

Cult of the Lamb

AM STÜCK DURCHGESPIELT

AUFBAUSPIELE

Genre: **Action-Aufbastrategie** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Massive Monster** Termin: **11.8.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Etwas mehr als zwölf Stunden benötigte ich vom Start bis zu den Credits. Die Zeit verging wie im Flug, obwohl das Spiel alles vereint, was ich normalerweise hasse. Von Sascha Penzhorn

Ich mag keine Spiele, in denen man irgendwelche Kartendecks anlegt. Ich konnte mit Aufbauspielen noch nie etwas anfangen. Rogue-likes rühre ich nur in Ausnahmefällen an, die meisten Spiele dieser Gattung installiere ich gar nicht erst. Cult of the Lamb mischt Genres, die mich absolut nicht interessieren. Doch das Endresultat ist so abgedreht, liebenswert und ungeheuer spaßig, dass ich das Teil nach der Installation erst beendet habe, als ich meinen Kult zum Sieg geführt, sämtliche Endgegner bezwungen und alle Sünder, Ungläubigen und Heiden vom Antlitz der Spielwelt getilgt hatte.

Ich habe sämtliche Bewohner des Waldes im Würfelspielen besiegt, habe einen unserer Moderatoren zum Zombie gemacht und dann geheiratet, habe die Knochen meiner Feinde für finstere Rituale geschändet, ein Raupenrestaurant vernichtet und den Koch unterworfen, habe meinen Anhängern Giftpilze verfüttert, um ihren Glauben zu stärken, und in Kauf genommen, dass sie davon krank werden. Ich habe keine Gottheiten neben mir geduldet und sie alle vernichtet.

Ganz ehrlich, war ein echt produktiver Tag. Es ist immer ein gutes Zeichen, wenn man mich nicht erst zum Arbeiten zwingen muss.

Von wegen Opferlamm!

Mein Abenteuer beginnt mit meiner Rolle als wortwörtliches Opferlamm. Ich bin nach nicht mal einer Spielminute tot und finde mich vor einer in Ketten gelegten Katzen-gottheit wieder. Die verleiht mir eine Krone und schickt mich zurück ins Leben. Im Gegenzug soll ich die Bischöfe des alten Glaubens und deren komplette Sekte, die mich gerade gemeuchelt hat, ausradieren und meinen eigenen Kult gründen. Dafür greife ich zunächst mal zu meinem praktischen neuen Schwert, das ich kraft meiner Krone führen kann, und werde zum Mähdrescher.

Diese Kämpfe, die eine Hälfte des Spiels ausmachen, fangen ganz harmlos an: Mit einer Taste haut ihr drauf, mit der anderen vollführt ihr eine Ausweichrolle. Gegner blitzen kurz auf, bevor sie angreifen. Alles total easy, doch die Schwierigkeitskurve steigt stetig an. Im späteren Spiel-

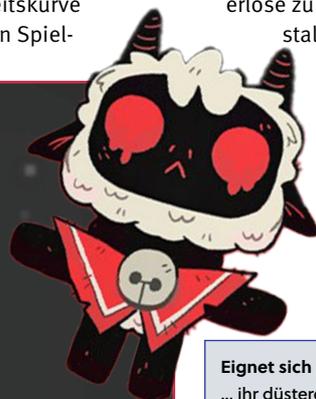


verlauf umzingeln euch mehr und mehr Feinde, nutzen ausgefallenerere Angriffsmuster und Projektilhagel, verlangen euch schnelle Reaktionen und mehr Treffer ab. Auf den höheren der vier Schwierigkeitsgrade habt ihr oft keine andere Wahl, als durch Attacken hindurchzurollen und so kurz unverwundbar zu werden, weil zum Ausweichen kein Platz ist. Zum Glück gibt's keinen Ausdauerbalken, zwischen zwei Rollen müsst ihr nur immer einen kurzen Augenblick warten. Je nach Schwierigkeitsgrad wird das manchmal frustrierend, auf dem einfachen Setting kommt ihr aber auch ohne gottgleiche Gamer-Skills durch die vier visuell abwechslungsreichen Dungeons.

