

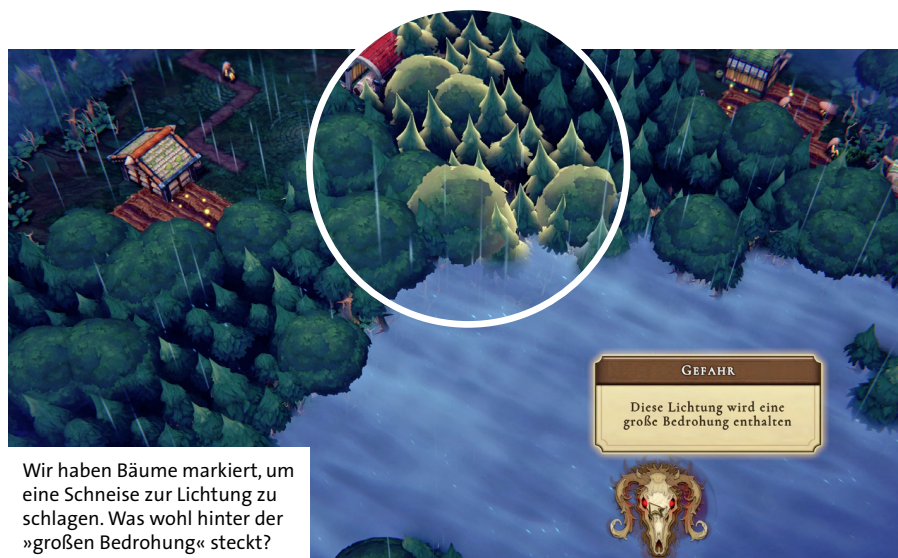
Against the Storm

MEIN FEIND, DER BAUM

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Eremite Games** Entwickler: **Eremite Games** Termin: **4. Quartal 2022**

Dieses Fantasy-Aufbauspiel hält unseren Strategieveteranen Martin Deppe seit Wochen von Age of Empires 4 ab – denn das Rogue-lite ist schon im Early Access sauspännend. *Von Martin Deppe*

Drei Zentimeter! Nur noch drei verflixte Zentimeter! Gebannt schauen wir auf unseren blauen Erfolgsbalken, der sich quälend langsam auf 100 Prozent zubewegt. Noch zwei Zentimeter. Aber auch der rote Versagerbalken daneben wird immer länger – wenn er zuerst voll ist, haben wir verloren! Ein Zentimeter. Komm schon, Blau, du schaffst das! Ein Biber-Countdown startet, die Sekunden tickern runter. Nein, jetzt ist echt keine Zeit, euch den Biber-Countdown zu erklären, wir sind gerade mit Schwitzen beschäftigt! Halber Zentimeter. Wargh, der rote Balken springt vor, auf gefühlte 99,9 Prozent. Aber der tapfere Biber-Ticker ist bei drei ... zwei ... eins ... null! Mit einem hektischen Klick füllen wir den blauen Balken, der rote schrumpelt beleidigt zusammen. **GEWONNEN!**



Wir haben Bäume markiert, um eine Schneise zur Lichtung zu schlagen. Was wohl hinter der »großen Bedrohung« steckt?

Die Königin im Nacken

Balken beim Wachsen zugucken – das soll spannend sein? Aber hallo! Im Rogue-lite-Aufbauspiel Against the Storm stehen die beiden Balken für Sieg und Niederlage, und die liegen oft haarscharf nebeneinander. In jeweils rund zweistündigen Siedlungsmis-

sionen sollen wir als Vizekönig in einer Fantasy-Waldwelt möglichst zehn Aufträge für unsere Königin erfüllen. Jeder gemeisterte Job füllt den blauen Balken und kappt den roten etwas. Aber wenn wir zu lange brauchen, wird die Chefin ungeduldig, der rote Balken schwillt an.

Unsere Siedlungen errichten wir für Menschen, Biber und Echsen gemeinsam. Jede Rasse bringt Stärken, Schwächen und Forderungen mit – Echsen mögen es zum Beispiel warm und malochen daher gern

in einer Räucherei oder am Schmelzofen, und sie lieben Dörrfleisch. Menschen sind gute Ackerbauern und Köche und hassen Regen. Biber ... nun ja, was die in einem Wald am besten können, da kommt ihr von allein drauf. Wenn wir unsere Bewohner gut und abwechslungsreich verpflegen, ihnen Unterkünfte bauen, sie mit Bier, Wein und Keksen versorgen und Bedürfnisse wie Religion, Bildung und so weiter erfüllen, wird der blaue Balken ebenfalls voller. So weit, so klassisch. Doch jetzt kommt ein dickes Aber!



