Distant Kingdoms

ANNO ORK

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Orthrus Studios** Termin: **2021**

Distant Kingdoms mischt klassischen Städtebau mit Fantasy und Rollenspiel. Wir probieren aus, ob diese Formel wirklich aufgeht und wo das Aufbauspiel Potenzial verschwendet. Von Natalie Schermann

Die Entwickler von Distant Kingdoms wollen mit ihrer innovativen Idee überzeugen: Klassischer Städtebau trifft in ihrem Aufbauspiel auf Fantasy-Elemente, umfangreiche Mythologie und von Pen&Paper-Rollenspielen inspirierte Abenteuer. Auf dem Papier klingt das nach einer spannenden Sache. Nun stellt sich die Frage: Spielt sich das Fantasy-Anno genauso gut, wie es sich anhört?

Im Forschungsbaum können wir insgesamt 53 Technologien freischalten. Dafür müssen wir jeweils die richtigen Bedingungen erfüllen.

Das große Vorbild Anno

Die Entwickler von Distant Kingdoms machen kein Geheimnis daraus, dass sie sich stark von den Anno-Spielen – insbesondere von Anno 1404 – inspirieren lassen: Distant Kingdoms spielt sich im Kern wie ein klassisches Aufbauspiel. Wir errichten unsere Stadt, verwalten Ressourcen, erfüllen die Bedürfnisse der Bürger und entwickeln unsere Technologien weiter. Ein umfangreiches Tutorial erklärt alle Grundlagen des Spiels, was Distant Kingdoms auch für Genreneulinge leicht zugänglich macht. Fans von Aufbaustrategie dürften aber auch ohne Tutorial schnell ins Spiel reinfinden.

Eine Kampagne ist zwar geplant, aber im Early Access noch nicht verfügbar. Spielbar ist hingegen das Endlosspiel. Dabei können wir zwischen zwei Karten wählen: »Open Spaces« und »Windy Peaks«. Letztere bringt etwas mehr Herausforderung in den Städtebau, da wir es hier mit bergigem Gelände und engen Bauflächen zu tun haben. Weitere Karten und Biome sind in Arbeit.

Trotz der vielen Überschneidungen und der offensichtlichen Inspiration fühlt sich Distant Kingdoms zu keinem Zeitpunkt wie ein billiger Abklatsch der Anno-Spiele an, sondern bietet durchdachte, gut verzahnte und komplexe Wirtschaftsmechaniken. Zusätzlich verleihen Besonderheiten, liebevoll gestaltete Gebäude und Umgebungen und ein stimmungsvoller Soundtrack dem Aufbauspiel seinen ganz eigenen Charme. Und bei einem Fantasy-Setting darf natürlich Magie nicht fehlen. Mana ist in Distant Kingdoms neben Holz, Stein oder Kohle eine weitere Ressource, die wir aus Mana-Brunnen gewinnen können. Die magische Substanz benötigen wir, um Totems und Portale zu errichten. Totems bringen passive Boni für unsere Stadt und steigern beispielsweise die Produktivität der Gebäude oder senken das Risiko eines Brandes. Das ist zwar eine nette Idee, allerdings haben das andere Spiele, wie etwa Anno 1800, auch ganz ohne Magie hinbekommen.

Spannender wird es mit den Portalen. Eine kluge Platzierung hilft uns dabei, Wege und Handelsrouten zu verkürzen oder einfach mal schnell ans andere Ende der Karte zu reisen. Im späteren Spielverlauf können noch die Fantasy-Ressource Edelstein und eine Magiergilde freigeschaltet werden, die Magier ausbildet und ihnen Zauber beibringt, die wiederum beim Aufbau der Stadt helfen sollen. Bis man diese aber freispielt, fühlt sich Magie allerdings sehr nebensächlich an. Denn sowohl auf die Totems als auch auf Portale könnte man verzichten. Es wäre schön, wenn Magie von Anfang an ein wichtiger Bestandteil des Alltags der Fantasy-Völker wäre. Warum gehört Mana beispielsweise nicht zu den Grundbedürfnis der magieaffinen Elfen?