Ich bin Influencer

Auf meinen Dungeon-Ausflügen, den sogenannten Kreuzzügen, befreie ich Gefangene, erlöse zu Bossmonstern konvertierte Gestalten und mache sie zu meinen

Followern, die mich fortan anbeten und für mich Rohstoffe sammeln. Die benenne ich nach Freunden aus der GameStar-Community, nach Foren-Usern und nach den Mods auf GameStar.de. Ein Anhänger sieht aus wie eine lila Katze und heißt fortan Helli. Über



A Die neue Doktrin verkünden

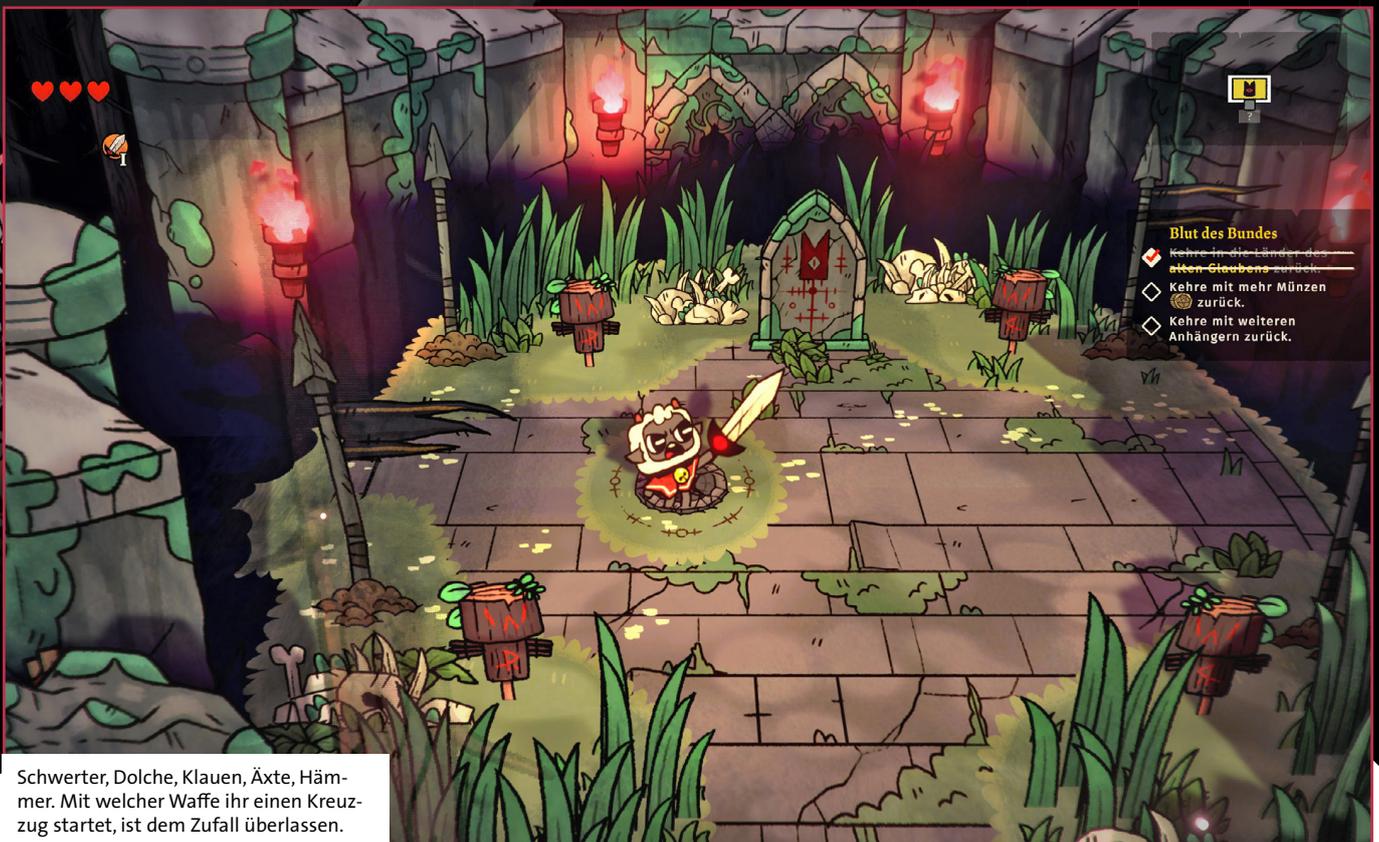
Die deutschen Bildschirmtexte hatten in meiner Testversion noch einige Übersetzungsfehler.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr düsteren Humor mögt.
- ... ihr gem kloppen und aufbauen wollt.
- ... ihr keine 500 Stunden Spielzeit erwartet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keinen Bock auf Management habt.
- ... ihr 2D-Grafik hasst.
- ... Cartoon-Okkultismus nicht euer Ding ist.



