

Manor Lords

MEHR MITTELALTER GEHT NICHT!

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Playway** Entwickler: **Slavic Magic** Termin: **2023**

Auf Screenshots sah Manor Lords schon lange wie ein Traum für Aufbauspiel- und Mittelalter-Fans aus, doch ist dem Einmannprojekt zu trauen? Die spielbare Demo zeigt: Ja! Von Fabiano Uslenghi

Auf diese Demo warte ich seit exakt 850 Tagen. So lange es ist es her, dass ich zum ersten Mal einen Artikel zu dem damals noch komplett unbekannten, weil gerade erst angekündigten Aufbauspiel Manor Lords veröffentlichte. Seitdem gibt es kaum ein anderes Strategiespiel, über das ich mehr wissen will. Manor Lords klingt nämlich schon zur Ankündigung wie ein absoluter Traum für Fans von Städtebau und Echtzeitstrategie in einem Mittelalter-Setting. Es klingt genau nach einem Spiel für mich.

Mehr noch. So nachvollziehbar hatte ich diese Periode in noch keinem Strategiespiel erlebt, also zumindest nicht auf Bildern zu Beginn meiner Warerei. Und dann versprach der Entwickler auch noch strategische Massenschlachten wie in den Total-

War-Spielen und eben umfangreichen Siedlungsbau wie in Die Siedler. Also in den früheren Die Siedler, hust.

Jetzt sollte euch auch langsam klar werden, warum ich geradezu hühnerig 850 Tage auf eine spielbare Version gewartet habe. Ich wollte wissen, ob diese Mischung gutgehen kann. Zumal Manor Lords von nur einer Person entwickelt wird. Einer. Person.

Doch die Zeit des Wartens ist vorüber, das Burgtor geöffnet. Dank des Steam-Next-Festes stand mir eine erste Demoversion zur Verfügung und machte zumindest den Aufbauteil von Manor Lords erlebbar.

Schon in der Demo steckte viel

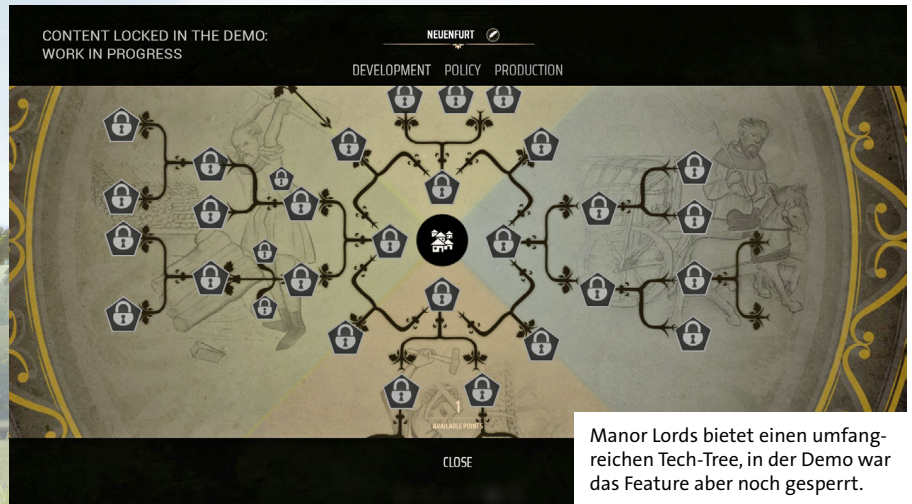
Eigentlich habe ich mir vorgenommen, nicht mehr übermäßig viel auf Die Siedler einzu-

schlagen. Wir wissen alle, was für ein Debakel sich dazu Anfang 2022 ereignete. Aber in diesem Fall drängt sich einem der Vergleich einfach auf. Denn es ist fast schon grotesk, wie viel besser Manor Lords versteht, was Aufbauspieler und -spielerinnen von diesem Genre erwarten.