Die Bedürfnisse der Bewohner

Das Wirtschafts- und Managementsystem von Distant Kingdoms fühlt sich bereits im Early Access sehr gut an. Die Bewohner unserer

Der Begriff »Elfen« hat sich zwar mittlerweile eingebürgert, doch ursprünglich war in der Literatur von »Elben« die Rede.

Stufen wir unsere Einwohner von Bauern zu Bürgern hoch, verändert sich auch das Stadtbild.

Stadt zahlen Steuern, die wir für Minen, Mühlen, Schneider, Schulen und andere Einrichtungen ausgeben, um die Bedürfnisse der Herrschaften zu erfüllen. Glückliche Bewohner ziehen noch mehr Immigranten an; sinkt die Zufriedenheit, fliehen sie wieder aus der Stadt. Aber natürlich bleibt unsere Fantasy-Stadt nicht auf der Stelle stehen, sondern entwickelt sich durch das Freischalten neuer Technologien im Forschungsbaum immer weiter. Dabei können wir jeweils einen Fokus auf eine Technologie setzen und müssen zunächst ein paar Bedingungen erfüllen, bevor wir diese freischalten und benutzen können. So benötigen wir für manche Technologien beispielsweise eine bestimmte Einwohneranzahl oder müssen ein bestimmtes Gebäude errichten.

Die neuen Technologien motivieren beim Ausbau der Stadt und bringen gleichzeitig nach und nach mehr Herausforderung ins Spiel. Denn wie in Anno 1800 können wir unterschiedliche Zivilisationsstufen freischalten – vom Bauer bis zum Adeligen. Stufen wir die Bewohner hoch, entwickeln sie neue Bedürfnisse und Herausforderungen. Unter Bürgern kann die Kriminalität steigen, Adelige erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass in einem Viertel Krankheiten ausbrechen. Damit steigt auch der Schwierigkeitsgrad des Managements stetig an, ohne aber zu schwer oder gar unfair zu werden. Ein Bankrottsystem verhindert übrigens auch, dass die Partie bei einem Fehler sofort verloren ist. Haben wir kein Kapital mehr, wird die Produktion aller Güter eingestellt, und die Verwaltungskosten für Gebäude werden gesenkt. So haben wir genug Zeit, uns einen Notfallplan zu überlegen und wieder auf die Beine zu kommen.

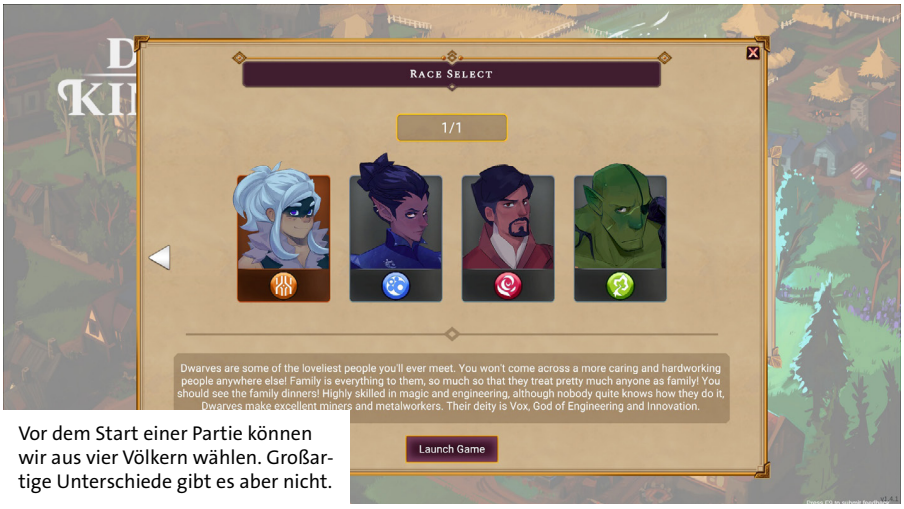
Hin und wieder bekommen wir es außerdem mit zufälligen Ereignissen zu tun. Dabei müssen wir uns zwischen zwei bis drei Optionen entscheiden, die Auswirkungen auf unsere Stadt haben. So erhalten wir etwa die Nachricht, dass jemand nicht besonders gut rechnen kann und deshalb zu viele Steuern eingetrieben wurden. Wir müssen dann entscheiden, ob wir das Geld in die Stadt investieren oder es zurückgeben. Bisher stellen diese aber keine besondere Herausforderung dar. Haben wir genug Crescents, das ist die Währung in Distant Kingdoms, lassen sich die meisten Probleme schnell lösen und stellen keine Gefahr für die Stadt dar. In Frostpunk beispielsweise können besonders kalte Nächte schwere Konsequenzen nach sich ziehen. Etwas mehr Herausforderung würde Distant Kingdoms nicht schaden.

