

Dwarf Fortress

AUFBAU- MEISTERWERK



Genre: **Strategie** Publisher: **Kitfox Games** Entwickler: **Bay 12 Games** Termin: **6.12.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **29 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Der Opa von Minecraft und Rimworld schlägt zurück! 20 Jahre nach Entwicklungsbeginn öffnet sich Dwarf Fortress einer neuen Generation. Von André Baumgartner



André Baumgartner

Unser Autor André bekommt von Sandbox-Spielen nie genug. Die ersten Minecraft-Blöcke schob er direkt zum Release der Beta im Dezember 2010 umher, und auch seine Rimworld-Kolonie handelte schon wenig später mit Orga... äh Müsli. Leckerem Müsli.

Ich habe einen Zwerg. Er ist der Anführer einer kleinen Expedition, und weil sein richtiger Name unaussprechlich ist, taufe ich ihn Heiko. Auch seine sechs Mitstreiter bekommen Redakteursnamen, und gemeinsam gründen die sieben Zwerge (!) die Kolonie Bakatvîr – zwerghisch für GameStar. Wenn ich euch jetzt erzähle, dass einer von ihnen schlussendlich in ein Lavabecken fallen und ein anderer bei einer Kneipenschlägerei zwei Zähne und ein Auge verlieren wird, dann mag euch das umgehend an Minecraft oder Rimworld erinnern. Und recht hättet ihr, denn die Entwickler beider Spiele nennen Dwarf Fortress

ganz offen als Inspirationsquelle. Was die Zwerge-Simulation auch heute noch so besonders macht, ist die ungeheure Spieltiefe, die im gesamten Aufbaustrategiegenre ihresgleichen sucht.

Dass Dwarf Fortress trotzdem von bedeutend weniger Menschen gespielt wurde als die populären Abkömmlinge, lag bisher in erster Linie an der fast schon schmerzhaft kargen ASCII-Grafik, der sperrigen Bedienung sowie der steilen Lernkurve. Die nun erschienene Steam-Version möchte sich all dieser Mankos annehmen, und in unserem Test klären wir, ob das Kunststück gelingt.

Zwerge als Erbe der Menschheit

Die hier getestete Version von Dwarf Fortress ist noch lange nicht die letzte. Denn obwohl es sich seit nunmehr 20 Jahren aktiv in Entwicklung befindet, haben die Schöpfer laut eigenen Angaben erst die Hälfte ihrer Vision verwirklicht. Sollte den beiden verantwortlichen Brüdern, Tarn und Zach Adams, vor der Fertigstellung etwas zustoßen, haben sie verfügt, dass der Quellcode umgehend dem Museum of Modern Art (siehe Kasten) gestiftet wird. Doch worin liegt die Bedeu-

The screenshot shows the Dwarf Fortress interface. At the top, there's a status bar for 'Bakatvîr Gamestar Village' with population (61) and various resource levels. The main area displays a top-down view of the dwarven settlement. A character profile for 'Dr. Lecter' Lisattun, mayor, is open, showing his personality traits and needs. A tooltip for the mayor reads: 'Left click for recenter and expand options. Right click to dismiss. Dr. Lecter' Lisattun, chief medical dwarf has been elected mayor.' Another tooltip for a dwarf says: 'has a great feel for social relationships, a lot willpower, good intuition and a good kinesthetic sense.' A third tooltip describes a dwarf's personality: 'is grounded in reality. He is quite ambitious. He could be considered rude. He tends to make a small mess with his own possessions. He has little interest in joking around. He doesn't mind a little tumult and discord in day-to-day living. He is slow to anger. He is a friendly individual. He tends to ask others for help with difficult decisions. He doesn't seek out excitement. He does not easily hate or develop negative feelings. He likes to take it easy. He always takes a deep breath whenever he is surprised. He needs alcohol to get through the working day. He likes working outdoors and grumbles only mildly at inclement weather.'

Die Persönlichkeit von Bürgermeister Lecter ähnelt in vielerlei Hinsicht dem Filmvorbild.

Eignet sich für euch, wenn ...

