

Night is Coming

# AUFBAU MIT MONSTERKÄMPFEN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ravenscourt** Entwickler: **Wild Forest** Termin: **2022**

Das Erstlingswerk der Wild Forest Studios ist ein neues Aufbauspiel in einer Fantasy-Welt – aber nur bis die Sonne untergeht. Danach legt ihr euch in Kämpfen mit mythologischen Monstern an. Von Fabiano Uslenghi

Früher hatte man es als simpler Dorfbewohner in einem Aufbauspiel noch verhältnismäßig einfach. Immerhin versprachen Spiele wie Anno oder Die Siedler ein eher gemächliches Leben, in dem die meiste Zeit über die Sonne schien. Klar, komplett frei von Gewalt oder anderen Problemen war man da auch nie. In Die Siedler konnte etwa eine Ritterarmee der Nachbarn zum Plündern vorbeikommen, und in Anno ging manchmal der Schnaps aus. Schaurig. Doch verglichen mit dem, was unsere Dorfbewohner in kommenden Aufbauspielen alles ertragen müssen, ist selbst ein schnapsloses Leben mit Ritterinvasionen ein wirklich gutes.

Insbesondere Spiele aus Osteuropa tendieren aktuell dazu, das von Banished oder Frostpunk geprägte Genre der Survival-Aufbauspiele noch eine Stufe weiterzutreiben. Denn hier setzen den Untertanen nicht nur Wind, Wetter oder Hungersnot zu, sondern auch noch eine Horde Monster. Einige ehemalige Entwicklerinnen und Entwickler von The Witcher arbeiten beispielsweise gerade an Gord. Darin errichten wir in einem finsternen Wald eine hölzerne Bastion gegen schreckliche Wesen der slawischen Mythologie. Gord soll 2022 erscheinen und bekommt dann wahrscheinlich Konkurrenz. Und zwar von Night is Coming. Dahinter steht ein

Entwicklerstudio mit dem Namen Wild Forest aus Nizhny Novgorod in Russland. Der CEO Sergey Kornilov war bereit, mit uns über das neue Aufbauspiel zu sprechen, und gab uns einen exklusiven Einblick in das Gameplay. Was Night is Coming also mit Gord gemeinsam hat und wie schlecht es den Dorfbewohnern darin wirklich geht, dröseln wir in diesem Artikel genauer auf.

## Ein Abstecher in die Karpaten

Die düstere Welt von Night is Coming ist im Grunde eine fantastische. Also fantastisch im Sinne von fiktiv. Die Menschen hier leben umgeben von Magie sowie einer schaurigen



Von Werwölfen bis zu Waldgeistern fährt Night is Coming eine schaurige Riege an blutdürstigen Monstern auf.



Auswahl allerlei blutrünstiger Bestien. Einige davon könnten euch im Übrigen sehr bekannt vorkommen. Zumindest wenn ihr eines der The-Witcher-Rollenspiele von CD Projekt Red gespielt habt. Und seien wir ehrlich – das habt ihr mit einer ziemlich hohen Wahrscheinlichkeit getan. Wie schon die Fantasy-Welt von The Witcher und eben auch Gord greift Night is Coming Schreckgestalten der osteuropäischen Mythologie auf. Dazu gehören teilweise bekannte und auch außerhalb Osteuropas verbreitete Horrorgestalten wie Werwölfe, aber eben auch sehr spezielle Kreaturen wie der Leshy. Gegen diesen verdorbenen Waldgeist kämpft Witcher Geralt während eines Bosskampfes auf Skellige.



Magie kann nicht nur im Kampf helfen. Einige Zauber können auch unser Dorf stärken und so etwa das Wachstum von Nahrung beschleunigen.

