

Dawn of Man

STRATEGIEKNALLER FÜR STAMMSPIELER

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Madruga Works** Entwickler: **Madruga Works** Termin: **1.3.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Dieser Mix aus Strategie, Survival und Simulation macht die Steinzeit quicklebendig.

Von Martin Deppe

Fünf Arbeiter zum Steineklopfen, drei zum Baumfällen, vier sammeln Beeren, der Rest jagt Hirsche – so ungefähr fangen Dutzende von Echtzeitstrategie-Spielen an. Die doofen

Zivilisten brauchen wir halt nur, um mächtige Armeen und Siedlungen aufzubauen. Und wenn mal ein paar Malocher durch Raubtier- oder Feindkontakt draufgehen, rekrutieren wir eben neue. Tja, mit dieser Ex-und-Hopp-Mentalität habt ihr in Dawn of Man schon verloren. Denn hier führt ihr einen Steinzeit-Stamm aus einer Handvoll Kinder, Erwachsener und Senioren durch die

stetig wechselnden Jahreszeiten, kämpft gegen Hunger, Kälte, Raubtiere, Räuber, entwickelt neue Technologien, baut euren Haufen Zelte zu einem florierenden Dorf mit Landwirtschaft, Waffen- und Werkzeugschmiede aus. Das alles natürlich gesichert durch Stadtmauer, Tore und Türme. Unterm Strich spielt sich Dawn of Man eher wie ein Banned als wie ein Age of Empires.



Mega-Projekt: Wir zerren den letzten von fünf Megalithen zur neuen Kultstätte.



Der schnöde Steinkreis hebt die Moral unserer Bewohner enorm.

Winter is coming!

Dawn of Man hat auch keine Kampagnen, stattdessen wählt ihr ein Freies Spiel in einer Open-World-Karte. Anfangs gibt's zwei Schwierigkeitsstufen, aber mit bestimmten Meilensteinen à la »Erster Winter überlebt« oder »20 Bewohner geschafft« schaltet ihr zusätzliche Spielmodi frei.

Dabei nutzt Dawn of Man ein nachvollziehbares Ressourcensystem. Nahrung ist nicht einfach Nahrung: Es gibt Beeren und Fische, Nüsse und Fleisch, ihr könnt alles sofort verzehren oder besser erst trocknen, um auch im Winter was zu knabbern zu haben. Aus Holz und Knochen fertigt ihr Werkzeuge und Waffen, aus Fellen wird warme Kleidung. Dabei müsst ihr ständig vorausplanen, Vorräte anlegen, die Jahreszeiten nutzen. Beeren wachsen halt nur im Sommer, dafür können sogar eure Kinder welche pflücken. Auf die Jagd gehen hingegen nur die Erwachsenen. Cool: Mit der Tab-Taste aktivieren wir den »Urblick«. In dieser Ansicht werden unter anderem Tiere farblich markiert – je gefährlicher, desto röter. Grüne Rehe lassen sich gefahrlos jagen, rennen aber schnell und weit weg, während ein ausgewachsenes Mammüt gewaltige Fleischvorräte unterm Fell hat, aber auch sehr renitent ist. Mit jedem erlegten Tier, jeder erwirtschafteten Ressource und errichteten Gebäuden sammelt ihr Wissenspunkte, die sich wiederum in bessere Technologien oder gar einen Zeitaltersprung investieren lassen. Ein Schlitten erleichtert zum Beispiel den Transport größerer und schwererer Ressourcemenngen spürbar. Eine Gerberei verbessert die Kleidung, statt der anfangs aufge-



Martin Deppe
@GameStar_de

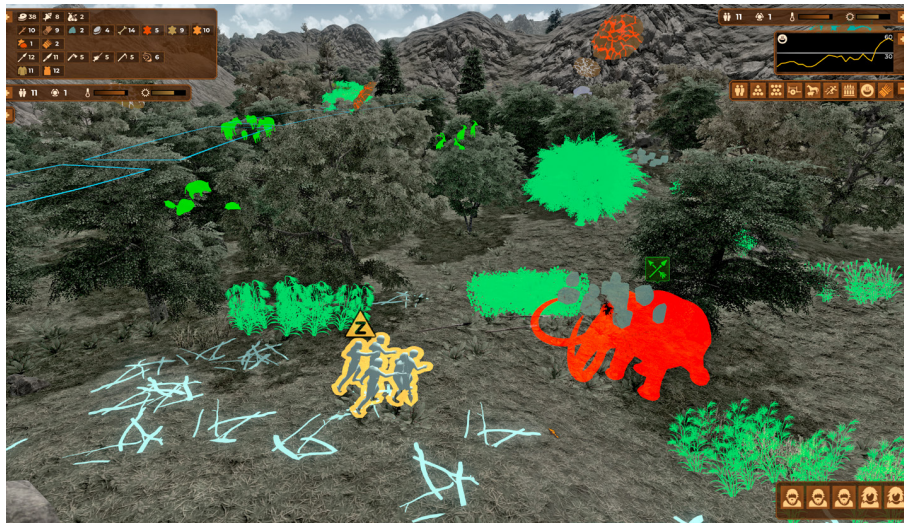
Respekt! Nach dem Geheimtipp Planetbase hat das Zweimannteam von Madrug Works wieder ein Spiel hinbekommen, das von Anfang an fesselt – vorausgesetzt, ihr bringt genug Geduld mit. Denn bei Dawn of Man geht alles ein bisschen langsamer. Die Entwicklung meines Ministammes von Jägern und Sammlern bis hin zu Ackerbauern und Metallarbeitern motiviert enorm, auch wenn das Spiel durchaus seine Schwächen hat. Schade: Ich kann einzelne Mitglieder nicht zu Jägern oder Handwerkern spezialisieren, hier hätte ich mir mehr Mikromanagement und Rollenspiel gewünscht. Dafür ist das Erfolgserlebnis umso größer, wenn mich ein Mammut durch den Winter bringt oder ein Sprung in die nächste Zeitepoche neue Möglichkeiten freischaltet. Kurzum: Dawn of Man ist das Richtige für alle, die Spiele wie Banished oder das abgedrehte Rimworld mögen.

