

Gord

AUFBAU-WAHNSINN

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Covenant** Termin: **2022**

Frostpunk trifft The Witcher. In Gord baut ihr ein mittelalterliches Dörfchen inmitten einer düsteren Fantasy-Welt, deren Monster eure Bewohner terrorisieren. Von Fabiano Uslenghi

Als Hexer lacht man oft als Letzter. Man wird zwar von der Gesellschaft ausgegrenzt, beleidigt und verachtet. Aber dafür kann man sich umso mehr darüber freuen, wenn dieselben Dorfbengel dann bibbernd zu Kreuze kriechen und den Hexer anflehen, er möge doch irgendeiner Monstrosität sein Silberschwert über den Kopf ziehen. Sei es, weil wieder mal eine Horde Ertrunkener aus dem nahen Sumpf über die Fischer herfällt, oder weil im Brunnen eine Spukgestalt ihr Unwesen treibt. Und The Witcher 3 hat uns gezeigt, dass die Dorfbewohner in den meisten Fällen sogar selbst daran schuld sind, dass ihre Gemeinde den Bach runtergeht. Wir sind da nur der Ausputzer, der hinter

den unfähigen Normalos aufwischt, gelegentlich eine Moralpredigt hält und dann hoffentlich auch für die Arbeit bezahlt wird. Wie wäre es aber, wenn wir den Spieß mal umdrehen? Anstatt als Hexer in einer düsteren Fantasy-Welt mit den Monstern aufzuräumen, übernehmen wir die Verantwortung für ein Dorf voller Vollidioten... tüchtiger Untertanen. Womöglich können wir dann beweisen, wie man in einer Welt voller widerlicher Menschenfresser auch ganz ohne Monsterjäger auskommt. Und das sollten wir auch lieber mal schaffen, denn auf einen Hexer mit Silberschwert können wir uns in Gord nicht verlassen. Gord ist ein neues Aufbauspiel des polnischen Studios Covenant. Da-

hinter steht mit Stan Just ein Mann, der zuvor bei CD Projekt Red gearbeitet hat. Dort war er an The Witcher 3 und dem Mobile-Ableger Monster Slayer beteiligt. 2020 gründete Stan sein eigenes Studio, das nun eben Gord entwickelt, dem man Justs Witcher-Vergangenheit anmerkt. Wir haben mit ihm über sein Projekt gesprochen.

Was zur Hölle ist ein Gord?

Als Spielejournalist lernt man kurze Spieletitel irgendwann mehr als alles andere zu schätzen – das macht einem die Arbeit um so viel leichter! Und Gord gehört wirklich mit zu den kürzesten Namen der letzten Jahre. Das Wort klingt zwar martialisch, bedeutet

Hier verbergen sich ein paar Details zur Geschichte. Die Frau im Vordergrund ist die magisch begabte **LYNX**. Der alte Mann darüber ist der **DORFVORSTEHER**, dessen Stimme wir als Berater hören. Der **VERSCHRECKTE HERR** daneben übermittelt das Wort des Königs, in dessen Auftrag ihr die Wildnis besiedelt.



aber nicht viel mehr als Fort. Gord ist ein Begriff, der für hölzerne Verteidigungsanlagen aus dem Bronzezeitalter in osteuropäischen Gebieten verwendet wird. Schöner Nebeneffekt: Solch kurze Titel bieten sich auch immer wunderbar für Wortspiele an. Unser eigenes Fort taufen wir etwa ziemlich sicher Gord Freeman. Oder Gord Fiesta. Oder Gord ist Mord. Ich hör ja schon auf.

Namen vergeben dürfen wir, weil wir als Verwalter des Königs in Gord in die Wildnis aufbrechen und dort unser eigenes Gord errichten. Der hohe König hat nämlich ein Interesse daran, seinen Einfluss auf die unerforschten, wilden Lande auszuweiten. Einer der bislang ungezähmten Stämme, der Tribe of the Dawn, hat sich sogar bereits kampflos ergeben und hilft bei unserem Vorhaben. Doch das alles ist einfacher gesagt als getan, denn auch wenn Verwalter des Königs nach einer tollen Position klingt, sind wir tatsächlich ziemlich dumm dran. Die Natur wehrt sich nämlich strikt dagegen, besiedelt zu werden. Und das macht sie, indem sie schreckliche Monster hervorbringt.