Doch laut Kornilov soll dieser Leshy in Night is Coming eine ganze Ecke verbitterter sein. So sehr, dass der ehemalige Hüter des Waldes inzwischen ganze Birken aus dem Boden reißt und Dörfer angreift. Kornilov beschreibt die Auswahl an Monstern als ein Who-is-Who der fantastischsten (in beiderlei Sinne) Monster der slawischen Mythologie. Da darf beispielsweise auch die Hütte Hühnerbein der Hexe Baba Jaga nicht fehlen. »Wir lieben einfach unsere Mythologie. Wo wir gerade darüber reden, die Region zwischen Sibirien und den Karpaten in Rumäni-

en ist riesig und bietet viel Platz für großartige slawische Mythologie und Geschichten. Jeder kennt Graf Dracula, aber glaubt mir, es gibt noch viel düsterere Dinge hier zu erkunden und zu entdecken«, sagt Kornilov.

Unklar bleibt, wie umfangreich die Welt von Night is Coming entworfen wird. Während sich The Witcher schließlich in einer vollständig ausdifferenzierten Fantasy-Welt abspielt, bekommt Gord zumindest einen groben Rahmen. Zu Night is Coming ist dahingehend noch wenig bekannt, außer dass wir unsere Siedlung wohl in den Karpaten



bauen – also dürfte es sich um eine eher fiktive Version unserer eigenen Welt handeln. Eine kurze Kampagne soll laut den Entwicklern ein wenig in die Welt einführen und uns mit ihren Charakteren bekanntmachen, von denen es gute und böse geben soll. Im Zentrum der eigentlichen Spielerfahrung steht allerdings der Survival-Modus.

### Baut um euer Leben

Der Titel von Night is Coming deutet es schon an: Tag- und Nachtwechsel sind untrennbar mit dem Spielablauf verwoben. Ein wenig impliziert der Titel außerdem, dass wir die meiste Zeit auf die Nacht warten, und damit unterscheidet sich Night is Coming auch von Gord. Denn in Gord herrscht praktisch immerwährende Dunkelheit. In Night is Coming wirkt die Welt hingegen tagsüber gar nicht so bedrohlich, sondern fast schon beschaulich. Auf einer großen Lichtung umgeben von riesigen Tannen sammelt sich eine kleine Gruppe aus anfänglich sechs Dorfbewohnern, die hier ein neues Leben beginnen. Wieso und weshalb? Erst einmal unwichtig. Wichtig ist nur, so schnell wie möglich erste Ressourcen heranzuschaffen.

Dafür werden wie bei Rimworld Bäume markiert, die es abzuholzen gilt. Ebenso wird jeder Dorfbewohner auch einzeln simuliert. Die Menschen gehen also wirklich aktiv ihrer Arbeit nach, und Laufwege spielen für die Effizienz eine wichtige Rolle. Schließlich müssen die gefälltten Bäume anschließend auch ins Lager und von dort zu anderen Baustellen getragen werden. Das kostet alles Zeit, und jede Sekunde vor Einbruch der Nacht ist kostbar. Aktuell entspricht eine Sekunde in Echtzeit einer Minute im Spiel. Noch effizienter wird unser Bauvorhaben, wenn wir die Fähigkeiten jedes Bewohners in Betracht ziehen. Jeder kann für Arbeiten nämlich besser oder schlechter geeignet sein. Wenn Boguslav mit einem Wert von -2 auf Holzarbeit an unserer Werkbank hängt, dann fehlen uns in der Nacht womöglich Bögen. Da soll er doch besser den Bau eines Walls priorisieren, immerhin hat er Bauen auf 4. Wie stabil das Dorf dann bleibt und wie gut wir alle Be-



Stellenweise prangen auf dem Bildschirm sehr viele Icons, das stört die Atmosphäre.

wohner mit Nahrung versorgen, kann sich je nach Wetterlage oder Jahreszeit ändern. Der Anbau von Gemüse fällt in vereister Erde schwer, und sollte es mal regnen, verschlechtert sich der Zustand aller Gebäude.

