige Feuerbestattung, um euch Begräbniszertifikate zu verdienen. In der Leichenhalle wartet eine ungewöhnliche Einnahmequelle: Schneidet ihr aus den toten Körpern das Fleisch und andere Teile heraus, könnt ihr diese weiterverarbeiten und gewinnbringend verkaufen. Wer kann einem Burger schon ansehen, dass im Patty leckeres Leichenfleisch drinsteckt? Leichenfledderei zerstört aber den Dekorationswert der Leiche, ihr müsst euch also zwischen Verwertung und Friedhofsaufhübschen entscheiden.

Angesichts der auf euch wartenden Arbeit verdrückt ihr die Burger mit Leichenzusatz aber auch gerne selbst. Bis aufs Laufen kostet jede Aktion euren Charakter Energie, regeneriert wird diese nur im Schlaf oder über Nahrung. Hochwertiges Essen bringt euch zudem nützliche Buffs wie geringere Energieverluste beim Handwerken. Hier fehlt dem Spiel nach wie vor noch Balance, denn



Tief im sattgrünen und niedlichen Sumpf findet ihr das Häuschen von Hexe Clotho.

gerade Angeln und Holzarbeiten kommen beim Energieverbrauch schlecht weg.

Mach doch mal 'nen Punkt

Das unter dem Friedhof gelegene Dungeon-Areal bietet neben speziellen Gegnern auch eine faire Grundmechanik: Bei einem Tod in den Katakomben behaltet ihr bis dahin gesammelte Gegenstände, getötete Gegner werden nicht neu gespawnt. Habt ihr auf einer Ebene alle Feinde erledigt, reist ihr zur nächsttieferen weiter und findet in zerstörbaren Urnen und Fässern oder bei getöteten Mobs nützliche Gegenstände.

Dass man allerdings nicht nur auf die Lebensenergie, sondern auch den Energieballen achten muss, macht Kampfausflüge zur Geduldprobe. Jeder Schwerthieb verbraucht Energie, was gerade bei bewegungsintensiven Kloppereien dazu zwingt, einen gefüllten Berg von Nahrung mitzuschleppen, der das nicht erweiterbare Inventar des Charakters vollstopft. Zusätzlich zur fummeligen Steuerung und den sich teils extrem schnell bewegenden Gegnern ist das ein echter Minuspunkt.

Neue Kenntnisse aus dem sehr umfangreich geratenen Technologiesystem schaltet ihr zu Spielbeginn noch durch die Gespräche mit den NPCs, später mit im Spiel erlangten Punkten frei. Rote Punkte sammelt ihr durch handwerkliche Tätigkeiten, grüne Punkte gibt's stattdessen für Anbau und Ernte von Pflanzen, blaue Punkte verdient

ihr mit Schreibearbeit und Forschung. Was zunächst erfreulich komplex wirkt, wird nach einigen Spielstunden nervig: Zu fast jedem neuen Gegenstand gibt es einen extra Skill, der euch immer größere Punktemengen kostet und euch zum Grinden und Bau von Craftingstationen zwingt. Da ihr für effizientes Wirtschaften alle Fähigkeiten aus den Skill-trees braucht, vergeht so viel Zeit mit der immer gleichen Betätigung. Dem Alchemie- und dem Fischereisystem hätte zudem eine Erklärung für Genrefremde sehr gutgetan. Angesichts der spaßigen, weil schwarzhumorigen Story und dem gelungen ausgearbeiteten Setting sind solche Spaßbremsen einfach nur unnötig. ★

GRAVEYARD KEEPER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium E2160 / Athlon 64 3200+
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800
4GB Ram, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-3240 3.4GHz / Phenom II X4 40
GeForce GTX 650 / Radeon HD 6770
4 GB Ram, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- entspannter Soundtrack
- schicke 2D-Pixelart
- stimmiger Tag-/Nachtwechsel
- wenig abwechslungsreiche Gebiete
- detailarme Animationen

SPIELDESIGN



- unterschiedliche Tätigkeitsfelder
- spaßige Friedhofsverwaltung
- keine Spezialisierung
- schlechte Energiebalance
- fummelige Kampfsteuerung

BALANCE



- umfangreicher Techtree
- unübersichtliche Herstellung komplexer Items
- kein freies Speichern
- sehr grindlastig
- wenig Spielerklärungen

ATMOSPHÄRE / STORY



- düstere Mittelalterwelt
- humorige Zwischensequenzen
- NPCs mit Tagesabläufen
- amüsante Storywendungen
- wenig Hintergrundinfos

UMFANG



- lange Hauptstory
- viele kleine Quests
- abwechslungsreiche Modi
- geringer Wiederspielwert
- zähes Endlosspiel

FAZIT

Trotz sehr atmosphärischer Welt und spaßiger Grundidee extrem grindlastig. Taugt vor allem für Spieler mit viel Geduld.



Sobald ihr euer Haus erweitert habt, ist genug Platz für eine Menge Craftingstationen.