Gord spielt in einer von slawischer Mythologie beeinflussten, düsteren Fantasy-Welt. Darin geht es um Götter und Flüche und den negativen Einfluss menschlicher Zivilisation. Laut Just wurde das Setting nicht so detailreich ausgearbeitet wie in einem richtig guten Rollenspiel. Aber es ist umfangreich genug, um einige Zeit mit langen Geschichten aus der In-Game-Chronik zu beschäftigen.

Allein im Wald

Von den Entwicklern wird Gord eher als strategisches Abenteuerspiel bezeichnet und weniger als City Builder. Aber Gord bleibt vor allem in der Anfangsphase einer Partie doch ein Aufbauspiel, das laut Just insbesondere vom Indie-Aufbauhit Northgard beeinflusst wurde. Abhängig davon, ob wir die Kampagne spielen oder den Szenariomodus, beginnen wir auf einer handgebauten Karte mit bestehenden Gebäuden oder aber in einem komplett zufallsgenerierten Wald. Im letzteren Fall starten wir dann auf einer leeren grünen Lichtung. Hier legen wir dann munter los und können Gebäude platzieren.

Gord ist ihr Hobby

Es ist ratsam, schon früh eine Holzpalisade hochzuziehen. Ohne Wall wäre unser Gord nämlich einfach nur ein Dorf und wer weiß, welche Gefahren im dunklen Wald auf uns lauern? Größe und die Form der Palisade können wir frei bestimmen. Das hängt aber auch davon ab, wie viele Ressourcen wir bereits besitzen. Zu Beginn brauchen wir in erster Linie Holz und Schilf, beides sammeln unsere Untertanen im Umland. Gleich danach auf der To-Do-Liste kommt natürlich die Nahrungsversorgung. Das Essbedürfnis stillen wir durch die Jagd, das Sammeln von Pilzen oder indem wir einen Hof samt Feld anlegen. Alles Aufbaustandard, so weit. Um euer Gord noch weiter zu verbessern, sammelt ihr schließlich Lehm, Eisen und Gold.

Die ersteren beiden nutzen wir, um Gebäude hochzustufen, während das Gold den Unterhalt von Kriegen bezahlt.

Auch wenn es unterschiedliche Gebäude für dieselbe Ressource gibt, werden Rohstoffe nicht weiterverarbeitet. Es gibt also keine komplexen Warenketten wie bei Anno 1800. Laut Stan Just hat man in Gord noch so viele andere Dinge zu tun, dass das Verwalten komplexer Ketten zu viel wäre. Später gibt es immerhin ein Händlergebäude, in dem wir Waren tauschen können.

