

AUTOBAU IM MITTELALTER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Polymorph Games** Entwickler: **Polymorph Games** Termin: **1.2.2019 (Early Access)**
 Sprache: **Deutsch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Fast von selbst entsteht in diesem Aufbauspiel ganz organisch ein mittelalterliches Dorf. Macht das Zuschauen Spaß?

Von Sascha Penzhorn

Mittelalter und Aufbaustrategie kennt jeder, oder? Aber was zum Geier ist denn mit »organisch« gemeint? Diesen Ausdruck verwendet Polymorph Games, um zu beschreiben, wie in Foundation unser virtuelles Städtchen wächst und gedeiht, wenn seine Bewohner zufrieden sind. Die bauen ihre Wohnhäuser nämlich selbst, während wir uns um Gebäude wie Windmühlen, Schmieden und Kirchen kümmern. Nebenher entstehen zwischen diesen Einrichtungen und Häusern ganz von allein Trampelpfade, die Schafe auf den Herden werden zusehends dicker und flauschiger, und das organisch angebaute Getreide (ha!) wächst auf den Feldern.

Tod durch Steuern

Bis es so rund läuft, scheitern wir aber erst mal ordentlich. Horst ist ein arbeitsloser Dorfbewohner. Also klicken wir Horst an und

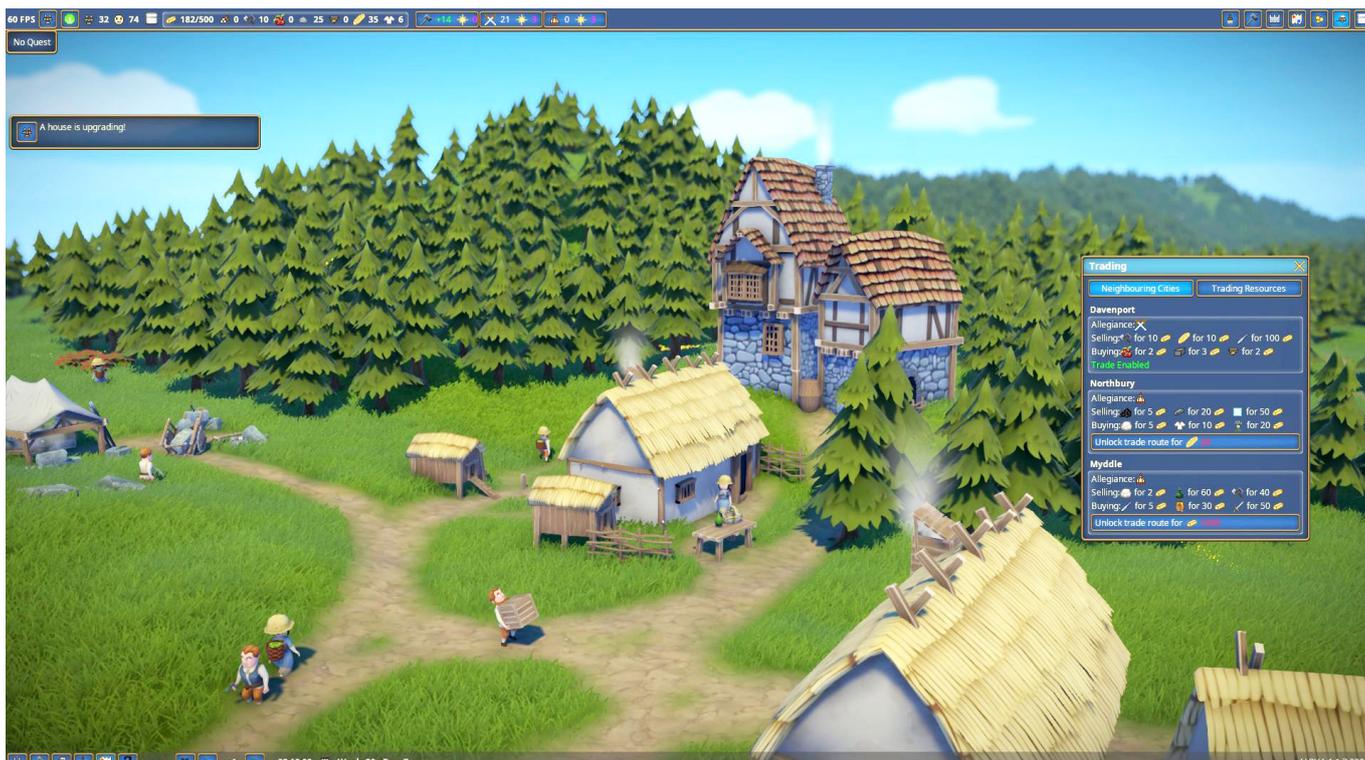
machen ihn über das Berufswahlmenü zum Holzfäller. Seinen Kumpel, Horst 2, machen wir zum Handwerker. Dann wählen wir über das Baumenü die Holzfällerhütte aus, damit Horst die Erzeugnisse seiner Arbeit auch irgendwo lagern kann. Horst 2 zimmert jetzt am von uns festgelegten Ort die Hütte zusammen, für die Horst das nötige Material erzeugt. Andere Dorfbewohner machen wir zu Steineklopfern, Beerensammlern und so weiter – was eben gebraucht wird. Bei Bedarf schulen wir unsere Dörfler jederzeit mit einem Klick um, doch wer seinem Beruf lange treu bleibt, wird darin mit der Zeit besser. Furchtbar intuitiv ist das alles aber noch nicht. Denn bis auf ein paar Anweisungen zum Spielstart wie »Baue einen Marktplatz und verkaufe Beeren« überlässt uns Foundation unserem Schicksal. Es gibt zwar ein Hilfsfenster im Menü, das Spielelemente zumindest anreißt, eine richtige Anleitung oder ein Tutorial ersetzt das jetzt nicht.