... euch Mechaniken nicht tief genug sein können.
... ihr die Kombi Fantasy und Sandbox gut findet.
... euch die ASCII-Version immer abgeschreckt hat.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr eine spektakuläre Präsentation braucht.
... ihr Spiele schnell durchschaut haben wollt.
... ihr ungern auf Wikis und Tutorials zurückgreift.

tung und der Wert von Dwarf Fortress?
Warum zählt es zum Erbe der Menschheit?
Und macht es überhaupt Spaß?

Um das herauszufinden, habe ich mich eine Woche lang in die tiefsten Eingeweide der Erde und somit der zwergischen Spielmechaniken begeben und die nagelneue Steam-Fassung von Dwarf Fortress für euch getestet. Seine beiden Abkömmlinge kenne ich in- und auswendig, doch ins Reich der Zwerge tauche ich quasi blind ein.

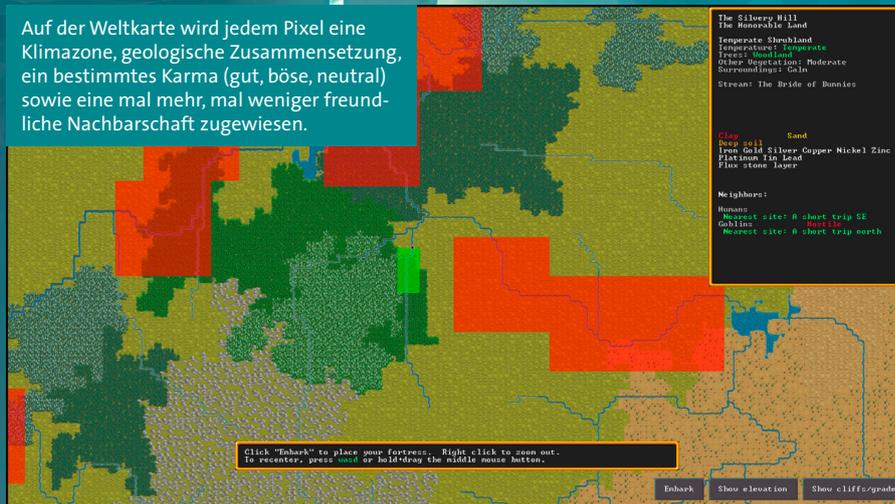
Das sieht nicht gut aus

Der erste Blickkontakt fällt ernüchternd aus. Die spartanische Pixeloptik ist genauso zweckmäßig wie die Benutzeroberfläche, die Musik spielt nur alle naselang mal einen minimalistischen Track ab. Und manche der Hintergrundgeräusche wie ein dauerndes Rauschen oder Vogelzwitschern sind so nervig, dass ich sie schnell abschalte. Zum Vergleich sehe ich mir ein Video der (nach wie vor) kostenlosen Version an und rufe mir so wieder in Erinnerung, dass deren Grafik nur aus eingefärbten Buchstaben und Textfeldern besteht. Rein objektiv betrachtet hat selbst die braune Matschoptik eines Rim-world mehr Details zu bieten als beide Versionen zusammen, aber ich beginne die Steam-Euphorie der langjährigen Fans immerhin etwas nachvollziehen zu können.

Die inneren Werte zählen

Nun gut, dass die wahren Qualitäten unter der Fassade schlummern, war mir beim Ruf dieses Kunstwerks eigentlich von vornherein klar. Das Optionsmenü quillt über vor Stell-schrauben, und unter den meisten kann ich mir noch nichts vorstellen, also starte ich ein neues Spiel mit den Standardeinstellungen. Hier erhasche ich einen ersten Eindruck der beeindruckenden Simulationstiefe, die Dwarf Fortress zugrunde liegt. Während der Ladebalken durchläuft, werden nicht nur Täler, Hügel und allerlei Biome aneinandergereiht, sondern im wahrsten Sinne des Wortes hunderte Jahre Zivilisationsgeschichte geschrieben: Reiche blühen auf und gehen unter, berühmte Artefakte wechseln den Besitzer, und finstere Pläne werden geschmiedet. Niemand zwingt euch, all die kleinen und großen Geschichten, die das Spiel für euch erzeugt, zu lesen, doch die in ihnen gesponnenen Zusammenhänge sind Teil des unverwechselbaren Charmes von Dwarf Fortress. Stellt euch für einen Moment vor, wie ein furchteinflößender Werbär eure sonst so wehrhafte Stadtmauer mit nur

Auf der Weltkarte wird jedem Pixel eine Klimazone, geologische Zusammensetzung, ein bestimmtes Karma (gut, böse, neutral) sowie eine mal mehr, mal weniger freundliche Nachbarschaft zugewiesen.