SO SPIELT SICH AGAINST THE STORM



1 Der blaue Balken zeigt an, wie zufrieden unsere Bewohner und vor allem die Königin sind – jeder erfüllte Auftrag füllt ihn. Der rote Balken ist das Gegenstück, er expandiert zum Beispiel, wenn die Königin ungeduldig wird oder die Moral sinkt. 2 Das Baumenü. 3 Produktionsgebäude brauchen meist mehrere Arbeiter. Echsen sind in der warmen Schmelze besonders effizient. Fast jedes Gebäude produziert mehrere Waren, hier zum Beispiel Kupferbarren, Kristalle und Kekse. 4 Die Heilige Flamme muss immer brennen, sonst stürzt die Moral in den Keller. Das verschlängt unter anderem Holz, Bretter oder Kohle. Das Handelszentrum haben wir gleich daneben gebaut. 5 Jede Waldkarte bringt vorgegebene Boni und Mali, je nach Wetterlage. Bei Nieselregen steigt zum Beispiel die Moral der Menschen und Biber – aber nur, wenn wir genug Kleidung produziert haben. Und bei Sturm sind obdachlose Bewohner 40 Prozent langsamer. 6 Das Wetter ist generell besch...eiden. Immerhin lässt leichter Regen Getreide sprießen. 7 Die Warenübersicht zeigt gut gefüllte Standardnahrungsvorräte, auch die 115 Brennmaterial für die Heilige Flamme reichen eine Weile. 8 Menschen, Biber und Echsen haben unterschiedliche Stärken, Schwächen und Spezialbedürfnisse. 9 Ackerbau könnt ihr nur auf fruchtbarem Boden betreiben, und der ist je nach Biom auch mal knapp. 10 Kurz vor dem (ruhmreichen!) Ende der Partie haben wir etliche Boni freigeschaltet oder beim Händler gekauft, zum Beispiel ein Speed-Upgrade für unsere Untertanen.

Wilder Wald

Against the Storm ist nämlich alles, nur nicht klassisch. Das fängt schon beim Bäumeffallen an: Mit jedem errichteten Holzfällerlager wird der Wald euch gegenüber feindseliger, und das drückt die Stimmung eurer Untertanen – bis hin zur Fahnenflucht. Aber das Holz braucht ihr nicht nur dringend als Baumaterial oder zum Weiterverarbeiten, sondern auch zum Heizen eures großen Ver-

sammlungsfeuers, das möglichst nie ausgehen sollte – Stichwort Fahnenflucht und roter Balken. Außerdem legen die Holzfäller auf euren Befehl hin gezielt Lichtungen frei, in denen neue Rohstoffvorkommen wie Kupferfelder, fruchtbare Böden für Farmen oder überdimensionale tote Schnecken locken. Was genau so eine Lichtung birgt, seht ihr vorher grundsätzlich nicht (es gibt aber Ausnahmen, dazu gleich mehr).

Manche Lichtungen enthalten auch Unge-mach – das seht ihr vorab an einem Monsterschädelsymbol. Kämpfe gibt's im Spiel nicht, einen verseuchten Riesenkegel beseitigt ihr zum Beispiel, indem ihr rechtzeitig genug Stoff hinbringt. Seid ihr zu langsam, kontaminiert er den Boden. Wir haben Kämpfe anfangs nur kurz vermisst, weil das Aufdecken einer Lichtung auch so immer wieder spannend ist.



In der aufgedeckten Lichtung wird der undichte Kessel in vier Sekunden den Boden verseuchen.



Der Tuchmacher stellt Mäntel her, Manuskripte für die Bibliothek oder Luxusgüter.



In jeder Siedlung sollten wir möglichst alle zehn Aufträge der Königin erledigen.



Mist: Wir wollen Brauerei und Schänke, dürfen aber nur einen Bauplan auswählen.

Irgendwas fehlt immer!

Denn Against the Storm lebt vom dauernden Mangel. Irgendwas fehlt immer: Arbeiter, Essen, Heizmaterial, Rohstoffe. Und das Fiesse ist, dass ihr nicht einfach alle möglichen Gebäude errichten könnt. Zu Beginn jeder Partie habt ihr zwar ein paar Basic-Baupläne, etwa für Holzfällerlager, Standardunterkünfte oder Nahrungssammler. Neue Baupläne müsst ihr aber erst freischalten, meistens durchs Erledigen königlicher Aufträge. Dann dürft ihr euch einen von drei neuen Bauplänen rauspicken, und es wird noch fieser. Beim Testen hatten wir zum Beispiel in einer Partie die Pläne für eine Farm (liefert unter anderem Getreide), ein Sägewerk (produziert als Nebenprodukt Mehl), eine Bierbrauerei – und dann kam der heiß ersehnte Schänkenbauplan einfach nicht!