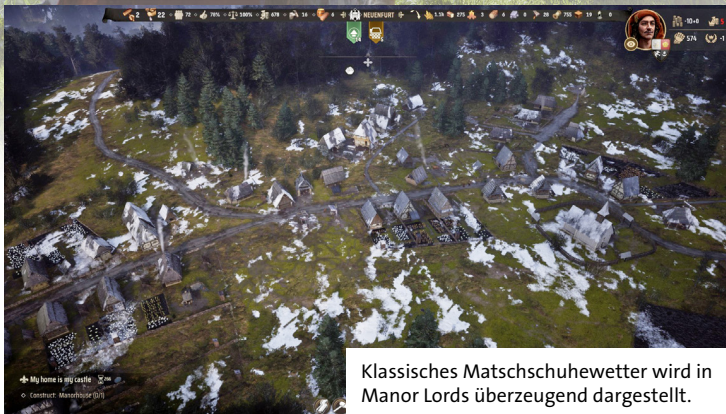
Manor Lords zeigt in der (inzwischen leider nicht mehr verfügbaren) Steam-Demo, dass Bauen, na ja, Spaß macht! Dass es uns gut unterhält, selbst die kleinsten Details unserer Siedlung zu durchdenken. Dass wir einfach frohlocken, wenn Zahnräder ineinandergreifen, Ressourcen erschlossen und Wohnhäuser geschaffen werden müssen. Manor Lords ist der komplette Gegenentwurf zum neuen Siedler, wo Förster eine ferne Fantasie sind, Äcker auch auf Geröll-



Ein Mittelalterdorf wie aus dem Bilderbuch.



Manor Lords bietet einen umfangreichen Tech-Tree, in der Demo war das Feature aber noch gesperrt.



Klassisches Matschschuhewetter wird in Manor Lords überzeugend dargestellt.



Dank des Bausystems können wir die Häuser selbst in ungewöhnliche Passformen zwingen.

feldern gedeihen, niemand zum Überleben auch nur ein lumpiges Weißbrot benötigt und jede Map gefühlt in den Stadtgarten eines Kleinbürgers passt.

Manor Lords sieht das alles anders. Hier bringe ich die ersten Minuten damit zu, mir erstmal einen Überblick zu verschaffen. Und dabei steht mir der Mund offen. Denn wer für den Überblick mittels Mausrad ein wenig herauszoomt, enthüllt eine der natürlichsten Aufbauumgebungen, die ich jemals gesehen habe. Ich scrolle und scrolle, und vor mir erstreckt sich ein dichter, immer weiter reichender Wald. Nur unterbrochen von sanften Hügeln, schmalen Flüssen und stau-

bigen Straßen. Das sieht so lächerlich echt aus! Wie eine coole Instagram-Drohnenaufnahme einer unberührten Natur.

Manor Lords erzeugt in seinen ersten Sekunden das Gefühl einer wilden, unerschlossenen Welt. In der wir bald aber einen großen Abdruck hinterlassen. Und das ist der nächste Punkt: Schon das Baumenü beweist, dass Manor Lords umfangreich das Dorfleben abbildet und keine ins Setting passenden Bauten einfach wegrationalisiert.

Ich sehe auf den ersten Blick, dass ich mich um einiges kümmern kann. Neben Industriegebäuden wie einem Holzfällerlager finde ich eine Mine, einen Platz für Feuer-

holz, verschiedene Lagerhäuser für Material und Nahrung. Außerdem Jägerhütten, Ledergerber, Eisenschmiede. Ich habe tatsächlich alle Werkzeuge, die ich für ein stimmiges Mittelalterdorf brauche, und jedes davon wird früher oder später benötigt. Selbst kleine Details tragen zur Aufbaufantasie bei, so muss ein Brunnen etwa auf einer Wasserader stehen und kann nicht überall gebaut werden. Sogar Marktstände muss ich einzeln platzieren.

Motivierende Aufbauspirale

Manor Lords ist in der Demo noch weit vom fertigen Produkt entfernt. Es kann sich daher noch vieles ändern. Doch bereits jetzt komme ich von dem Aufbauspiel kaum mehr los. In erster Linie deshalb, weil die Schauwerte wirklich groß sind. Ich habe in meinem Leben noch nie das Gefühl gehabt, ein derart glaubwürdiges Dorf im Mittelalter zu errichten. Es fühlt sich ein wenig an, als würde man auf eine von diesen realistischen Modellnachbauten aus einem Burgmuseum blicken – nur dass sich die Figuren hier wirklich bewegen.

Dabei bedient sich Manor Lords gerade zu Beginn oft beim Aufbaustandard und orientiert sich an Survival-Aufbauspielen wie Banned oder auch Farthest Frontier. Die anfangs zur Verfügung stehenden Hansel, die um ein Lagerfeuer herumsitzen, haben alle eigene Namen, und jeder von ihnen hätte gern ein Dach über dem Kopf sowie einen vollen Magen. Nichts davon bekommen sie aber geschenkt, sondern müssen selbst Hand anlegen. Also ab an die Arbeit mit