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Aktuell ist die Early-Access-Version nur in englischer Sprache spielbar. Die Entwickler des Spiels versicherten uns aber, dass eine deutsche Übersetzung schon bald folgen solle. Hoffen wir, dass diese nicht nur mit Google Translate übersetzt wird wie es offenbar bei der Ankündigung im Hauptmenü der Fall war: »Deutschförderung kommt in Kürze«.

Die Völker von Distant Kingdoms

Zu Beginn einer Partie können wir zwischen vier Völkern wählen: Menschen, Zwerge, Elfen und Orks – wie es sich für ein klassisches Fantasy-Setting gehört. Diese Völker haben ihre Götter erzürnt und wurden deshalb verstoßen. In der neuen Welt Ineron müssen sie sich jetzt ein neues Leben aufbauen und versuchen, in Harmonie miteinander zu existieren. Bei der Wahl eines Volkes braucht man sich aber keine Gedanken zu machen, denn alle vier spielen sich nahezu identisch. Wir starten mit einem Volk unserer Wahl; im Laufe der Partie kommen aber auch die anderen Völker hinzu, wenn wir ihre Basis auf der Weltkarte entdecken, und mischen sich unter die Stadtbewohner.



Vor dem Start einer Partie können wir aus vier Völkern wählen. Großartige Unterschiede gibt es aber nicht.

PORTALE UND TOTEMS

Magie kann sehr nützlich sein. So können wir beispielsweise zwei Dinge errichten, die uns das Spiel deutlich erleichtern. Totems bringen unserer Stadt passive Boni. Der Wirkungsbereich eines Totems wird durch eine farbige Aura dargestellt. Mit Portalen schaffen wir hingegen eine magische Abkürzung für den Warentransport.

Bis auf die Basis sehen die Gebäude bei allen Völkern absolut gleich aus. Menschen, Zwerge, Orks und Elfen haben außerdem mit nur wenigen Ausnahmen die gleichen Bedürfnisse (Zwerge lieben Bier, während Elfen Wein bevorzugen). Würden sie sich nicht optisch unterscheiden, würde man überhaupt nicht bemerken, dass verschiedene Völker anwesend sind. Lediglich bei der Arbeit kommt ein kleiner Unterschied zur Geltung: Manche Völker bringen Vorteile, wenn sie bestimmten Arbeiten nachgehen. So sorgen beispielsweise Elfen für mehr Disziplin in der Mühle, und Orks senken die Kosten, wenn man Beeren nachpflanzen muss.

Studio Director Oliver Smith deutete uns gegenüber im Interview an, dass es auch kleine Streitigkeiten zwischen den Völkern geben solle. Davon fehlt in der Early-Access-Version aber noch jede Spur. Oliver erzählte auch aufgeregt von den Eigenschaften und Talenten der Völker – umso überraschender war es für uns, dass diese keinerlei Auswirkung auf die Spielmechanik haben. Auch von der umfangreichen Mythologie bekommt man so gut wie gar nichts mit.

Die Herausforderung von Distant Kingdoms soll es nämlich sein, eine Stadt zu errichten und alle vier Völker zu vereinen. Letzteres ist aber bislang gar keine Herausforderung, weil sich die vier Völker eben spielen wie eines. Herausfordernder wäre es, wenn eins der Völker auf bestimmte Ressourcen verzichten würde – etwa die tier- und naturliebenden Orks. Oder wenn ein anderes Volk auf Magie verzichten würde und deshalb mit den Elfen im Konflikt stünde. Vielleicht kommen solche Herausforderungen mit der Kampagne, die noch ansteht. Allerdings wäre es schön gewesen, auch im freien Spiel mehr Variation zu sehen, wenn man schon die Möglichkeit hat, zwischen den Völkern zu wählen. Aktuell wirken die Völker und dadurch auch das gesamte Fantasy-Setting sehr austauschbar. Das Potenzial ist aber da, gerade das zu einem Alleinstellungsmerkmal von Distant Kingdoms zu machen und das Aufbauspiel so von der Masse abzuheben.

