

Jon Shafer's At the Gates

SECHS JAHRE UND DOCH ZU FRÜH

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Conifer Games** Entwickler: **Conifer Games** Termin: **23.1.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Jon Shafer, einst Lead Designer von Civilization 5, versucht mit At the Gates frischen Wind ins 4X-Genre zu bringen. Das gelingt – und scheitert. Von Stephan Bliemel

Es ist Anfang des Jahres 2013, als Jon Shafer (bekannt geworden als Lead Designer von Civilization 5) die Strategiespiel-Fans aufhorchen lässt: Auf Kickstarter kündigt er das Rundenstrategie-Spiel At the Gates an und sammelt in kurzer Zeit über 100.000 Dollar

für die Entwicklung ein. Nun, sechs Jahre und einige Lebenskrisen später, ist Jon Shafer's At the Gates fertig geworden – oder sagen wir besser: Es ist erschienen.

Der heimliche Star: die Karte

At the Gates versetzt uns in die Spätantike. Das Römische Reich ist zwar noch mächtig, aber die inneren Spannungen steigen und an den Grenzen werden die Barbaren aufmüpfig. Solch einen aufstrebenden Barbarenstamm übernehmen wir. Bei Spielstart stehen nur die Goten zur Auswahl, neun weitere Stämme mit unterschiedlichen Boni

(etwa schnellere Bewegung, Reiterbogenschilder usw.) und Beschränkungen (zum Beispiel kein Gebäudebau, Krieg mit anderen Fraktionen) lassen sich freischalten, indem man sie während eines Spiels entweder besiegt oder sich mit ihnen verbündet.

Bei jedem Spielstart wird genretypisch eine neue Spielwelt mit einer zufälligen Startposition generiert. Die Karte mit ihrem zeitlos-hübschen Wasserfarben-Stil gibt uns klare Informationen über Terraintyp und Vegetation, aber vor allem bildet sie eine immens glaubwürdige Topographie, wie wir sie selten in einem Spiel erlebt haben. So entspringen in mächtigen Gebirgen Flussläufe, die durch weite Wälder hinunter in breite Ebenen fließen und dort in oft sumpfigen Ausläufern ins Meer mäandern. Hinzu kommt eine erstaunliche Simulation von Wetter und Jahreszeiten, die Lebensbedingungen dramatisch verändern können.

Die natürlichen Gegebenheiten bestimmen ganz wesentlich, welche Strategie wir einschlagen, um das Überleben unseres kleinen Stammes zu sichern und uns auszubreiten. Haben wir genug Weizen in der Nähe, um uns einen Wintervorrat anzulegen? Oder ist es möglich, im Winter Wild zu jagen? Gibt es Steinvorkommen, um feste Gebäude zu bauen, oder haben wir genug Holz für die Gewinnung von Holzkohle, um damit wiederum Ziegel brennen zu können?



Die Umgebung bestimmt die Strategie. Hier starten wir in einer sehr waldreichen Gegend und werden Holz und Wild im Überfluss haben.



Diplomatie soll mit einem späteren Patch hinzukommen – derzeit herrscht nur Krieg oder Frieden.

Der Spaß der ersten Stunden

Abhängig vom Standort und unserer eingeschlagenen Strategie erforschen wir aus sechs unterschiedlichen Berufsfeldern (z.B. Landwirtschaft, Metallarbeit) Dutzende verschiedene Spezialberufe (z.B. Imker, Brauer, Schmiede, Bergleute) und bilden die einzelnen Clans unseres Stammes in diesen aus. Die Berufsgruppe »Ehre« ermöglicht das Ausheben von Militäreinheiten. Die dem Stamm zugehörigen Clans sind eine weitere gelungene Designidee in At the Gates: Einerseits stellen sie die Einheiten dar, die wir auf der Karte als Holzfäller, Farmer, Imker, Jäger oder auch als Bogenschütze, Speerträger und Ritter bewegen.

Andererseits haben Clans aber (analog zu den übergeordneten Stämmen) auch Eigenheiten und Bedürfnisse, die wir beim Einsatz berücksichtigen sollten. Manche sind

Über den Autor

Stephan Bliemel ist auf YouTube als Steinwällen bekannt und betreibt dort einen Kanal über Spiele mit historischem Hintergrund. Neben Videos zu vielen anderen Titeln findet ihr dort auch aktuelle Tutorials und Let's Plays zu At the Gates.

Waldläufer und bewegen sich schneller durch Wälder, andere sind stur und lernen ungerne neue Berufsfelder. Außerdem können sie spezielle Bedürfnisse entwickeln (etwa den Wunsch nach Berufswechsel) oder gar in einen Streit mit anderen Clans geraten. Dann sollte man ihre Ansprüche erfüllen oder den Streit schlichten, indem man einen der Clans bestraft, was allerdings zum Verlust der Berufsausbildung führt. Tut man nichts, sinkt jedoch die Stimmung aller betroffenen Clans, sie werden unproduktiver und verweigern schließlich ganz die Arbeit. Man startet mit bescheidenen drei Clans, doch mit steigendem Ruhm kommen immer mehr hinzu, was Wachstum und Ausdehnung ermöglicht. Am Schluss des Spiels besteht der Stamm aus 40 und mehr Clans, die einem mit der Zeit ans Herz gewachsen sind.