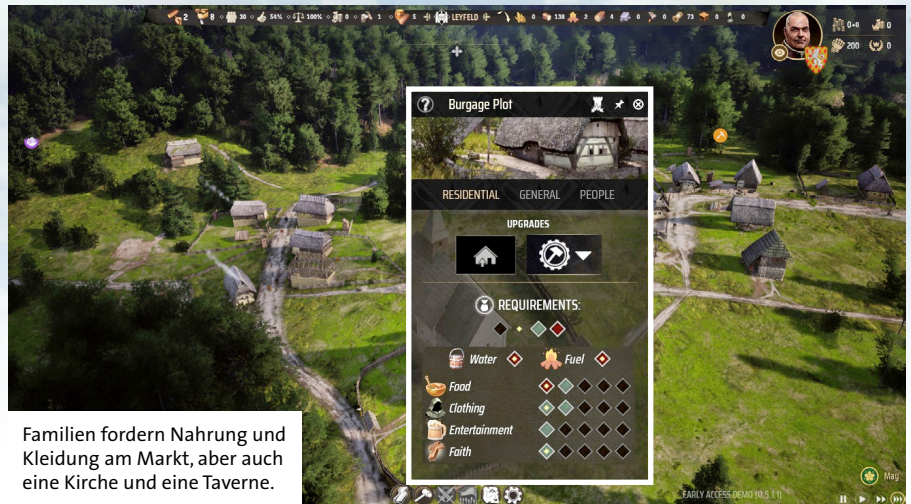


Die weißen Rahmen legen fest, wo das Haus entstehen soll. Zwei Hüttensymbole bedeuten, dass hier zwei Unterkünfte entstehen.

euch! Zuerst werden den künftigen Dorfbewohnern jeweils Berufe zugeteilt, so baue ich das Holzfällerlager in die Nähe des Waldes und setze den Siedler Friedlein als Holzfäller ein. Der muss die Baumstämme aber nicht alleine stemmen, sondern verwendet dafür unseren bisher einzigen Lastochsen Linhart als Traghilfe. Bewohner ohne von mir zugeteilte Arbeiten erfüllen Bauaufträge oder kümmern sich um Aufgaben, die ich zuvor als Nebenbeschäftigung gekennzeichnet habe – wobei Letzteres in der Demo noch nicht einwandfrei funktioniert.

Auf jeden Fall entstehen nach und nach die ersten Betriebe. Beeren werden im nahen Wald gesammelt, Tiere werden gejagt. Beides solltet ihr übrigens aufmerksam im Blick behalten, denn wer zu viele Wildtiere jagt, rottet den lebenswichtigen Bestand irgendwann aus, logisch. Und Beeren sind im Winter unauffindbar. Dann lasse ich den Sammler lieber etwas anderes machen, bevor er sich heimlich auf die faule Haut legt.

Irgendwann komme ich aus dem Bauen gar nicht mehr raus. Manor Lords kann mich in der Demo bereits stundenlang motivieren, hält mir immer neue Meilensteine vor Augen, und ehe ich mich versehe, habe ich aus dem anfänglichen Zeltplatz eine lebhaft Siedlung erwachsen lassen.



Familien fordern Nahrung und Kleidung am Markt, aber auch eine Kirche und eine Taverne.

Dynamische Gebäude

So weit klingt das nach Aufbaustandard, doch Manor Lords setzt auch eigene Akzente. Seit der Ankündigung habe ich mich gefragt, ob dieses Spiel wirklich so organisch wirkende Dörfer zulässt oder ob die Bilder für Trailer und Screenshots schlichtweg gestellt wurden. Wurden sie nicht. Manor Lords profitiert von einem erstaunlichen Bausystem, mit dem sich Gebäude sehr dynamisch anlegen lassen. Das betrifft nicht alle Bauten, in der Demo sind es hauptsäch-

lich Wohnhäuser, Felder und der Marktplatz. Doch das reicht schon aus, um mir das Gefühl einer sehr natürlichen Siedlung vorzugaukeln. Wohnhäuser haben beispielsweise keine feste Größe. Stattdessen lege ich beim Anlegen vier Punkte fest, die zum Teil an bestimmten Orten magnetisch hängen bleiben, beispielsweise an nahen Straßen. So lässt sich ohne große Umstände ein komplett dynamischer Bereich abstecken, der dann das Wohngebiet des Gebäudes ausmacht. Ich kann sogar besonders große Bereiche anlegen, woraufhin dort gleich mehrere Gehöfte entstehen.