So lässt unser Versagen dann auch nicht lange auf sich warten: Wir beanspruchen viel zu schnell mehr Landfläche für unsere Stadt, geben Gebäude wie Försterhütten in

Auftrag, weil wir sie freigeschaltet haben, und stellen kurze Zeit später fest, dass wir abartig hohe Steuern abdrücken müssen und rapide einen gewaltigen Schuldenberg auftürmen. Ohne Gold ist mit dem Bauen Schluss, die Dorfbewohner sind sterbensunglücklich, und unsere Wirtschaft existiert noch gar nicht. Also alles zurück auf Anfang!

Die Community hilft

Was Foundation nicht erklärt, verrät uns die Guide-Sektion auf Steam, wo User hervorragende Anleitungen erstellt haben – auch in deutscher Sprache! Dort lernen wir, dass wir Ressourcen wie Stein oder Beeren unendlich sammeln können, ohne dass diese jemals zur Neige gehen. Also pflücken unsere Untertanen ab sofort Beeren wie bekloppt und verticken sie auf dem Markt an unsere eigenen Dorfbewohner, was reichlich Gold in die Kassen spült. Im weiteren Spielverlauf schalten wir zudem eine Handelsroute mit einem Nachbardorf frei, das ebenfalls Beeren kauft und im Gegenzug Brote verhökert. Die Backwaren kaufen wir billig ein und veräußern sie dann mit Gewinn an unsere Dörfler.



Wir bauen die Industrie auf. Um Wohnhäuser und Trampelpfade kümmern sich unsere Dorfbewohner selbst.



Foundation ist für einen »richtigen« Test noch viel zu unfertig. Trotzdem wollen wir euch natürlich bei der Kaufentscheidung nicht im Stich lassen, schließlich kostet das Spiel schon jetzt bares Geld. Deshalb findet ihr hier einen »Early-Access-Test« – ohne Wertung, aber mit eindeutigen Aussagen zur aktuellen Qualität des Spiels.

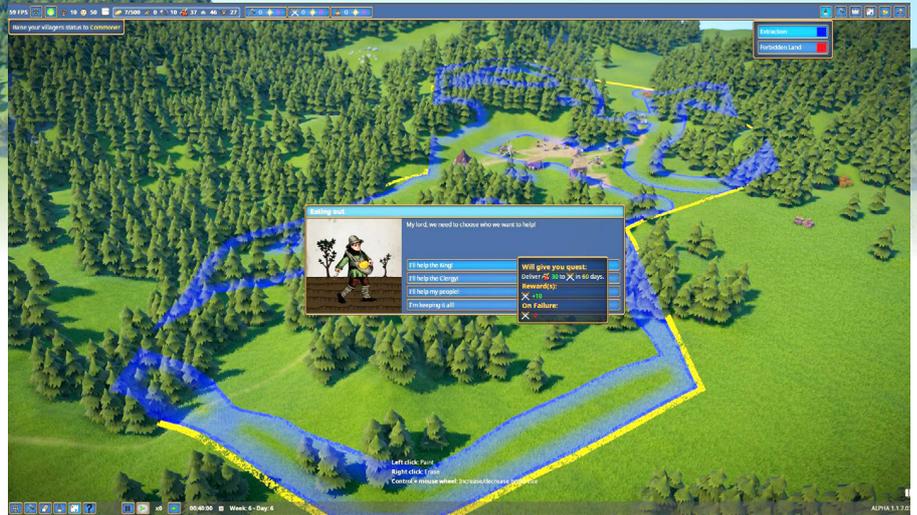
ler. Um die Wirtschaft weiter anzukurbeln, versuchen wir uns an einer Fertigungskette. Unsere Handwerker zimmern eine Farm zusammen, auf der wir Schafe züchten. Die werden automatisch geschoren, dann wandert die Wolle in die frisch gebackene Weberhütte, wo sie zu Stoff verarbeitet wird. Der Stoff wiederum geht an einen Schneider, der daraus Kleidung fertigt. Den Überschuss verscherbeln wir ans Nachbardorf, die feischen Klamotten kommen auf den Markt für noch mehr Kohle. Ab sofort haben wir immer tonnenweise Gold – wir haben die Wirtschaft besiegt! Das war dann doch etwas einfacher als erwartet. Hier muss die Balancing-Schraube noch nachjustiert werden.