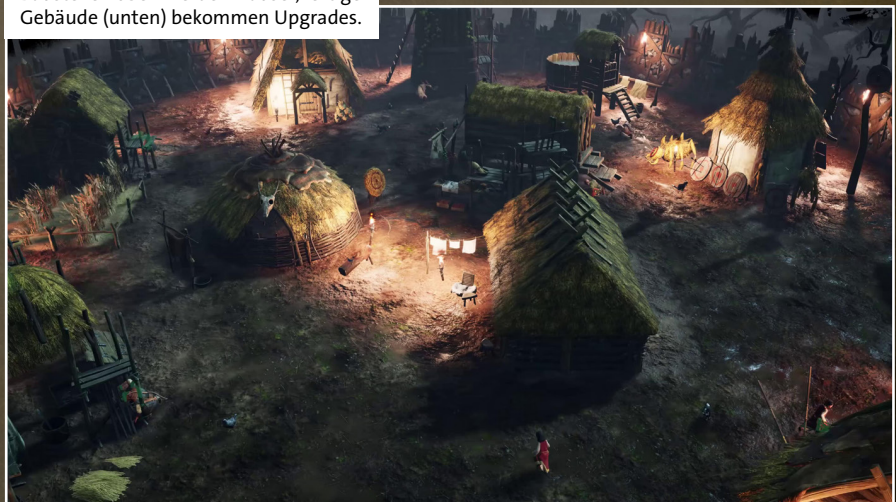
Ein Hauch von Rimworld

Wie bei Rimworld müssen wir unsere überschaubare Sammlung an Dorfbewohnern einzeln ihren Arbeiten zuweisen und sollten dabei auch auf ihre Fähigkeiten achten. Jeder simulierte Untertan hat Stärken und Schwächen, die sich auf sechs Talente aufteilen: Holzfällen, Bergarbeit, Kämpfen, Essen sammeln, Erkunden und Handeln. Die Untertanen bekommen sogar eine Biographie spendiert, die von ihren Talenten abhängt. Wenn eine junge Frau einen hohen Kampfwert hat, dann steht da etwa: »Ihr Vater war ein großer Krieger, der von Wilden erschlagen wurde, als sie zehn Jahre alt war.«. Ein kleines, aber stimmungsvolles Detail!

Insgesamt kann unser Dorf im Spielverlauf auf maximal 20 Bewohner anwachsen. Zumindest ist das die Anzahl, mit der die Entwickler gerade hantieren. Gord wird noch eine Weile entwickelt, und da können sich



Unser Gord wird größer. Aus den Baustellen oben werden Häuser, fertige Gebäude (unten) bekommen Upgrades.



solche Details eben ändern. Bevölkerungswachstum gibt es übrigens nur, wenn wir freie Häuser zur Familiengründung haben.

Durch Nacht und Wind

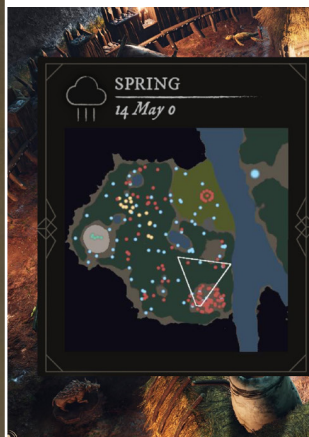
In Gord stellen wir uns nicht nur der Herausforderung, in der Wildnis ein Stück Zivilisation zu errichten. Wir müssen auch das finstere Umland erkunden. Es ist gut, regelmäßig in den Wald zu marschieren und dort entweder Monster zu erlegen oder interessante Orte zu entdecken. Meistens passiert ohnehin beides. Für so eine Expedition ziehen wir einige unserer fleißigen Arbeiter ab und bilden einen Erkundungstrupp. Am besten wählen wir natürlich diejenigen Menschen, die hohe Werte im Erkunden und Kämpfen haben. Neben Waffen brauchen sie außerdem Fackeln. Denn in Gord scheint nie die Sonne. Wo wir nicht für Fackelschein sorgen, bleibt das Land düster und farblos.

Die Welt ist komplett offen. Ihr zieht also nahtlos von eurem Gord aus in den nahen Wald, lüftet den Nebel und steuert dann Punkte an. Die Karten sind nicht riesig, aber groß genug, um viel zu entdecken. Darunter etwa Leichen, die womöglich Items oder Ressourcen bei sich tragen. Zerstörte Handelswagen gilt es zu bergen und natürlich zu plündern. Manchmal finden wir auch hölzerne Gefängnisse, aus denen wir Menschen befreien, die sich uns dann anschließen. Womöglich stoßen wir sogar auf ein magisches Totem, das für temporäre Buffs sorgt.