Dass die Häuser einen Garten haben, ist wichtig. Die Wohnstätten der Bauern sind nämlich anders als bei vielen anderen Aufbauspielen nicht nur dafür da, Familien ein Dach über dem Kopf zu schenken. Es handelt sich eher um kleine Bauernhöfe, die auch selbst Waren produzieren können. Dabei passt sich der Hof des Hauses immer der gewählten Größe an. In der Demo produziert die hier lebende Familie Karotten, Eier oder Ziegenmilch selbst. Ein sehr cooles und extrem authentisches Feature!

Vor allem sorgt dieses Bau-Tool aber dafür, dass die Städte in Manor Lords anders als bei Anno nicht wirken, als hätte sie jemand am Reißbrett entworfen. Stattdessen kann ich auch versuchen, ein Gehöft zwischen zwei Gebäuden zu zwängen, ordne mehrere Häuser dynamisch an einem Flussufer an, oder ich lege ein Feld so, dass es organisch von einer sich windenden Straße begrenzt wird. In seiner Summe entstehen auf diese Art Siedlungen, wie man sie ansonsten bei einer Irrfahrt durch Oberbayern sieht. Diese Städte wirken nicht nur von oben organisch, sondern auch auf der höchsten Zoomstufe. Eines der coolsten Features lässt mich sogar als Lord durch meine Stadt laufen – und das sieht ohne Übertreibung aus wie in einem klassischen Open-World-Rollenspiel.

Was Manor Lords noch fehlt

Als Spielejournalist spielt man ja durchaus viele unfertige Spiele, und oft deuten die nur vage das tatsächliche Spielgefühl an. Bei Manor Lords ist das anders. Die Demo



Die Spielkarte von Manor Lords ist in Sektoren unterteilt.



Die Häuser in Manor Lords sind hübsch detailreich. Hier fehlt allerdings noch eine Treppe zur Tür hinauf.



ENTDECKE DIE

Pop Serie



gut beraten.

www.kmcomputer.de

Berlin-Mitte

Alexanderstraße 3 | 10178 Berlin

Bremen

Faulenstraße 38 | 28195 Bremen

Bremen Habenhausen

Ernst-Buchholz-Straße 3 | 28279 Bremen

Dortmund

Kampstraße 80 | 44137 Dortmund

Duisburg

Max-Peters-Straße 19-21 | 47059 Duisburg

Düsseldorf

Am Wehrhahn 76 | 40211 Düsseldorf

Essen

Vereinstraße 14 | 45127 Essen

Hamburg

Steilshooper Str. 281 | 22309 Hamburg

Hamburg Eimsbüttel

Fruchtallee 83 | 20259 Hamburg

Kaiserslautern

Merkurstraße 49 | 67663 Kaiserslautern

Kiel

Knooper Weg 25-29 | 24103 Kiel

Mannheim

Casterfeldstraße 142-144 | 68199 Mannheim

Nürnberg

Willy-Brandt-Platz 20 | 90402 Nürnberg

Wiesbaden

Alte Schmelze 21 | 65201 Wiesbaden



www.bora-computer.de

Aachen Templergraben

Templergraben 27 | 52062 Aachen

Düren

Arnoldsweilerstraße 9-11 | 52351 Düren

Eschweiler

Kochsgasse 22 | 52249 Eschweiler

Leverkusen

Dönhoff Str. 39 | 51373 Leverkusen

Mönchengladbach

Friedrich Ebert Straße 53-55
41236 Mönchengladbach



www.schwanthaler-computer.de

München

Augustenstr. 51 | 80333 München



www.snogard.de

Frechen

Europaallee 63 | 50226 Frechen

Köln

Hohenstaufenring 16-18 | 50674 Köln



macht schon jetzt einen Heidenspaß und ist so unterhaltsam, dass ich völlig ohne schlechtes Gewissen zahlreiche Probleme einfach weglächeln konnte.

Ich will auch nicht allzu breit ausführen, was mit der Demo noch alles nicht stimmt. Natürlich gibt es Bugs, natürlich stürzt das Spiel sehr wahrscheinlich irgendwann ab. Auch die Animationen sind oft hakelig, und vom Balancing will ich gar nicht erst anfangen. All das war zu erwarten. Viel spannender ist es, sich anzuschauen, was Manor Lords noch grundsätzlich braucht, um ein Hit zu werden.

Die Finesse: Denn die Demo beweist, dass hier gewaltiges Potenzial drinsteckt. Das Potenzial zu einem der besten Aufbau-spiele der kommenden Jahre. Dabei motiviert das Spiel aktuell vor allem dank der fantastischen Optik und der intrinsischen Motivation, etwas zu erschaffen.