Die Erkundung der Welt

Damit wir unsere Stadt weiter ausbauen können, müssen wir zunächst die Weltkarte aufdecken. Dafür brauchen wir tapfere Abenteurer, und diese finden wir natürlich in der Taverne. Pro Taverne können wir eine Party anheuern. Dabei wählen wir aus unterschiedlichen Abenteurern mit zahlreichen Fähigkeiten. Haben wir unsere Party zusammen, schicken wir die vier Helden in die weite Welt hinaus. Die Karte besteht aus Hexagonen, von denen manche keine Gefahren bergen und einfach aufgedeckt werden, sobald unsere Party dort eintrifft. Andere Bereiche werden von Kreaturen wie Imps oder Drachen bewacht. Diese müssen zunächst besiegt werden, bevor wir auf ihrem Gebiet bauen können.

Das Aufeinandertreffen unserer Helden mit den Gegnern läuft in kleinen Textfeldern ab, die von klassischen Dungeons&Dragons-Abenteuern inspiriert sind. Entschließen wir uns dazu, einen Dungeon zu betreten, stellt uns das Spiel vor unterschiedliche Herausforderungen. Stehen wir beispielsweise vor einer verschlossenen Tür, haben wir die Wahl: Soll ein starker Charakter die Tür eintreten? Oder soll ein Charakter zwergischer

In der Welt sind viele Details versteckt. Die Polizei- und Feuerwehrarbeit machen etwa die Bullen.

Abstammung nach einem Mechanismus suchen, der diese Tür öffnen kann? Haben wir einen Charakter mit einer dieser Eigenschaften in unserer Party, ist Erfolg garantiert. Allerdings wird bei jeder Handlung ein Aktionspunkt verbraucht. Sind dann die Aktionspunkte eines Charakters komplett aufgebraucht, kann dieser immer noch auf die Punkte der Gruppe zurückgreifen. Nach einem erfolgreichen Abenteuer gewinnen die Helden Erfahrungspunkte und steigern so die Gesamtzahl ihrer Aktionspunkte. Sollten sowohl die Charakter- als auch die Gruppenpunkte bei einem Abenteuer mal ausgehen, müssen sich die Helden zurückziehen und das Unternehmen später wiederholen.

Der Gedanke hinter den rollenspielartigen Abenteuern ist gut und passt tatsächlich wie die Faust aufs Auge zum Fantasy-Setting. Allerdings ist bei den Aufeinandertreffen stark vom Zufall abhängig, welche Eigenschaften ein Party-Mitglied braucht, um das jeweilige Abenteuer zu bestehen. Dabei gibt es aber kein Würfelsystem wie in klassischen Pen&Paper-Rollenspielen, was dem Ganzen wenigstens etwas mehr Rollenspielelemente verleihen würde. Auch können wir die Fähigkeiten der Helden nicht individuell aufleveln oder sie mit Gegenständen ausrüsten. Von einem richtigen Rollenspielerlebnis sind diese Text-Adventures daher noch weit entfernt. Der Plan der Entwickler, den Abenteueraspekt zu etwas Einzigartigem zu machen, ist im Early Access noch nicht aufgegangen. Aufbauspiele wie Frostpunk erzählen ebenfalls spannende kleine Geschichten, wenn man Suchtrupps losschickt. Auch da klicken wir uns durch kleine Abenteuer, können Entscheidungen treffen und werden am Ende mit Ressourcen belohnt. In Distant Kingdoms erhalten wir übrigens noch keine Belohnung für die Abenteuer. Es sollen aber Trophäen folgen, welche die Helden zurückbringen und in der Stadt aufstellen können.

In der Taverne wird unsere Heldentruppe versammelt.

