



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Schon lange habe ich bei keinem Test mehr so gelitten wie bei Crossroads Inn: Eigentlich springen mich die guten Ideen der Entwickler an jeder Ecke an, die wirklich tolle Musik baut ordentlich Stimmung auf. Aber da ich bislang bei meinen verschiedenen Spieldurchgängen früher oder später knallhart mit verschiedenen Bugs kollidiert bin, bleibt trotzdem einfach nur Frust zurück. Die meisten Bugs mögen zwar harmlos klingen, sind aber gerade für Kampagnenspieler fatal, da wir dort nicht endlos bauen oder neue Leute rekrutieren können. Durch die indirekte Personalsteuerung dauert es ewig, bis akute Probleme beseitigt sind, ohne ausschließlich zum Putzen eingeteilte Angestellte ersäuft mein Inn schnell im Dreck. Glücklicherweise wurden die schlimmsten Auswüchse durch die Patches nach Release abgebildert, aber das Spiel ist nach wie vor eher im Beta- oder Early Access-Zustand denn ein fertiges Produkt. Crossroads Inn kann ich angesichts der vielen Baustellen im momentanen Zustand noch niemandem mit gutem Gewissen empfehlen, vielleicht lohnt sich nach weiteren Patches ein neuer Blick in die Taverne.

schiedlichen Ansprüchen: Während sich die einfachen Leute noch mit einem Becher Bier und Lauchsuppe zufriedener geben, locken wir gut betuchte Adelige nur mit echten Gauamenkitzlern in unsere Taverne. Wer zu viele Blümchen im Schankraum aufstellt, verprellt die Gesetzlosen, die düstere Einrichtung wie Ketten oder Tierschädel bevorzugen. Je nachdem, was wir anbieten und wie wir dekorieren, können wir also recht gut steuern, wer unsere Taverne besucht.

Aber: Neue Rezepte sowie Dekorationen und seltenere Waren erlangen wir nur in anderen Städten. Also tauschen wir gesammelte, politische Gerüchte bei der entsprechenden Stadt gegen mehr Einfluss, bis unsere Köche und Handwerker die gewünschten Rezepte lernen dürfen. Mit Handelsgerüchten drücken wir Einkaufspreise, das Geschwätz von Reisenden hilft, um Gefahren in Aufträgen für unseren Abenteurer zu sehen.

Tolle Welt, schwierige Umsetzung

Zu den Basics: Die Simulation mit Rollenspielelementen vom polnischen Indie-Entwickler Kraken Unleashed wurde über Kickstarter finanziert und in solides Deutsch übersetzt. Neben der Kampagne können wir uns als Wirt im Endlosspiel mit vier Schwierigkeitsgraden erproben. Die Entwickler setzen die Kneipe mit unaufgeregter, zweckmäßiger Optik in Szene, deren schicke Details aber nur bei einem starken Zoom wirklich zur Geltung kommen. Die grandiose Hintergrundmusik und individuelle Stücke der rei-



Auf der Karte können wir sehen, in welcher Region wir bestimmte Zutaten kaufen können.

senden Barden vermitteln richtig viel Stimmung. Hier hat der schon von The Witcher 3 bekannte Marcin Przybyłowicz mit seinem Komponistenteam ganze Arbeit geleistet. Die schick illustrierten und abwechslungsreich geschriebenen Handelnden der Kampagne runden die Immersion ab.

Wären da nicht die allgegenwärtigen Bugs und die umständliche Bedienung, könnte Crossroads Inn ein echtes Kleinod sein. Trotz Tutorials müssen wir viele grundlegende Mechaniken durch Ausprobieren herausfinden, das Baumenü ist umständlich und wenig intuitiv. Für den WiSim-Anteil des Spiels dringend nötige Statistiken oder Personalinfos müssen wir uns in zig Untermenüs mühsam zusammensuchen. Nicht einmal die erlernten Rezepte oder Dekorationen können wir danach sortieren, welche Gästegruppe sie besonders schätzt. Kurz: Spätestens mit einem größeren Mitarbeiterstab und einer vollen Speisekarte geht die Übersicht unweigerlich flöten. Hinweise auf Probleme im Inn bleiben oberflächlich.

Ja, wo laufen sie denn?

Spielabstürze lassen sich dank Autosave-Funktion noch verschmerzen, die größten Probleme entstehen durch die vermurkste Wegfindung und die nicht funktionierende Arbeitspriorisierung. Putzen ist bei unseren Leuten unbeliebt und wird trotz Priorität gern ignoriert. Dass die Gäste bei schmutziger Umgebung ratzfatz negative Zufriedenheitswerte haben, hemmt unsere Tavernenentwicklung in den ersten Spielstunden enorm. Angestellte stehen sich viel zu oft im Weg oder kleben auch nach mehreren Patches auf Treppen oder neben Einrichtungsgegenständen fest. Wenn die Hälfte unserer Angestellten untätig auf der Treppe klemmt, sackt der Zufriedenheitswert zusätzlich in den Keller. Und da neues Personal mit brauchbaren Eigenschaften rar ist, können wir nicht laufend verbuggte Angestellte feuern.

Bewegliche Deko müssen wir zur Bugvermeidung fast immer mit Abstand zu den Wänden aufstellen, was uns zum Bau großer Räume mit viel Platz zwingt. Das verlängert

die Laufwege unnötig, daneben sind Raumerweiterungen ziemlich teuer und mehr Baupland können wir auch erst im weiteren Spielverlauf freischalten. Kurz: Crossroads Inn ist noch nicht fertig und verlangt aktuell sehr, sehr viel Geduld. Mehr, als man mit ange-schickerten Kneipengästen haben muss. ★

CROSSROADS INN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / A6-3650
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 7GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2400 / FX-8150
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 240
6 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- grandiose Hintergrundmusik
- schöne Illustrationen
- stimmungsvolle Gesamtopik
- fehlerhafte Animationen
- sieht nur bei hoher Qualität gut aus

SPIELDESIGN



- gute Mischung aus RPG und WiSim
- Gerüchte-Mechanik
- umständlicher Bau-/Dekomodus
- wenig aufschlussreiche Statistiken
- schlechte Wegfindung

BALANCE



- gemächlich ansteigender Anspruch
- holpriger Einstieg
- schlechte Arbeitspriorisierung
- zu häufig Negativ-Merkmale bei Angestellten
- Negativ-Auswirkungen von Schmutz zu hoch

ATMOSPHÄRE / STORY



- detaillierte Fantasy-Hintergrundwelt
- Kampagnenentscheidungen mit Auswirkung
- interessante Gegenspieler
- gelungene Immersion
- Spieltempo in Kampagne unausgewogen

UMFANG



- Wiederspielwert durch zwölf Enden
- viele Barden, Abenteurer, Vedetas
- vier Endlosspiel-Schwierigkeitsgrade
- viele lernbare Rezepte
- Einrichtung in mehreren Qualitätsstufen

ABWERTUNG

Viele kleinere und größere Bugs machen das Spiel vor allem in der Kampagne oder mit eingeschränkten Geldmitteln im Endlosspiel unnötig schwer.



FAZIT

Ambitionierte, stimmungsvolle Fantasy-Tavernensimulation mit RPG-Elementen, die an Bugs und umständlicher Bedienung krankt.