Was Manor Lords bislang fehlt, ist spielmechanische Finesse. Ein Anno 1800 schafft es, für hunderte Stunden zu motivieren. Eben weil hier Mechanik und Schauwert Hand in Hand gehen. Klar will ich eine hübsche Stadt mit vielen unterschiedlichen Gebäuden bauen. Ich will aber auch die immer komplexeren Anforderungen der Bevölkerung erfüllen, um die nächste Stufe zu erreichen. Und das fehlt in Manor Lords noch. Zwar haben alle Familien in ihren Häusern Bedürfnisse, nur erfülle ich diese ledig-

lich aus gutem Willen. In der Demo bringt das Aufstufen eines Gebäudes keine echten Vorteile. Und das liegt daran, dass es noch kein Militärsystem gibt.

Das Militärsystem: Ich erwähnte bereits, dass ein Stück Total War in Manor Lords steckt. Nur bleibt weiterhin unklar, wie sich diese Schlachten spielen und ob sie das Aufbaukonzept gut ergänzen. Es scheint momentan so, als wären die Gefechte ein wichtiger Motivator, da das Ausbauen der Häuser hier reinspielt – höhere Stufen bedeuten nämlich bessere Waffen für Milizsoldaten. Aber um wirklich zum nächsten Aufbau-Hit zu reifen, muss dieses System einwandfrei ausbalanciert werden.

Und hier kann Manor Lords noch gehörig auf die Nase fliegen. Man überlege, wie viele große Aufbauspiele an einem Kampfsystem bereits gescheitert sind. Das kriegt nicht einmal Anno hin, ohne zu stolpern. Nur scheinen die Kämpfe bei Manor Lords noch zu integral, um optional darauf zu verzichten.

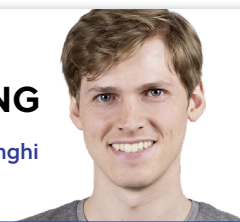
Das macht ein wenig Angst, denn gerade Aufbau-Fans fühlen sich von Gefechten gerne einmal unnötig gegängelt. Es wird sich zeigen, wie Manor Lords das löst. Zumindest scheint es aber so, als wäre der Krieg nicht das einzige Mittel zum Erfolg. Neue Regionen auf der Weltkarte kann ich mir schließlich auch einfach über Einfluss oder Gunst einverleiben. Beides sind Werte, die ich wirtschaftlich generieren kann.

Eine erfolgreiche Demo

Das alles ist aber Zukunftsmusik. Fürs Erste gilt: Die Demo von Manor Lords ist ein imposantes Statement. Denn dass so viele Aufbau-Fans mit einem halbfertigen und durchweg verbuggten Spiel großen Spaß haben, lässt kaum Zweifel an der Qualität. Es war nie ganz klar, ob der eine Entwickler nicht zu viel verspricht, ob hinter der Grafikkraft am Ende ein belangloses System stecken könnte. Jetzt weiß ich, dass Manor Lords auf einem richtig guten Weg ist! Und dass es kein Grafikblender ist, auch wenn gerade die Optik viel vom Reiz ausmacht. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Drei Stunden lang habe ich fieberhaft die Demo von Manor Lords gespielt – dann ist das Spiel abgestürzt. Da es noch keine Speicherfunktion gab, war meine ganze prachtvolle Siedlung dahin. Ich war am Boden zerstört ... für sage und schreibe 15 Sekunden. Danach habe ich das Spiel sofort wieder gestartet, zwei weitere Siedlungen aus dem Boden gestampft und hatte dann fast zehn Stunden auf der Uhr.

Als ich den Third-Person-Modus entdeckte, lief ich gelegentlich minutenlang durch meine Stadt. Das alles macht mir ganz große Hoffnung. Denn ich war immer vorfreudig, wenn es um Manor Lords geht. Aber eben auch sehr skeptisch, ob der Entwickler das alles hinkommt. Gerade in Zeiten, wo Publisher Playway hübsche Aufbauspiele ohne Ende ankündigt, weiß man nie, was da am Ende drinsteckt. Dass Manor Lords in seiner jetzigen Verfassung schon derart motivierte, ist ein außergewöhnliches Phänomen. Hier entsteht etwas richtig Großes!

Bleibt zu hoffen, dass Manor Lords am Ende nicht noch an seinem Kampfsystem scheitert. Das ist immerhin ebenso ambitioniert wie der Rest des Spiels. Im Zweifel würde ich mir fast wünschen, der Entwickler würde sich noch ein wenig mehr auf den Bauaspekt konzentrieren. Aber nachdem ich die Demo gespielt habe, schiebe ich jeden Zweifel fürs Erste beiseite.



Durch die eigene Siedlung in der Third-Person-Ansicht schlendern? Läuft!