Bugs und Performance

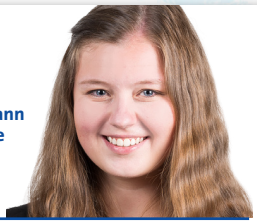
Die ersten negativen Steam-Reviews beschweren sich über einen unspielbaren Zustand von Distant Kingdoms. Wir sind beim Testen allerdings auf nur einen schweren Bug gestoßen, der mittlerweile behoben wurde. Komplett flüssig läuft die aktuelle Early-Access-Version jedoch noch nicht. Ihr solltet euch auch auf etwas längere Ladezeiten und kleinere Performance-Einbrüche einstellen. Letztere werden häufiger, je größer eure Stadt wird. Hin und wieder tauchen auch noch kleinere Bugs auf: Manchmal lassen sich Gebäude nicht mehr anklicken und damit nicht mehr verwalten. Oder nach dem Laden eines Spielstandes werden in manchen Gebäuden automatisch alle Arbeiter entlassen. Auch Handelsrouten funktionieren nicht immer einwandfrei.

Dieser Gameplay-Schluckauf ist im Early Access aber zu erwarten und kann meist durch Neuladen des Spielstands behoben werden; die Bugs verhindern also nicht den Fortschritt des Spiels. Außerdem haben die Entwickler ein offenes Ohr für die Community und arbeiten bereits mit Volldampf an Bugfixing und anderen Dingen.

Wir hatten nach über zehn Stunden Spielzeit den Eindruck, dass sich Distant Kingdoms in einem durchaus spielbaren Zustand befindet. Jetzt geht es darum, die Bugs auszubessern, die Performance zu stabilisieren und vielleicht den ein oder anderen Eingriff bei der Spielmechanik durchzuführen. Ein Geheimtipp für Genrefans ist Distant Kingdoms aber schon jetzt. Es liegt an den Entwicklern, die Einzigartigkeit ihres Aufbauspiels noch weiter auszuarbeiten und es zu einer kleinen Strategieperle zu formen. ★

Gebaut werden kann nur auf den freigelegten Hexagonen.

Meinung



Natalie Schermann
@theycallme_lie

Distant Kingdoms ist schon jetzt ein grundsolides Aufbaustrategiespiel mit gut verzahnten Mechanismen und motivierenden Spielmechaniken. Die Einflüsse vom Vorbild Anno sind zwar deutlich zu spüren, trotzdem schafft es Distant Kingdoms, seinen ganz eigenen Charme mitzubringen. Klar, die Optik ist Geschmackssache. Ich für meinen Teil finde den bunten Fantasy-Look hübsch und war auch sehr angetan von der Detailverliebtheit der Entwickler. Distant Kingdoms ist zugänglich für Genreneulinge, eignet sich aber auch für Fans von Aufbaustrategie. Denn der Schwierigkeitsgrad steigt stetig an, wird aber nie unfair. Je mehr Technologien ich freischalte, desto mehr offenbart sich die Komplexität von Distant Kingdoms. Und das ist für einen kleinen Entwickler wie Orthrus Studios ziemlich beeindruckend.

Etwas enttäuscht war ich davon, dass es nahezu keinerlei Unterschied zwischen den Völkern gibt. Die Baustile unterscheiden sich nicht, sie spielen sich gleich, und auch von den angekündigten Konflikten zwischen den Völkern fehlte beim Spielen jede Spur. Aber gerade diese Aspekte könnten Distant Kingdom von der Masse abheben und zu einem einzigartigen Erlebnis machen. Dass die Entwickler genug Kreativität, Witz und Leidenschaft mitbringen, hat mir Studio Director Oliver Smith bereits im Interview bewiesen: Ganz aufgeregt erzählte er mir nämlich von der Mythologie, den Hintergrundgeschichten der Völker, ihren Göttern und Bräuchen, ihren unterschiedlichen Weltansichten und Streitigkeiten und den Besonderheiten der Welt Ineron. Nur leider bekommt man im Spiel selbst nur einen winzig kleinen Bruchteil davon mit. Ich hoffe, dass das kleine schottische Entwicklerstudio im Lauf der Early-Access-Phase auf der guten Grundlage aufbauen und mehr aus dem Fantasy-Setting herausholen kann. Denn aktuell ist dieses zwar eine nette Kulisse, aber auch absolut austauschbar.

Elfen sind im deutschen Sprachraum typischerweise kleine, geflügelte Märchengeschöpfe. Im Englischen heißen sie Fairies.