Schwerer, Dolche, Klauen, Äxte, Hämmer. Mit welcher Waffe ihr einen Kreuzzug startet, ist dem Zufall überlassen.

Blut des Bundes
 ♦ Kehre in die Länder des **alten Glaubens** zurück.
 ♦ Kehre mit mehr Münzen zurück.
 ♦ Kehre mit welteren Anhängern zurück.



Nach meiner Hinrichtung komme ich zurück und nehme blutige Rache.

Die großen Endgegner im Spiel halten gerne lange Reden. Manchmal spielen sie euren Anhängern übel mit.



Leshy
 Du hast die Klinge gespürt, Lamm, genau wie alle deiner Art. Und trotzdem stehst du hier vor mir und zeigst keine Reue.

die Macht der Gebete schalte ich neue Gebäude und Upgrades frei, die ich mit den Ressourcen baue, die meine Jünger anschieben. Zwischenzeitlich muss ich auch Nahrung für sie zubereiten, sonst verhungern sie. Außerdem brauchen sie Betten zum Schlafen und zum Auskurieren von Krankheiten. Moment, wer dient hier eigentlich wem? Dieser Managementteil macht die andere Hälfte des Spiels aus.

Als ich meinen Kult mit Beeren füttere, habe ich das Klo noch nicht freigeschaltet, also machen meine Jünger alles voll. Beim Säubern beobachtet mich In-Game-Helli und bittet mich, eine Schale von diesem Dreck als Nahrung zuzubereiten. Das wird nun meine aktive Nebenmission im Spiel: Ich soll Helli eine Schüssel voll ... ähm, okay. Ich denke nicht weiter darüber nach, erledige die Quest und erhalte zum Dank eine Gebotetafel, mit der ich ein neues Gesetz für den Kult aufstellen kann: Ab sofort können alle Anhänger Gras fressen, ohne davon krank

zu werden. Satte, gesunde und glückliche Anhänger arbeiten und beten motivierter und leben länger. Gerade zu Spielbeginn wirken sie wie ein Flohziirkus, wenn man zu schnell zu viele neue Mitglieder rekrutiert.

Macht und Magie

Je größer und stärker mein Kult wird, desto mächtiger werden meine Möglichkeiten auf Kreuzzügen: Ich finde nun unterschiedliche Waffengattungen von Dolchen (schwach, aber schnell) bis zum schweren Kriegshammer (langsam, aber stark) mit Effekten wie Gift oder Lebensraub und lasse über Flüche (sprich: Kampfsauber) finstere Tentakel sprießen oder schleudere Feuerbälle. Mit welcher Waffe und welchem Fluch ich losziehe, hängt vom Zufallsgenerator ab. Zudem könnt ihr insgesamt 36 Tarotkarten finden, freispielen und (gegen Spielwährung) kaufen, die euch diverse Effekte wie bessere Beute, mehr Leben, schnellere Angriffe und mehr gewähren. Karten in eurem Besitz sind

aber nicht einfach so aktiv; vielmehr müsst ihr sie auf Kreuzzügen erst in Truhen finden oder bei versteckten Tarot-NPCs ziehen, um sie zu aktivieren. Rogue-like halt.

Es ist einerseits etwas anstrengend, andererseits aber auch motivierend, die unterschiedlichen Waffen und Flüche zu meistern. Ein Kreuzzug dauert im Schnitt nur irgendwas um die 15 Minuten, dann gibt es einen Bosskampf. Ist der gewonnen, geht es mit sämtlicher Beute zurück zum Kult. Später schaltet ihr noch einen Endlosmodus frei. Gebt ihr auf Kreuzzügen den Löffel ab, verliert ihr ein paar eurer gesammelten Dungeon-Items, und eure Anhänger sind für eine Weile angefressen, weil ihr Schwäche gezeigt habt. Überhaupt solltet ihr euch nicht zu stark an eure Follower binden, obwohl sie doch so irre knuffig sind! Manche wenden sich einfach von euch ab oder verlassen euch auf andere Weise. So ist der treue Helli an Altersschwäche gestorben, während ich auf einem Kreuzzug war.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