### Kämpft gegen Monster

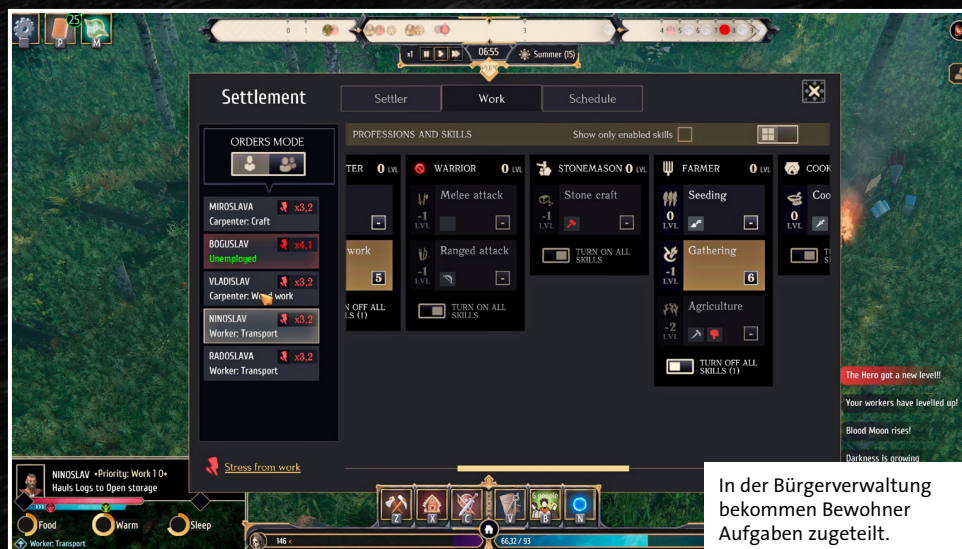
Der ganze Tagesablauf richtet sich darauf aus, auf den Angriff der Monster bei Nacht vorbereitet zu sein. Wenn sich also Schatten übers Land legen, wandelt sich Night is Coming von einem Aufbauspiel hin zu einem Echtzeitstrategie- oder klassischen Rollenspiel. Inklusive Pausefunktion. Die Ankunft erster Monster wird aktuell noch stets mit Wolfsgeheul angekündigt, selbst wenn die angreifenden Ungeheuer gar keine Werwölfe sind, sondern Geister, Todesfeen oder sonderbare Pilzwesen. Zur Verteidigung können wir Dorfbewohner zu Kriegern ausbilden, kleinere Angriffe wehren wir aber effektiv mit einer einzelnen Heldeneinheit ab. Die Helden leveln im Kampf sogar auf und sollten mit tagsüber geschmiedeter Ausrüstung ausgestattet werden. Diese Einheiten dürfen zudem Spezialfähigkeiten einsetzen. Im Kampf gibt es also viel Mikromanagement.

Obendrauf helfen euch diverse Zaubersprüche, die feindlichen Horden in den Griff zu bekommen. Magie ist ein gutes Beispiel,

wie Aufbaustrategie und Echtzeitgefechte in Night is Coming sich gegenseitig befruchten können. Denn um mächtige Zaubersprüche zu schleudern, brauchen wir eine übernatürliche Ressource namens »Spirit«, also Geist. Spirit wird an einem besonderen Schrein gesammelt, der natürlich erst einmal errichtet werden muss. Die Ressource sammelt der Schrein dann allerdings nicht passiv an. Um mehr dieser arkanen Kraft anzuhäufen, müssen die Bewohner unseres Dorfes glücklich sein. Genug Essen, ansprechende Schlafplätze und sogar gutes Wetter heben die Laune jedes einzelnen Bewohners. Abends geben glückliche Dörfler Spirit ab, und je glücklicher jeder einzelne ist, desto mehr Kraft bekommen wir für unsere Zauber.

### In die Höhle des Leshy

Meistens müssen wir unser kleines Dorf vor den immer stärker werdenden Rudeln der anrückenden Monster verteidigen. Aber irgendwann reicht es auch mal mit der Abwehrschlacht. Dann tragen wir den Kampf zu den Monstern – und das ganz ohne Hexer dafür zu bezahlen. Die offenen Karten dürfen wir mit Dorfbewohnern oder Helden erkunden und finden hier gelegentlich einen Hort. Die-



In der Bürgerverwaltung bekommen Bewohner Aufgaben zugeteilt.