Das nur fünfköpfige polnische Entwicklerteam Eremit Games hat das Kunststück hinbekommen, dass die verschiedenen Spielelemente sehr gut verzahnt sind. Der Balanceakt zwischen Königin glücklich machen, Volk versorgen und Welt erkunden ist enorm motivierend. Zumal viele Wege zum Sieg (und zur Niederlage) führen. Ihr könnt zum Beispiel immer zwischen zwei Aufträgen der Königin wählen. Unser rettender Biber-Countdown von vorn ist gestartet, weil wir unser Ziel »Erreiche eine Minute lang eine Biber-Zufriedenheit von 80« geschafft haben. Auch das immer garstigere Wetter fordert seinen Tribut und drückt die Stimmung. Bei einem Sturm kommen außerdem keine Händler.



Meta-Spiel: Wir bestimmen selbst, wo wir auf der Weltkarte die nächste Siedlung bauen.

Fiese Entscheidungen

Viele Rohstoffe lassen sich auf mehrere Arten gewinnen – wenn ihr partout kein Kupfervorkommen findet, müsst ihr das Erz importieren, beim Händler ertauschen oder kleckweise als Steinabbaubenebenprodukt sammeln. Aufgedeckte Ruinen, gescheiterte Karawanen oder verlassene Lager bieten oft dringend benötigte Güter, aber zum Plündern braucht ihr wiederum eigene Materialien wie Bretter oder Hämmer. Immer wieder müsst ihr euch entscheiden: Soll ich die zerfallene Ranch wieder aufbauen oder plündern? Soll ich das Angebot der Königin annehmen, den Inhalt aller Lichtungen vorab zu zeigen, auch wenn beim Freilegen ein zufälliger Bewohner stirbt? Wir haben das An-

gebot angenommen – zum Glück, denn kurz darauf kam ein weiteres: Für jeden verstorbenen Bürger gibt's ab sofort fünf Hämmer!

Manche Partien flutschen richtig gut. Da ergänzen sich Quests der Königin prima, weil wir zum Beispiel für eine Quest 30 Breisuppe als Belohnung einheimen, die uns die Folgeaufgabe »Horte 50 Breisuppe« ein gutes Stück erleichtert. Aber wir hatten auch Pech: Der eigentlich einfache Auftrag »Sammle zehn Kupfer« hätte uns fast das Genick gebrochen, weil wir partout kein Kupfervorkommen oder wenigstens ein großes Steinfeld finden konnten. Bei unseren Händlern war das Zeug auch alle, erst kurz vor dem Roter-Balken-Exitus haben wir die begehrten Klumpen aus einer Ruine geborgen. Noch so ein Herzschlagfinale!



Super: Wir haben Ruinen entdeckt. Die Schmiede und die Druidenhütte können wir renovieren oder ausschachten.

Aufstehen, Vizekrone richten und dann weiterbauen!

Apropos Finale: Auch wenn eure Siedlung scheitert und der rote Balken triumphiert, kassiert ihr einen Teil der Erfahrungspunkte und Belohnungen – Against the Storm ist ein Rogue-lite, kein Rogue-like. Die Punkte und Belohnungen (Nahrung, Artefakte und Maschinenteile) investiert ihr ins Meta-Spiel. Hier baut ihr die Hauptstadt der Königin aus, die »Schwelende Stadt« fungiert quasi als Technologiebaum für euch. Unter anderem gibt's hier ganz neue Gebäudetypen, zum Beispiel eine Alchemistenhütte oder ein Schreibhaus. Oder Boni, mit denen ihr etwa mehr Startbevölkerung und -vorräte in eine Partie mitnehmen dürft. Mit jeweils 70 Ge-



Im Sumpfland ist Ackerboden knapp. In der Mitte haben wir keine Schienen verlegt, sondern Wege – die müssen noch gebaut werden.

bäudetypen und Gütern, von denen ihr viele im Spielverlauf freischaltet, habt ihr auch immer eine Karotte vor der Nase. Die Langzeitmotivation passt also.