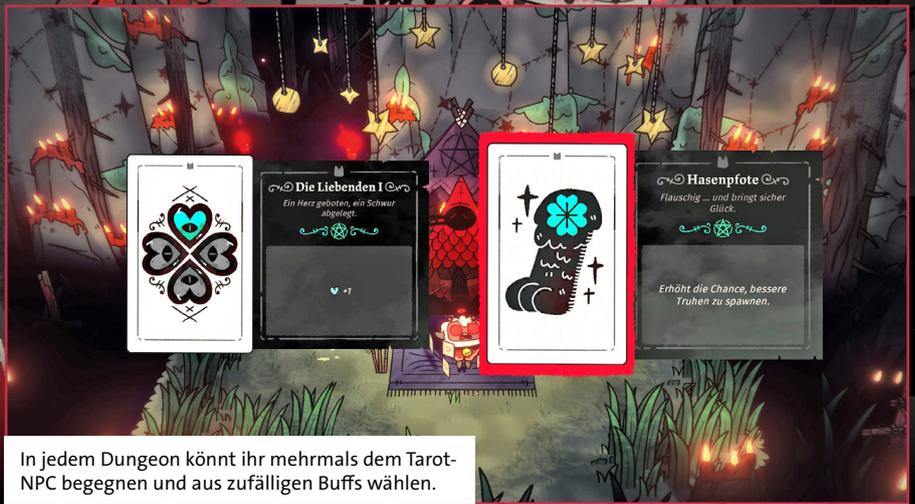


Eigentlich wäre es mir lieber, wenn ich zu Beginn eines Kreuzzugs einfach selbst aus-suchen könnte, welche Waffe und welchen Fluch ich gerne hätte. Eigentlich mag ich zufällig aktivierte Buffs über das Tarotkartensystem nicht besonders. Eigentlich geht mir voll auf den Zeiger, dass ich locker den ganzen Tag damit verbringen könnte, meinen Kult aufzubauen, Hütten und Dekorationen aufzustellen und Rituale durchzuziehen, ohne jemals auf einen Kreuzzug zu gehen. Oder dass ich den lieben langen Tag nur Monster klatschen könnte, ohne mich ständig um die Sorgen und Belange meiner Anhänger zu kümmern. Aber ich mache alles, spiele alles, lasse nichts aus, von diesem unsäglichen Würfel-Minigame als Zeitvertreib neben Dungeons und Aufbau über dieses garstige Angeln bis zum Aufwischen von Kotze, weil mich meine Katze im richtigen Leben anscheinend noch nicht voll in dieser Hinsicht auslastet.

Und dann sitze ich da. Einen Dungeon noch. Den einen Boss noch. Verdammt, ich brauche noch einen Anhänger für diese Quest! Grad noch Holz holen für ein weiteres Bett! Moment, Rirre ist krank, den muss ich eben noch beurlauben. Helli ist schon wieder tot, ich muss kurz Nekromantie betreiben. Meine Jünger hassen mich dafür, also eben schnell ein Freudenfeu... Pardon, Düngersilo anzünden. Ich bin dankbar, dass irgendwann die Endsequenz abgespielt wurde und ich fertig war, sonst säße ich heute noch vor dem Spiel und bekäme niemals mit, wie die Zeit vergeht.

Mittel zum Zweck

Als meine Jünger Helli's Leichnam sehen, brechen einige in Panik aus, einer von ihnen übergibt sich. Ich kann den Kadaver einbalsamieren oder ihn als Nahrung zubereiten. Ich entscheide mich für die erste Option. Immerhin: Mit der Zeit schalte ich eine Hausmeisterhütte frei und kann Kultisten zum



In jedem Dungeon könnt ihr mehrmals dem Tarot-NPC begegnen und aus zufälligen Buffs wählen.

Saubermachen abkommandieren, außerdem habe ich endlich ein Klo, das meine Beerenfelder mit Dünger versorgt. Als mein Kult mächtiger wird, schalte ich ein Ritual zum Wiederbeleben toter Diener frei und mache Helli zum Zombie. Das finden manche meiner Anhänger unmoralisch. Als sie sich gegen mich auflehnen, stelle ich sie an den Pranger. Um meinen Untertanen meine grenzenlose Liebe zu beweisen, heirate ich Zombie-Helli. Andere Jünger sind daraufhin eifersüchtig. Als erneut Unmut ausbricht, weil ich meine Anhänger zu Spenden zwingen, verfüttere ich Giftpilze an sie und zwingen sie durch ihre Halluzinationen, mir treu zu bleiben. Überhaupt gibt euch das Spiel immer Möglichkeiten, selbst einen scheinbar vermurksten Kult noch zu retten.

