

Tavern Master



UND TÄGLICH GRÜSST DAS MURMELBIER

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Untitled Studio** Entwickler: **Untitled Studio** Termin: **16.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Hunderte Gäste, trinkfeste Abenteurer und eine Mittelaltertaverne, die sich zum mehrstöckigen Hotel ausbauen lässt. Super, oder? Doch es gibt viele Durststrecken. Von Martin Deppe

Unsere Taverne »Zum Atompils« ist pickapeckevoll. Das ganze Erdgeschoss wuselt voller hungriger Henker, die ihr großes Treffen feiern. Dafür haben wir im Akkord den Schankraum vergrößert, einen weiteren Koch angeheuert, extra Tische und Bänke aufgestellt und die Recken vom Abenteuerstammtisch auf Quests geschickt, um genug Zutaten für die Henkersmahlzeiten zu verdienen. Jetzt tickert der Gäste-Counter emsig nach oben ... Geschafft! Das Henkerstreffen ist ein voller Erfolg, die Goldprämie landet in unserer Kasse. Was stellen wir bloß damit an? Eine neue Kellnerin anheuern? Das Zimmer im dritten Stock ausstaffieren? Unsere Vorratsfässer auffüllen?

Eine Party für die Party

Tavern Master ist quasi eine Wirtschafts-Wirtschaftssimulation. Ihr beginnt mit einer kleinen, typisch mittelalterlichen Kaschemme, die ihr nach und nach ausbaut. Ihr reißt Wände ein und zieht neue, platziert Tische und Bänke, heuert Köche, Schankwirte und Kellnerinnen an oder schickt Helden auf Abenteuer, damit sie euch Zutaten für aufwändigere Speisen mitbringen.



Die Luxusmahlzeiten braucht ihr wiederum für Events wie besagtes Henkerstreffen, eine Wikingerparty oder königlichen Besuch. Wenn ihr genug Prestige, Sitzplätze sowie das geforderte Rezept nebst Zutaten habt, könnt ihr solche Feiern in euren Kalender eintragen – und am Tag X müsst ihr nur noch genug dieser Spezialgäste abfertigen, um

eine dicke Prämie einzustreichen. Allerdings liest sich das alles spannender, als es letztendlich ist. Die Helden eurer Stammtischrunde klickt ihr euch zum Beispiel einfach zusammen. Jeder hat einen Level, und je höher der Gesamtlevel eurer Gruppe, desto höher die Erfolgswahrscheinlichkeit.

Ein bis zwei Tage später sind die Abenteurer wieder am Tisch, und ihr Trip war entweder erfolgreich oder ein Reinfall. Ihr seht keinen Kampf, die Helden lassen sich nicht buffen oder sonst wie verbessern, selbst ihre Levelaufstiege sind generisch. Es gibt jede Menge Free2Play-Spiele, die das spannender hinbekommen!



Maskenpflicht: Beim großen Henkerstreffen versorgen wir 80 Galgenvögel mit Speis und Trank.

Bauen und bedienen ad infinitum

Dabei sind die täglichen Quests und die Veranstaltungen alle paar Tage sogar die gesellschaftlichen Höhepunkte von Tavern Master. Denn der alltägliche Ablauf ist immer ähnlich: Von morgens bis Punkt Mitternacht trudeln Gäste ein, wollen einen hellen Sitzplatz, etwas trinken und manchmal essen. Ihr müsst nur gelegentlich eure Fässer und die Kisten mit den normalen Zutaten per Klick auffüllen. Die eigentliche Arbeit macht

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Ich bin ein mittelalter Spieler, mag Old-school-Wirtschaftssimulationen und urige Kneipen. Darum habe ich mich auch voller Elan auf Tavern Master gestürzt. Aber selbst bei einer rappendvollen Taverne herrscht viel zu oft Leerlauf. Weil meine Barmänner, Köche und Schankmaids alles selbständig erledigen. Klar, das Tempo lässt sich beschleunigen, trotzdem wiederholt sich der Ablauf wie ein Murmeltiergruß. Auf der anderen Seite ist es durchaus motivierend, meine Taverne zu vergrößern, Stockwerke draufzusetzen und Hotelzimmer auszustaffieren. Aber es ist halt auch mehr vom Gleichen – ob ich 20 oder 200 Gäste bediene, macht spielerisch keinen Unterschied. Für den Einstieg in das schöne Genre oder zum entspannten Feierabendspielen ist Tavern Master hingegen prima. Am besten beim gleichnamigen Bier.

euer Personal: Getränke zapfen und servieren, kochen und servieren (Vorspeisen, Hauptgerichte, Suppen), alles abräumen – und wieder von vorn.