Plötzliche Spaßbremse

Spieltechnisch haben wir an dieser Stelle im Prinzip alles gesehen. Unsere Dorfbewohner sind happy, in regelmäßigen Abständen erscheinen ein paar Siedler, denen wir fix Jobs zuweisen. Ab und zu markieren wir etwas Territorium als Wohnbereich, in dem unsere Untertanen nach Lust und Laune Wohnhäuser bauen können. Oder wir passen unsere regelmäßige Brotbestellung an die gewachsene hungrige Bevölkerungsdichte an.

Alternativ bauen wir Farmen, Windmühlen und Bäckereien, um selber Brot zu erzeugen. Oder wir erstellen Bergwerke und Schmieden, um dort Werkzeuge fertigen zu lassen, die wir handeln oder zum Bauen einsetzen. Von der Spielmechanik her sind die Fertigungsketten alle gleich und es reicht vollkommen aus, sich auf einige wenige Zweige zu spezialisieren.

Neben dem Aufbau beschäftigen uns ab jetzt nur noch zwei Spielinhalte: Quests und Prunk. Für Erstere benötigen wir immer eine



Gegen Belohnung können wir 30 Beeren an König, Klerus oder das Volk abdrücken.

bestimmte Menge irgendeiner Ware wie Holzbretter, Schwerter oder Brot, die wir dann wahlweise an den König, die Kirche oder das Volk abdrücken, um mehr Prunk freizuschalten. Manchmal kommt auch ein Abgesandter aus einem unsichtbaren Nachbardorf und möchte sich fünf unserer Soldaten ausleihen. In dem Fall machen wir fünf Dorfbewohner über die Berufswahl vorübergehend zu Soldaten, die wandern dann mit dem Abgesandten kurz durch die Spielwelt, verschwinden für eine Weile, kommen wieder zurück, und es gibt Gold und Rohstoffe als Belohnung. Spannender wird's nicht – Kämpfe gibt es nämlich keine und sind auch für die fertige Version nicht geplant.

Planet Prunk

Dekorative Gegenstände und Verzierungen in der Prunk-Sektion fangen ganz bescheiden mit Dingen wie Fässern, Bänken und Zäunen an, die wir gegen kleine Mengen an Rohstoffen aufstellen. Je prunkiger unser Dorf, desto mehr höherstufigen Prunk schalten wir frei und bekommen so nach und nach Extras wie dickere Kirchtürme oder dekorative Schatzkammern. Das ist spaßig, weil wir Gebäude wie Kirchen und Festungen über ein modulares Baukastensystem errichten. Wir fangen mit dem Hauptgebäude an und fügen dann dekorative Tore, Erker, Türme und Erweiterungen hinzu, mit denen unser Bauwerk immer größer und schicker



Soldaten ziehen außerhalb der Karte in den Krieg und kommen irgendwann unversehrt zurück.

wird. Aber auch das macht nur für begrenzte Zeit Spaß und dann ist man mit dem Inhalt im Early Access fertig. Laut Polymorph Games ist Foundation zu ungefähr 40 Prozent fertig. Die Entwicklung soll noch rund ein Jahr in Anspruch nehmen. Auf der Roadmap des Entwicklers sind Features wie Wettereffekte und Tools zum Erschaffen eigener Karten verzeichnet. Zudem ist die Unterstützung durch den Steam Workshop für User-generierte Inhalte und Mods geplant. Schon jetzt gibt es eine Handvoll einfacher Mods, die aber noch nicht über Dinge wie Namen für Dorfbewohner oder dekorative Teiche hinausgehen. Naturkatastrophen sollen erst nach Release erscheinen – in Form von DLCs. ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Das organisch wachsende Dorf gefällt mir echt gut, die Prunk-Extras für modulare Gebäude sind ein witziger Einfall. Daran habe ich echt Spaß. Mehr bietet das Spiel in seinem jetzigen Zustand aber noch nicht. Bei ersten Anläufen funktionierte meine Wirtschaft überhaupt nicht, danach hatte ich praktisch endlos viel Gold. Da fehlt noch ordentlich Feintuning. Die Quests und Missionen sind nicht der Rede wert, und Nachbardörfer existieren außerhalb der Spielkarte als Namen und Platzhalter. Dass ein Feature wie Naturkatastrophen als Post-Release-DLC angekündigt wird, macht mich auch nicht an. Trotzdem bin ich neugierig, wie sich das Spiel entwickeln wird, schon weil ich tierisch auf Karteneditoren und Mod-Support stehe. Die Early-Access-Fassung würde ich derzeit aber nur absoluten Genre-Fans ans Herz legen – und selbst das nur bedingt. Klar macht es Spaß, dem Wuseln zuzuschauen oder eine Fertigungskette abzuschließen. Aber nach drei, vier Stunden hat man derzeit alles gesehen. Das finde ich für 30 Euro etwas arg dünn.