Tolle Technik

Cult of the Lamb hat prima animierte Cartoon-Grafiken und erzeugt eine düster-witzige Atmosphäre. Die Bosse und Kreaturen sind einfallsreich, auch wenn sie manchmal belanglos vor sich hin quatschen. Auch die Gamepad-Steuerung ist prima. Optional funktioniert das Spiel auch per Buchstabenpiano. Sound und Musik sind zweckmäßig. Abstürze hatte ich selbst nach zwölf Stunden keine, dafür sind die Spawns beim Angel-Minigame ausgerastet, und ich hatte irgendwann 32 Milliarden Fische auf dem Bildschirm. Zudem haben die deutschen Bildschirmtexte noch kleine Macken. Nach rund zwölf Stunden war ich mit dem ersten

Durchlauf fertig. Wer wirklich alles freischalten will, kann noch ein paar Stunden drauflegen und im Endlosmodus weitermachen. Neue Gebote und Gebäude machen den anfangs manchmal sehr chaotischen Alltag im Kult erträglicher, auch wenn dem Spiel gegen Ende etwas die Luft ausgeht und ihr nur noch Upgrades für existierende Gebäude freischaltet. Kreuzzüge werden dann brutal schwer, doch der Schwierigkeitsgrad lässt sich zum Glück jederzeit ändern. Für den Kaufpreis von gerade mal 23 Öcken lohnt sich das Spiel allemal. Mich hat Cult of the Lamb bis zum (vorhersehbaren) Ende keine Minute losgelassen, und ich habe diesen Trip absolut nicht bereut. Kultspiel halt – höhö! ★

CULT OF THE LAMB

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 3240 / FX-4300	i5 3470 / Ryzen 5 1400
GTX 560 Ti / Radeon HD 7750	GTX 1050 / Radeon R9 380
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✔ witzige Cartoon-Optik
- ✔ abwechslungsreiche Umgebungen
- ✔ ausgefallene Kreaturen
- ✘ Sound und Musik lahm
- ✘ ein paar Textfehler

SPIELDESIGN

- ✔ spaßiger Genremix
- ✔ hervorragende Gamepad-Steuerung
- ✔ gutes Kampfsystem
- ✔ abgedrehte Kultinteraktionen
- ✔ liebenswerte Kultisten

BALANCE

- ✔ Schwierigkeitsgrad änderbar
- ✔ überwiegend gute Anspruchskurve
- ✔ keine Sackgassen
- ✘ ein paar Schwierigkeitsspitzen
- ✘ spätere Kult-Upgrades öde

ATMOSPHERE / STORY

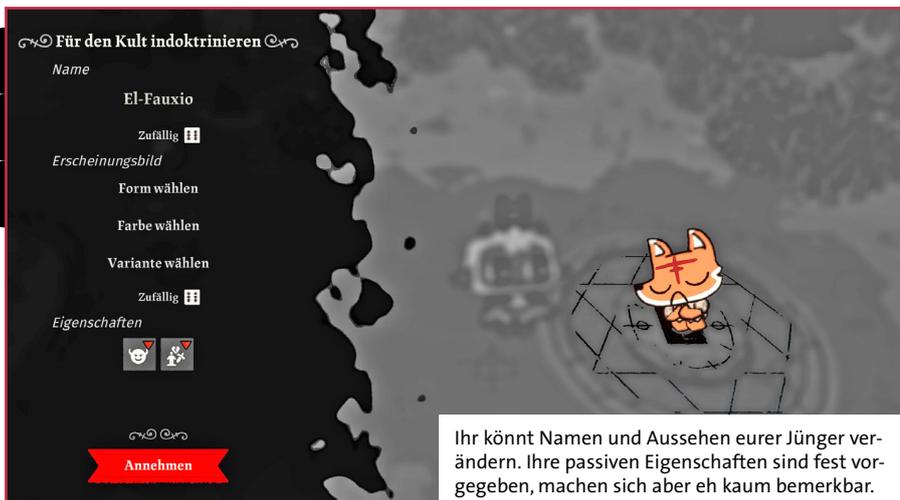
- ✔ witzige und düstere Inszenierung
- ✔ viel makaberer Humor
- ✔ gruselige Rituale
- ✘ etwas viel Blabla
- ✘ vorhersehbares Ende

UMFANG

- ✔ gute Spielzeit fürs Geld
- ✔ Endlosmodus
- ✔ viele Waffen und Flüche
- ✔ viele Kult-Upgrades
- ✘ nur vier Dungeon-Umgebungen

FAZIT

Cult of the Lamb ist ein hervorragender Genremix mit viel schwarzem Humor, forderndem Aufbau und spaßigen Kämpfen.



Ihr könnt Namen und Aussehen eurer Jünger verändern. Ihre passiven Eigenschaften sind fest vorgegeben, machen sich aber eh kaum bemerkbar.