klaubten Feuersteine baut ihr in einfachen Bergwerken nach und nach Kupfer, Zinn und schließlich Eisen ab.

Die Jagd bleibt immer wichtig, aber mit dem ersten Zeitaltersprung (ins Mesolithikum) ziehen Ackerbau und schließlich die Domestizierung von Nutztieren nach, weil ihr mit Brot und Hausmacherwurst geplanter produzieren und auch ein Volk aus mehreren Dutzend Mitgliedern durchfüttern könnt. Denn je erfolgreicher ihr spielt, desto mehr Menschen schließen sich euch an. Auch eigener Nachwuchs ersetzt verunglückte oder an Altersschwäche gestorbene Bewohner.

Mit dem Turbo in den Tod

Das alles passiert sehr langsam. Es gibt zwar eine Zeitbeschleunigung, aber die solltet ihr mit Vorsicht nutzen: Gerade auf der Jagd kann schnell was schiefgehen, und es ist ein harter Schicksalsschlag, wenn die Hälfte eurer Bevölkerung plötzlich an akutem Bisonkontakt verstirbt. Hinzu kommt,



Der »Urblick« zeigt farblich an, welche Tiere wir gefahrlos jagen können. Die Schweine, Wildesel und Steinböcke im Hintergrund sind grün, das Mammut dräut knallrot.

dass sowohl die KI eurer Leute als auch die der Wildtiere nicht die beste ist. Ihr könnt euren Steinzeitmenschen zwar Arbeitsbereiche zuweisen (Jage in diesem Gebiet!) oder konkrete Befehle erteilen (Jage dieses Wildschwein!), aber wenn ihr nicht aufpasst, rennen sie einem fliehenden Fleischlieferanten über die ganze, sehr große Karte hinterher – bis hin zum Kältetod. Die motivierten Jäger marschieren auf der Hatz nach Hirschen auch mal stur durch eine Gruppe Löwen, ihr solltet sie also unbedingt von Hand steuern.

Auch vier besondere Herausforderungsmissionen lassen sich aktivieren, allerdings schwankt deren Qualität. In der ersten sollen wir eine Handvoll Mammut quer über die Karte führen, ohne eines zu verlieren. Also weichen wir Raubtieren aus, trinken zwischendurch an einem See – und sind nach zehn Minuten fertig.

Stonehenge vor der Haustür

Eine andere Herausforderung ist da schon anspruchsvoller: Eine Megalithen-Kultstätte sollen wir errichten, und zwar noch zu Lebzeiten eines bestimmten Stammesmitglieds. Wir müssen die notwendigen Technologien entwickeln und aufpassen, dass Kollege Morkar nicht dahinscheidet. Apropos dahinscheiden: Ab dem Neolithikum, also dem dritten der sechs Zeitalter, tauchen ge-

entlich Räuber auf und überfallen unsere Siedlung. Diese Kämpfe sind allerdings sehr simpel. Lediglich auf dem höheren der beiden Schwierigkeitsgrade werden sie knackiger, weil die Aggressoren mit fortschrittlichen Waffen wie Kompositbögen und Eisenschwertern anrücken können. Größere Schlachten mit Wurfmaschinen erlebt ihr in Dawn of Man nicht. Allerdings dürfte das Spiel bald Nachschub bekommen: Die Entwickler wollen es weiterentwickeln und neue Modi nachreichen. Außerdem ist der Steam Workshop bereits live – darum dürften hier bald die ersten Mods aufschlagen. ★

DAWN OF MAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7500 / Ryzen R5-1400
GeForce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- schöne Landschaften
- schicke Jahreszeitenwechsel
- cooler und nützlicher »Urblick«
- magere Soundeffekte
- viele Clippingfehler

SPIELDESIGN

- motivierendes Entwickeln des Stammes
- Jahreszeiten wirken sich aus
- gute Mischung aus Bauen, Jagen, Sammeln, Forschen
- keine Charakterentwicklung
- kaum besondere Ereignisse

BALANCE

- ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- ordentliches Tutorial
- guter Mix aus Mikro- und Makromanagement
- anpassbares Interface
- schwache KI

ATMOSPHÄRE / STORY

- Stamm entwickelt sich spürbar weiter
- neue Technologien wirken sich aus
- Megalithen-Bauwerke fühlen sich wie harte Arbeit an
- lebendige Welt
- kaum besondere Ereignisse

UMFANG

- sehr große Karten
- freies Bauen
- insgesamt wenig Bauwerktypen
- kein Multiplayer
- keine Kampagne

FAZIT

Mischung aus Strategiespiel, Simulation und Survival. Entwickelt sich sehr langsam, dafür freut man sich über jeden Fortschritt.

77



Mit dem zweiten und dritten der sechs Zeitalter werden wir unabhängig von der Jagd.