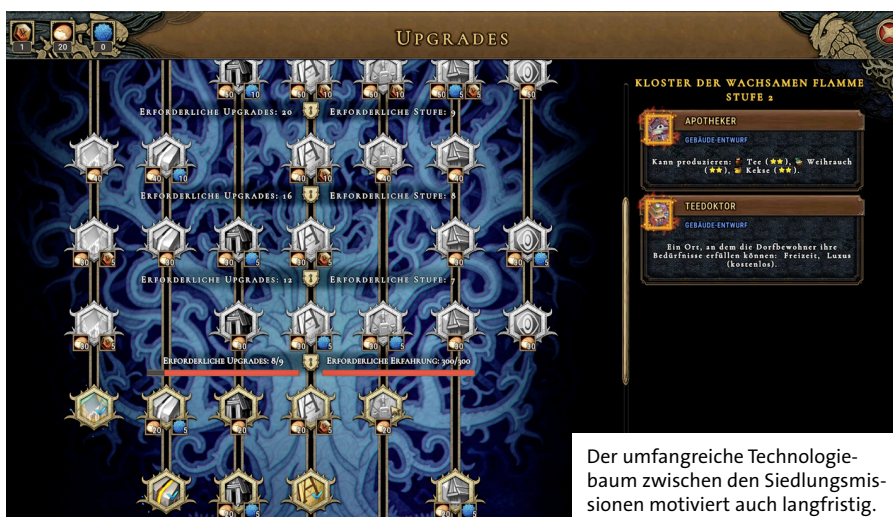
Nach und nach deckt ihr durch eure erfolgreichen Siedlungen auch die Weltkarte auf. Eure zuvor gebauten Dörfer bleiben zumindest eine Weile bestehen, sodass ihr bei eurem nächsten Siedlungsbau mit ihnen Handel treiben könnt. Je weiter entfernt ihr von der Hauptstadt siedelt, desto schwerer wird's. Auch das Gelände wirkt sich aus, im Sumpfland findet ihr zum Beispiel viel seltener fruchtbares Land als auf einer Waldkarte, aber mehr Pilze, Lehm und Bodenschätze.

Ist das noch Early Access?

Against the Storm ist seit dem 21. Oktober 2021 im Early Access und jetzt schon komplett spielbar. Es dauert zwar eine Weile, bis man die Produktionsgebäude unterscheiden kann, es gibt anfangs zum Beispiel Kräutersammlerlager, Steinmetzlager, Nahrungs-

sammlerlager, Trapperlager und ... Sammlerlager! Diese Sammelgebäude könnt ihr auf der Karte verlegen, um Rohstoffquellen auszubeuten – oder mit den Holzfällern Schneisen in den Wald zu kloppen. Viele Produktionsstätten stellen auch gleich drei oder vier Waren her, aus sechs bis acht teils variablen Zutaten. Es gibt komischerweise auch keine Übersicht, was man schon gebaut hat – dabei ließe sich die Zahl ja einfach im Baumenü anzeigen. Aber nach ein, zwei erfolgreichen Dörfern kommt man gut zurecht, zumal es im fertigen Spiel ein ausführlicheres Tutorial geben soll.

Die Entwickler planen rund ein Jahr für die Early-Access-Phase ein, mit monatlichen großen Updates und kleineren zwischendurch. Bisher haben sie einen echt guten Job gemacht und binden auch die Community vorbildlich ein. Unter anderem mit Abstimmungen, welche von zwei Aufgaben das Team als nächste angehen soll. Genau wie wir für unsere Königin! ★



Der umfangreiche Technologiebaum zwischen den Siedlungsmissionen motiviert auch langfristig.

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



16 Jahre habe ich auf Age of Empires 4 gewartet – und dann kommt so ein Nobody-Entwickler daher und zieht mich mit seinem Against the Storm nach ein paar Minuten in seinen Bann. Hier noch eine Lichtung freifällen, da noch die dringend benötigte Kohle einsacken – und schwuppdich, sind zwei Stunden rum! Schon jetzt im Early Access macht mir der saugut verzahnte Mix aus Aufbauspiel, Survival, Worker Placement und Rogue-lite mehr Spaß als viele »fertige« Genrevertreter. Denn die Mechanik ist ungewöhnlich, allein schon weil es zig verschiedene Wege gibt, an bestimmte Rohstoffe zu kommen: unterschiedliche Sammelgebäude, Einkauf beim Händler, Questbelohnungen, Plündern, Tauschhandel mit der Hauptstadt oder meinen bereits gebauten Dörfern. Es ist zum Beispiel unglaublich befriedigend, wenn ich endlich genug Wein gepanscht habe und eine wahre Ereigniskette auslöst: als Belohnung kommen neue Bewohner in meine Siedlung, ich darf einen neuen Bauplan aussuchen (endlich, die Kohlemine!), meine Echschen werden zuversichtlicher, was eine weitere Quest erfüllt, neue Biber kommen in meine Siedlung, ich darf einen neuen Bauplan aussuchen... und genau deswegen sind zwei Stunden vorbei wie nix! Klar, große Teile des Spiels verbringt ihr in Produktionsmenüs, die Animationen sind für ein Aufbauspiel momentan eher rudimentär, optisch reißt Against the Storm generell keine Bäume aus. Aber der Warcraft-artige Look ist hübsch, und die etwas altbackene Optik habe ich schnell verdrängt, weil einfach viel zu tun ist und Übersicht darum mehr zählt als Grafikglitter. Wenn ihr mal ein anderes Aufbauspiel erleben wollt als das übliche Kornfeld-Mühle-Bäcker-Konstrukt, schaut euch Against the Storm an. Bei mir muss Age 4 eben noch ein bisschen warten – auf die paar Tage kommt's auch nicht mehr an.