Wer The Witcher gespielt hat, erkennt mit Sicherheit einige der Monster wieder.

se Brutstätten für Monster brennen wir bestenfalls nach einem kurzen Kampf nieder. Das belohnt Night is Coming nicht nur mit besonderen Ressourcen: Je weniger Monsterhorte noch stehen, umso schwächer fällt der finale Schlag gegen unser Dorf aus, wenn der Blutmond aufgeht. Dann greifen neben normalen Kreaturen aus allen noch stehenden Horten auch besonders starke Bossmonster an, sogenannte Barone.

Noch konnten wir selbst nicht in Night is Coming reinspielen, wir bekamen aber schon etwas weniger als 30 Minuten echtes Gameplay zu Gesicht. Das erlaubt eine erste Einschätzung, aber noch lange kein finales Urteil. Auch wenn das Spiel mit seiner düsteren Welt und dem Wechsel zwischen den Tageszeiten nach einem sehr atmosphärischen Aufbauspiel klingt, wirkt das Gameplay bislang eher mechanisch. Das liegt vor allem daran, dass sich in der aktuellen Version Menüs und Einblendungen nicht na-

türlich in die Welt einfügen, sondern die Illusion eher brechen. Gelegentlich scheint der ganze Bildschirm voller Icons. Eine etwas subtilere Darstellung würde Night is Coming ganz guttun. Dass dieses Aufbauspiel mit so vielen Einblendungen arbeitet, ist seiner durchaus schon jetzt spürbaren Komplexität geschuldet. Denn wir müssen die ganze Zeit sehr viele verschiedene Werte oder Aktionen im Blick behalten. Seien es die Produktion unseres Dorfes oder die Bedürfnisse jedes einzelnen Bewohners. Wer Rimworld gespielt hat, kennt das.

Allgemein fehlt Night is Coming ein Stück weit noch das ganz große Alleinstellungsmerkmal. Alles wirkt, als habe man es so oder so ähnlich schon woanders gesehen. Der Aufbauteil bietet beispielsweise keinerlei Überraschungen. Zugegeben, die düstere, Witcher-artige Welt gab es bei noch nicht so vielen anderen Aufbauspielen, nur ist Night is Coming eben aufgrund von Konkurrenten

wie Gord damit auch nicht mehr ganz allein. Hier wird entscheidend sein, welches Spiel mehr aus dem Konzept herausholt. ★

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Die Idee eines Aufbauspiels in einer düsteren Fantasy-Welt, die so stark an The Witcher erinnert, gefällt mir prächtig. Ich habe in Banished meine Bewohner schon verhungern und in Frostpunk erfrieren lassen. Wird höchste Zeit, dass ihnen jetzt auch noch einige widerwärtige Monster an den Kragen wollen! Ich muss aber zugeben, dass mir persönlich bislang Gord ein Stückchen besser gefällt als Night is Coming. Hier schreckt mich die etwas biedere Präsentation ab, der es in meinen Augen noch an düsterer Stimmung mangelt. Das Gameplay fühlt sich mehr nach schnöder Verwaltungsarbeit mit ein paar unspektakulären Gefechten und magischen Effekten an.

Aber, ähem, man soll ja den Tag nicht vor dem Abend rügen! Ja, das heißt eigentlich anders. So passt diese Floskel aber besser zu Night is Coming. Denn sowohl Gord als auch Night is Coming konnten wir ja noch gar nicht spielen, und dass da Dinge wie die Atmosphäre bei der Beurteilung schwerer ins Gewicht fallen, ist unvermeidbar. Letztlich kommt es beim Spielspaß aber gerade bei solchen Aufbauspielen auch auf die Balance an und wie lange das Konzept zu motivieren weiß. Und wenn Night is Coming die Kämpfe bei Nacht perfekt mit unseren Bemühungen am Tage verknüpft, könnte das Spiel auch über einen längeren Zeitraum große Freude bereiten.



Schwer zu sehen in der Dunkelheit, aber hier kämpfen vier wackere Recken gegen ebenso viele Werwölfe.