

Lumberjack's Dynasty

DER FLUCHSIMULATOR

Genre: **Simulation** Publisher: **UMEO Studios** Entwickler: **Toplitz Productions** Termin: **25.2.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Kettensägenmassaker am Spielspaß: Durch stumpfsinnige Pflichtaufgaben und technische Tücken bringt sich diese Holzfällersimulation selbst zu Fall. Von Martin Deppe

Kettensäge, Nagelpistole, Holzvollernter – unser Held beherrscht sie alle! Scheint an den Genen zu liegen, schließlich ist sein Onkel Charles stolzer Sägewerkbesitzer. Zumindest theoretisch, denn in der rauen Realität steht an so ziemlich jedem Gebäude ein »For Sale«-Schild, weil Onkel und Tante kurz vor der Pleite stehen. Ihr ganzer Hof erinnert frappierend an Fallout-Ruinen. Ihre letzte Hoffnung ist ihr vollbärtiger Neffe im knallroten Karohemd. Also wir.

Baum fällt! Oder doch nicht?

Lumberjack's Dynasty spielt in einer Open World voller Farmen, mit Baumarkt, Landmaschinenhändler, Sägemühle, Möbelfabrik. Und natürlich mit Wäldern. Aber nicht mehr lange, denn die machen wir ja bald weg. Gleich zu Beginn zerlegen wir mit Onkels Kettensäge unseren ersten Baum. Mit gedrückter rechter Maustaste wird uns gezeigt, wo genau wir sägen müssen. Spoiler: unten am Baum, nicht oben! Jetzt noch die linke Maustaste gedrückt halten, schon knattert



Mit Vorkriegstraktor plus Hänger klaben wir die gestückelten Stämme auf. Anfangs schleppen wir sie sogar von Hand, sind ja nur ein paar hundert Kilo Gewicht.

das Fichtenmoped los, und ein waagerechter Balken mit Sägesymbol erscheint. Wir müssen der Sägebewegung mit der Maus folgen, im angemessenen Tempo. Jupp, das war's schon, der Baum fällt um.

Oder auch nicht. Weil uns das Spiel ausschließlich waagerecht sägen lässt, bleibt ein Baum auch mal stur stehen. Und kippt erst um, wenn wir weggehen. Anders als im echten Leben ist es auch völlig egal, wohin der Baum kippt. Nach dem Fällen zeigen uns weitere Symbole idiotensicher, wo wir den Stamm entasten und in handliche Teile zerlegen dürfen. Wobei die »handlichen Teile« rund fünf Meter lang sind, die wir dann auf der Schulter zum Ablageplatz tragen. Die wiegen ja auch nur ein paar hundert Kilo.

Zum Glück erarbeiten wir uns recht früh einen Traktor. Der sieht zwar aus, als hätte er schon am Omaha Beach Minen geräumt und dabei jede zweite ausgelöst, aber immerhin kann er einen Hänger mit Greifkran ziehen, sodass zumindest das Laden und Transportieren schneller geht. »Schneller« heißt übrigens rasante 23 km/h. Und zwar immer.

Behämmerte Aufgaben

Wer beim Baumfällen per stupider Mausbewegung tapfer wach geblieben ist, schläft



Beim Baumschneiden müssen wir das Sägesymbol mit der Maus im Balkenbereich halten. Das war's.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Jetzt erwischt sie mich ausgerechnet auf festem Boden: Motion Sickness! Denn erstens ploppen in Lumberjack's Dynasty selbst auf zehn Meter Entfernung dauernd Büsche, Bäume, Autos, ja sogar ganze Flächen auf. Zweitens wimmeln die Gebäude, die ich dauernd reparieren muss, vor allem innen vor verwaschenen, hässlichen Texturen. Und drittens hatten die Entwickler zwar die gute Idee, Maus plus Tastatur, Gamepads und Lenkräder zu unterstützen, haben aber nur eine gemeinsame Empfindlichkeitseinstellung für alle Geräte eingebaut. Wer zum Beispiel wie ich mit WASD-Tasten und Maus läuft und mit dem Gamepad fährt, muss also dauernd nachjustieren – oder in Kauf nehmen, dass man sich vor allem in verwinkelten Gebäuden schwindelig läuft, trotz deaktivierter Kopfbewegung. Noch nerviger sind die dösigen Reparaturaufgaben: Da soll ich durch Haus/Scheune/Werkstatt latschen und bis zu 200 mal mit der Nagelpistole auf Hammersymbole klicken. Dagegen ist das Baumfällen per Kettensäge fast schon Raketenwissenschaft. Schade, denn das Spielprinzip aus Forstwirtschaft, Geldverdienen und Hof- und Fuhrparkerweitern macht ja Spaß!

spätestens bei unserer Lieblingsaufgabe ein: Gebäude reparieren! Dazu stapfen wir mit einer Nagelpistole bewaffnet um und durch ruinöse Scheunen, Wohnhäuser oder andere Bretterbuden und klicken auf Hammersymbole. Wenn wir Glück haben, sind es nur 50. Es können aber auch mal über 200 sein. Ja, 200! Schön verteilt auf Fassade, zwei Stockwerke, Veranda, Keller und Dachboden. Plus Dach, auf das wir mit unserem Gerüst aus dem Inventar klettern. Und irgendein Hammersymbol übersieht man immer! Kein Witz: Um unsere eigenen Gebäude plus Umzäunung, Klettergerüst und Grillpavillon zu flicken, waren wir zweieinhalb Stunden mit der Nagelpistole unterwegs. Echte Stunden! Wir beschwerten uns nie mehr über 08/15-Rollenspielquests à la »Bring mir zwölf Otternasen!«, nie wieder.