Eine weitere Besonderheit von At the Gates ist, dass ihr im ganzen Spiel nur eine einzige Siedlung besitzen dürft. Zu Beginn ist diese sogar versetzbar, sodass man sich bei ungünstiger Umgebung einen besseren Siedlungsort suchen kann. Die Erweiterung der Grenzen erfolgt über den Bau von Gebäuden aus Holz oder später aus Stein. Wenn man schließlich einen möglichst fruchtbaren und rohstoffreichen Siedlungsort gefunden hat, kann man ein Königreich ausrufen. Nun ist man an diesen Ort gebun-



Stephan Bliemel
@steinwällen



At the Gates hat großartige Spielmechaniken. Aber das Entscheidende für ein 4X-Spiel fehlt: eine lebendige Spielwelt mit KI-Konkurrenten, die einem das Leben schwer machen und mit denen man diplomatisch in den Austausch treten kann. Dabei wäre es doch keine Schande gewesen, At the Gates mit dem jetzigen Stand der Entwicklung als Early-Access-Titel zu veröffentlichen und nach und nach die fehlenden Elemente zu liefern. Dass nun Käufer enttäuscht sind und es negative Kritiken hagelt, verwundert nicht. Selbst wenn es in den nächsten Monaten gelingen sollte, das Spiel noch rund zu machen, dürfte der gute Ruf vorerst dahin sein. Ich drücke dennoch die Daumen, dass es klappt, schon lange hatte ich nicht mehr dieses »Nur noch eine Runde«-Gefühl, wie ich es in den ersten Spielstunden von At the Gates erlebt habe.



Wir entdecken das zerstörte Reich der Pikten. Die KI ist derzeit unfähig, sich zu verteidigen.

den, allerdings steigt dafür der Ruhm des Stammes, sodass schneller neue und nützliche Clans eintreffen werden.

Bis hierhin werden alle Tüftler und Strategen ihre helle Freude an At the Gates haben: Es macht großen Spaß, alle Faktoren miteinander in Einklang zu bringen und zu optimieren. Nach drei bis fünf Stunden Spielzeit dürfte man entweder versagt oder den Stamm soweit gefestigt haben, dass es nun ans Expandieren gehen könnte. Doch damit beginnt auch die große Ernüchterung.

Wo ist die KI?

Sendet man nämlich seine Erkunder weiter in die Welt hinaus, wird man schnell bemerken, dass diese zwar von anderen Stämmen besiedelt ist, aber diese Stämme nahezu inaktiv sind. Sie entwickeln das eigene Land nicht weiter, sie dehnen sich nicht aus, sie verteidigen sich nicht einmal gegen die vereinzelt einfallenden Banditen. Der Gegner-KI ist alles egal. Und das hat dramatische Konsequenzen. Die eigentlich großartigen Spielmechaniken laufen völlig ins Leere. Es ist schlichtweg sinnlos, Armeen zu bauen, weil ohnehin niemand angreifen wird. Und falls doch, dann mit lächerlich wenigen Truppen. Auch gibt es keinen Wettlauf um wertvolle Ressourcen, sodass der Spieler sich alle Zeit der Welt lassen kann. Schnell produziert man große Mengen Güter, die man bei der Karawane für den Kauf diverser Endgame-Ressourcen zu Gold macht. Wozu aber dann noch weiter forschen? Das eigentliche Spielziel – der militärische oder wirtschaftliche Sieg gegen West- oder Ostrom, die beide ebenfalls (inaktiv) auf der Karte vorhanden sind – gerät damit zum öden Klickerspiel.

Sagen wir es geradeheraus, die traurige Schlussfolgerung ist: Dieses Spiel ist offensichtlich nicht fertig. Jon Shafer scheint das bewusst zu sein, denn für die weitere Arbeit an At the Gates hat er die Balance, die KI und die Diplomatie als Schwerpunkte definiert. Das Tragische ist: Das Spiel hat ein Riesenpotenzial. Die Bedeutung der Landschaft, die diversen Clans, die vielfältigen Spezialisierungen – all dies greift toll inein-

ander und fordert zumindest in den ersten Spielstunden einer Partie jeden Strategen heraus. Ob At the Gates dieses Potenzial durch Nachbesserungen noch erreichen kann, ist nicht vorherzusagen. Wir bleiben auf jeden Fall am Ball und werden gegebenenfalls einen Nachttest veröffentlichen. Und vielleicht bekommt dann die Geschichte des genialen Indie-Entwicklers, der das 4X-Genre im Alleingang revolutionieren möchte, ja doch noch ein Happy End. ★

JON SHAFER'S AT THE GATES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i3 650 / AMD Phenom II X4 Geforce 7900 GT / Radeon X1950 Pro 2 GB RAM, 2 GB Festplatte	Intel Core i5 3330 / AMD FX 9590 Geforce GTX 480 / Radeon HD 7850 4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- gelungener Wasserfarben-Stil
- sehr übersichtliche 2D-Karte
- liebevoll animierte Figuren
- klobiges, teilweise unübersichtliches Interface
- keine Musik

SPIELDESIGN

- wenig Mikromanagement
- vielfältige Berufe und Forschungsziele
- Einheiten haben Stärken, Schwächen und Bedürfnisse
- Einfluss von Witterungen
- Diplomatie kaum vorhanden

BALANCE

- durchdachte Tooltips
- erste Spielphase angenehm fordernd
- kein einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- KI ist nahezu inaktiv
- ab der Mitte einer Partie viel zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

- Identifikation mit den Clans
- dynamischer Umgebungssound
- keine Events oder Aufgaben
- kaum Interaktion mit anderen Fraktionen
- historischer Kontext spielt keine Rolle

UMFANG

- freischaltbare Fraktionen
- gelungener Kartengenerator
- viele unterschiedliche Strategien möglich
- kein Multiplayer-Modus
- keine Szenarien oder Kampagnen

FAZIT

Innovative und motivierende Mechaniken, doch aufgrund passiver KI und fehlender Diplomatie fehlt schnell die Herausforderung.