Krieger, Spinnen und Dämonen

Das Erkunden kann natürlich auch gefährlich werden. Unsere wackeren Entdecker stoßen auf fiese Monster, die auch recht brutal zuhauen können. Denn die Viecher sind keine simplen grünen Goblins oder ähnlich niedliches Kleinzeug. Nein, hier gibt

Die Karte links zeigt den kompletten Spielbereich. Der weiße Kreis im Westen ist das Gord auf dem Bild.



es alptraumhafte Kreaturen. Darunter ist etwa der widerliche Ardaven. Eine mit einem Baumstumpf verwachsene, feiste Monstrosität mit langen, dünnen Armen und einem fetten, von grünen Blasen übersäten Wanst. Der Ardaven gilt als eine mächtige, legendäre Kreatur, die wir in einigen Quests erlegen müssen. Hinzu kommen kleinere Monster wie die von Gras überwachsenen Zagacz oder riesige Würmer. Monster können stärker werden, wenn im Umland gewisse Voraussetzungen erfüllt werden. Spinnen profitieren etwa von verdorbenem Untergrund. Auch Regen kann einige Kreaturen buffen. Manchmal kriegt man es aber auch nur mit einem guten alten Wildschwein zu tun.

Homo homini lupus

Sogar einige Menschen wollen uns ans Leder. Unser Gord kann auch von anderen Stammeskriegern überfallen werden. Die stürmen dann bis an die Zähne bewaffnet aus dem Wald, und unsere Untertanen las-

sen alles stehen und liegen, um sie abzuwehren. Gelingt das nicht, werden die Barbaren unser Gord gnadenlos eibebnen.

Die Kämpfe selbst laufen unkompliziert ab. Ihr klickt auf eure Bewohner und dann auf den Feind, den sie angreifen sollen. Dann geht es zur Sache. Viele taktische Möglichkeiten habt ihr nicht. Ihr solltet nur das Stein-Schere-Papier-Prinzip beherzigen und Einheiten wie Axtkrieger, Speerkämpfer und Bogenschützen richtig zuweisen.

Was ist mit Zauberei?

Wenn die Kampfmechanik etwas langweilig für euch klingt, seid ihr damit nicht allein. Auch den Entwicklern fehlten ein wenig die Interaktionsmöglichkeiten. Deshalb wurde ein Zaubersystem eingebaut, mit dem wir aktiver ins Geschehen eingreifen können. Diese mächtigen Beschwörungen wirkt eine sogenannte Lynx, eine mysteriöse Frau, die sich in unserem Gord aufhält. Ganz ohne Hexer geht es also doch nicht.





Zauber speisen sich in Gord aus dem Glauben, zu dem Bewohner beitragen. Die Beschwörungen werden im Verlauf einer Partie freigeschaltet und beim Wirken immer von einem unheimlichen Geflüster begleitet. Dabei kann es recht blutig zugehen. Einer der mächtigsten Zauber nennt sich Crush – also Zerschmettern –, und genau das passiert auch. Ein Feind wird von unsichtbaren Dämonen angegriffen, die alle seine Knochen zermahlen. Das sieht brutal aus, und es entsteht eine Kakophonie aus knackenden Gebeinen und Schmerzensschreien.

Darkest Dungeon im Freien

Gord ist weit davon entfernt, eine idyllisches Aufbauspiel zu sein. Hier braucht ihr starke Nerven. Und die bemitleidenswerten Untertanen unserer Siedlung auch. Denn Monster, Barbaren und brutale Zauber schlagen sich irgendwann auf die Psyche der Leute nieder. Ein Mensch kann nur ein gewisses Maß an Schrecken ertragen, bevor sein Verstand ihn im Stich lässt. Das Psychosystem erinnert an eine Mischung aus Don't Starve und Darkest Dungeon. Jedes schreckliche Ereignis senkt die geistige Gesundheit eines Untertans. Dabei muss nicht zwangsweise Mann oder Frau selbst betroffen sein. Sollte ein Verwandter sterben oder ein guter Freund zerfleischt werden, schlägt auch das aufs Gemüt. Sinkt die Mentalität eines Untertans

auf null, hat er genug und verlässt panisch unser Gord. Die geistige Gesundheit können wir allerdings regenerieren, indem wir die Geschädigten in einem Pub etwas trinken lassen oder sie im Badehaus verwöhnen.