Das Fiese ist, dass diese Tackeraufgaben immer wieder aufschlagen. Da schickt uns Tante Grace zur Farm ihrer Freundin Sophia, wir fahren hin, biegen zur Farm ab – und sehen mit Grausen die löchrige Scheune. Am liebsten würden wir den Rückwärtsgang reinhauen und uns vom Kartenrand stürzen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auch ungewöhnliche Simulationen mögt.
- ... ihr mit Wiederholungen leben könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Simulationen mit anderen spielen wollt.
- ... ihr Wert auf korrekte Simulationen legt.

Der Holzhandelmichel ist nur einer unserer unfreiwillig komischen Dialogpartner. Das Techno-Outfit soll wohl eine Warnweste sein. Oder war's andersrum?



Fronarbeit gegen Schrottmühle

Die verschiedenen Bewohner quatschen wir in Multiple-Choice-Dialogen an. Wobei – so verschieden sind die gar nicht, manche sehen glatt wie Zwillinge aus. Und ihre Mimik und Gestik sind hölzerner als drei Hektar Wald. Auch der Gesprächsablauf ist fast immer der gleiche: »Hast du einen Job für mich? Willst du was tauschen? Gibt es neue Gerüche? Tschüss, ich muss leider gehen.« Als Belohnung für Botengänge, Baum- und Buschbeseitigung oder den beliebten Nagelpistolenmarathon gibt's dann den schon erwähnten Hänger, ein Stück Wald zum Austoben oder 220 Pflanzensamen als Sold. Denn komischerweise sind alle Nachbarn gerade klamm und können nix zahlen. Immerhin bekommen wir gelegentlich Sozialpunkte, quasi eine zweite Währung, die uns zum Beispiel beim Einkaufen Rabatt verschafft.

Um endlich auf einen grünen Zweig zu kommen, verscherbeln wir Holz an die Mühle. Dazu kippen wir die Stämme an vorgegebenen Stellen in den Fluss, sodass sie zur Mühle dümpeln. Oder wir fahren sie zum Holzhändler. Im Spielverlauf kaufen wir Onkels Sägemühle, denn verarbeitetes Holz bringt mehr Kohle. Die wiederum investieren wir in eine Möbelfabrik oder bessere Maschinen bis hin zum modernen Holzvollernter von Ponsse, den ihr vielleicht aus dem Landwirtschafts-Simulator kennt. Mit dem Unterschied, dass die Maschinen und Fahrzeuge dort viel authentischer simuliert werden. In Lumberjack's Dynasty sind wir zum Beispiel mal mit einem Trecker in zwei Zentimeter tiefem Schlamm steckengeblieben, weil die Vorderräder plötzlich komplett verschwunden waren. Erst mit Speichern und Laden bekamen wir den Trecker wieder flott. Ein anderes Mal hat sich der derselbe Traktor mit der Anhängerkupplung in einem Zaun verfangen (okay, Fahrfehler von uns), kam aber partout nicht frei. Wir hätten ja die Kettensäge eingesetzt, aber das geht nur an Bäumen.

Frauen umwerben

Bei Lumberjack's Dynasty dreht sich aber nicht alles ums Holzmachen. Ihr könnt auch angeln, Gemüse und Obst anbauen oder im

hofsigen Stall Kühe, Schafe und Co. halten. Anhand von Rezepten kocht ihr auch selbst – denn wer tonnenschwere Baumstämme wuppt, kommt mit einem Apfel nicht weit. Sogar Frau umwerben, heiraten und Kindermachen geht. Wer genug Geduld mitbringt und sogar die Reparaturfließaufgaben stoisch absolviert, bekommt also ein durchaus umfangreiches Spiel mit viel Entscheidungsfreiraum. Wenn die Entwickler vor allem diese Reparaturjobs entschlacken würden, wäre Lumberjack's Dynasty mit einem Schlag wesentlich besser. ★

LUMBERJACK'S DYNASTY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4500 / AMD X2
GTX 560 Ti / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 760 / Phenom 2 X4
GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 nette Landschaft
- 👍 angenehme Musik
- 👎 aufploppende Landschaftsteile (auch im Nahbereich)
- 👎 kann Motion Sickness auslösen
- 👎 hölzerne Animationen

SPIELDESIGN



- 👍 guter Mix aus Arbeiten und Ausbau
- 👍 Open World motiviert zum Entdecken
- 👎 dösige Reparaturjobs
- 👎 repetitive Aufgaben
- 👎 keine korrekte Fahrphysik

BALANCE



- 👍 für Gamepads und Lenkräder
- 👍 unterschiedliche Schwerpunkte
- 👎 Festfahr-Bugs
- 👎 nur eine Empfindlichkeitseinstellung
- 👎 umständliche Bedienung

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 positive Anpackatmosphäre
- 👍 immer was zu tun
- 👍 Hof- und Fuhrparkausbauen motiviert grundsätzlich
- 👎 sehr ähnliche NPCs
- 👎 Klischeestory

UMFANG



- 👍 rund 15 kaufbare Fahrzeuge
- 👍 große Karte
- 👍 Tierhaltung, Anbau, Familie gründen
- 👍 Sägewerk und Möbelfabrik ausbaubar
- 👎 kein Multiplayer

FAZIT

Eigentlich nette Lebens- und Wirtschaftssimulation, in der wir aber zu viele langatmige und dösige Aufgaben erledigen.