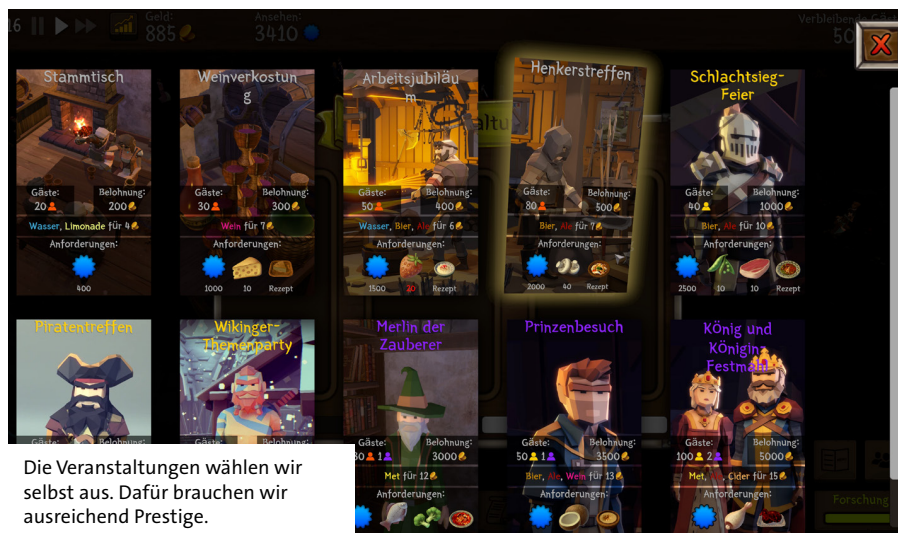
Ab und zu steigt eine Kellnerin, ein Barman oder Koch im Level auf, dann könnt ihr eine Fähigkeit steigern, damit eine Schankmaid schneller läuft oder ein Barkeeper schneller zapft. Grummelige Gäste hatten wir nur einmal: Da haben wir zwei Besucher die Bank unterm Hintern weggezogen, um sie woanders zu platzieren. Und wenn

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr einfach entspannt vor euch hinspielen wollt.
- ... Wirtschaftssimulationen neu für euch sind.
- ... ihr lieber (aus)baut als managt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine komplexe Wirtschaftssimulation sucht.
- ... ihr euer Personal direkt steuern wollt.
- ... ihr Überraschungen und Abwechslung braucht.



Die Veranstaltungen wählen wir selbst aus. Dafür brauchen wir ausreichend Prestige.

die Servicezeiten zu lang wurden, haben wir einfach mehr Personal eingestellt.

Auch die vier täglichen Spezialaufgaben sind schnell erledigt. Wenn ihr zum Beispiel nur Hauptgerichte servieren sollt, deaktiviert ihr einfach morgens alle Suppen und Vorspeisen auf der Speisekarte. Die einzige intellektuelle Herausforderung ist dann, spätestens am nächsten Morgen wieder alle Gänge anzuklicken. Denn Aufgaben wie »Bediene X Gäste an einem Tag« oder »Besitze Y Tische« erledigen sich sowieso nebenbei.

Mehr vom Gleichen

Durch erledigte Aufgaben schaltet ihr Belohnungen frei, zum Beispiel Gemälde für die Kneipenwände, die euch mehr Prestige und somit Gäste einbringen. Außerdem hat Tavern Master ein einfaches Forschungssystem, mit dem ihr neue Elemente bekommt. Na ja, oft nur halbneue Elemente wie eine zweite Theke oder ein Weinfass, das exakt so funktioniert wie ein Bierfass, nur mit höheren Basispreisen. Aber eben auch ein weiteres Stockwerk oder Hotelzimmer, mit denen ihr auch nachts Geld verdienen könnt. Insgesamt ist Tavern Master ein gefälliges kleines Spielchen, das für Genre-Einsteiger und Gelegenheitsspieler durchaus unterhaltsam ist. Wer es anspruchsvoller mag, wird hier aber unterfordert. Wir hätten zum

Beispiel gern mal auf plötzliche Ereignisse wie eine Schlägerei oder besonders anspruchsvolle Gäste reagiert. Aber selbst die großen Events sind ja lange vorher geplant – man muss sich schon sehr ungeschickt anstellen, um sie zu vergehen.

Der einzelne Entwickler hinter Tavern Master hat aber noch viel vor: Laut Roadmap sollen unter anderem Katastrophen, ein eigener Kräutergarten sowie Selbstbaurezepte ins Spiel kommen. Vielleicht wird Tavern Master dann doch noch komplexer und fordernder – wir würden uns freuen! ★

TAVERN MASTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 1,8 / Athlon X2 64
8800 GTX / Radeon X2000
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4460 / Ryzen 5 1600X
GTX 750 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + viel Gewusel + charmanter Grafikstil + sehr übersichtlich
- wenig Sound - karge Animationen

SPIELEDISIGN



- + guter Mix aus Ausbauen und Wirtschaften
- + motivierende Forschung - passive Spielmechanik
- repetitiver Tagesablauf - keine echten Highlights

BALANCE



- + keine Sackgassen + gut für Einsteiger + gute Bedienung (hoho)
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- keine echten Herausforderungen

ATMOSPHERE / STORY



- + schöne Atmosphäre + gewitzte Szenarioidee
- + oldschool im positiven Sinn - kaum besondere Ereignisse
- Personal »von der Stange«

UMFANG



- + viele Möbel und Deko-Elemente + mehrere Stockwerke
- + viele Rezepte - wenige Bauelemente
- keine Abenteurerausrüstung

FAZIT

Einsteigerfreundliches Tavernenspiel mit viel Gewusel, aber wenig Tiefgang. Für zwischendurch okay, langfristig zu repetitiv.