Doch die Entwickler wollten noch schwerere Folgen. Deshalb erleiden einige Dorfbewohner nach traumatischen Ereignissen auch sogenannte Bürden. Die sammeln sich im Lauf des Spiels an und können nicht mehr entfernt werden. Dadurch erhalten Charaktere spezifische Nachteile. Einer könnte etwa Angst vor dem Sumpf haben und erhält in dem Gebiet Abzüge. Oder die Leute ergreifen die Flucht, wenn sie bestimmte Monster sehen. Sammeln sich zu viele Bürden an, erleidet der Bewohner einen Zusammenbruch. Dann können sie plötzlich aggressiv werden und Freunde oder Gebäude angreifen. Körperlich einschränkend können auch schwere Krankheiten wie Krebs sein, der den Untertan langsam dahinrafft.

Wahnsinn für Solisten

Zwei Spielmodi soll Gord bei Release bekommen: In der Kampagne spielen wir uns durch zehn vorgefertigte Missionen und haben bestimmte Ziele. Dabei wird es oft darum gehen, den Expansionswünschen des Königs nachzukommen. Details wollte Just aber noch nicht verraten. Anders sieht es im Szenariomodus aus. Hier wählen wir am An-

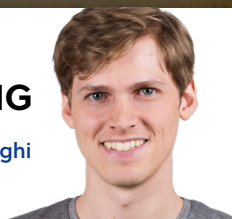
fang eine Quest. Das ganze Spiel hindurch wird es dann darum gehen, diese Aufgabe zu erfüllen. Das kann etwa das Erlegen eines legendären Monsters sein. Wird das Ziel erfüllt, ist das Szenario gewonnen. Wir können danach aber im Endlosspiel weiterbauen.

Zwischendrin treten zufällige Ereignisse ein, die kleinere Quests auslösen können. Hier können wir gelegentlich moralische Entscheidungen fällen oder eine Herausforderung einfach ablehnen. Die Quests werden dabei von einer KI verteilt, die für Abwechslung sorgt. Wenn ihr also gerade eine Aufgabe erledigt habt, in der ihr einen Gegenstand aus dem Sumpf bergen musst, wird diese Auftragsart markiert. Als Nächstes kommt dann eine Aufgabe auf euch zu, die sich von der letzten Quest unterscheidet.

Für die ganze Kampagne sollen Spieler je nach Erfahrung und Spielweise etwa zehn bis 20 Stunden benötigen. Die einzelnen Szenarios dauern jeweils eine bis vier Stunden, aber unterscheiden sich jedes Mal und sind deshalb auch öfter spielbar. Beide Modi richten sich an Einzelspieler. Einen Multiplayer-Modus wird es in Gord auf keinen Fall geben. Frühestens 2022 soll es auf Steam so weit sein, es könnte aber vorher einen Early Access geben. Stan Just legt aber großen Wert darauf, dass nicht gecruncht wird. Schließlich will er sein Team nicht den gleichen Belastungen aussetzen wie die Untertanen in seinem Spiel. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Stan Just brennt für sein Spiel und hat mir wirklich nahezu jedes Detail von Gord erklärt. Gut so, nachdem ich den Trailer und die Screenshots gesehen habe, war ich nämlich mehr als neugierig. Ich mag ja düstere Titel wie Frostpunk oder Farthest Frontier. Gord legt hier aber noch mal eine blutige Schippe obendrauf. All die widerlichen Monster, die brutalen Kämpfe, die moralischen Entscheidungen und der osteuropäische Hintergrund erinnern sehr stark an The Witcher 3. Und ein Aufbauspiel in so einem finsternen Fantasy-Setting war schon lange ein heimlicher Traum von mir. Ich bin gespannt, ob sich das alles dann auch wirklich langfristig unterhaltsam spielt. Momentan zweifle ich noch ein wenig daran, ob Gord komplex genug ist. Das Spiel vereint zwar viele Einflüsse in sich (Don't Starve, Northgard, Rimworld), gleichzeitig scheint es aber auf keiner Ebene hervorstechen. Ich denke nicht, dass sich so vielfältige Geschichten entspinnen wie bei einem Rimworld. Kämpfe bleiben oberflächlich, und auch der Aufbauaspekt deckt nur das Nötigste ab. Vielleicht bin ich aber auch zu pessimistisch, und Gord bietet in der Summe doch einen größeren Anspruch als auf dem Papier. Das wird sich zeigen.