Beim Start des Spiels haben meine Zwerge nur die Klamotten, die sie am Leib tragen, sowie einen Karren mit einigen Tagesrationen bei sich.

einem Sprung überwindet. Nun überlegt, wie sich die Atmosphäre für euch verändern würde, wenn sein Name nicht zufällig, sondern der eines alten Elfenkönigs wäre, dessen Reich in einer verhängnisvollen Vollmondnacht vor 120 Jahren untergegangen ist. Wir sind uns einig? Gut.

Verblüffend einfacher Einstieg

Die steile Lernkurve des altherwürdigen Spiels ist legendär, also bin ich nicht weiter über die abertausenden Wahlmöglichkeiten auf der zufallsgenerierten Weltkarte verwundert. Erfreulicherweise bietet es mir umge-

hend ein Tutorial an, das mir automatisch ein einsteigerfreundliches Fleckchen zuweist. Fortgeschrittenen bieten die vielen verschachtelten Menüs jede nur erdenkliche Möglichkeit, Schwierigkeitsgrad und Startbedingungen an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Kartengröße, Anzahl der Zivilisationen und die eigene Startausrüstung lassen sich haarklein festlegen. Wer will, kann sogar Feinde deaktivieren und vollkommen friedlich vor sich hinzwergeln.

Die Einweisung fällt zwar im Vergleich zum Umfang des Spiels knapp aus, macht mich aber mit allen notwendigen Grundla-



Die Arbeitsaufträge eurer Zwerge häufen sich im Verlauf des Spiels schnell an. Das UI könnte auch hier noch eine Suchfunktion vertragen.

ZWERGE IM MUSEUM

Aufgrund seines brillanten Designs wurde Dwarf Fortress 2012 als eines der ersten drei Videospiele im weltberühmten Museum für moderne Kunst in New York ausgestellt. Seither wird auch jede veröffentlichte Version des Spiels automatisch im hauseigenen Bunker des Museums konserviert.



Will Wright, Maxis Inc, and Electronic Arts. *SimCity 2000*. 1993. Video game software. The Museum of Modern Art, New York. © 2022 Electronic Arts



Tarn Adams and Zach Adams. *Dwarf Fortress*. 2006. Video game software. The Museum of Modern Art, New York. Gift of the designers. © 2022 Tarn Adams



Zach Lieberman, James Powderly, Evan Roth, Chris Sugrue, TEMPT1, Theo Watson. *EyeWriter*. openFrameworks and custom software, eyeglasses, PlayStation Eye camera, IR pass filter, IR LEDs, battery clip, resistor, zip ties, and flexible metal wire, 7 7/8 x 5 7/8 x 1 15/16" (20 x 15 x 5 cm). The Museum of Modern Art, New York. Architecture & Design Purchase Fund



Markus "Notch" Persson. *Minecraft*. 2011. Video game software. Published by Mojang. The Museum of Modern Art, New York. © 2022 Mojang



Jenova Chen (Xinghan) Chen. *Flower*. 2012. Video game software. Published by thatgamecompany. The Museum of Modern Art, New York. Gift of Sony Interactive Entertainment LLC. © 2008 Sony Interactive Entertainment LLC. "Flower" is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. Developed by thatgamecompany



Lucas Pope. *Papers, Please*. 2013. Video game software. The Museum of Modern Art, New York. Gift of the designer. © 2022 Lucas Pope



Upper One Games, E-Line Media, and Ishmael Angaluuk Hope. *Never Alone (Kisima Ingitchujua)*. 2014. Video game software. The Museum of Modern Art, New York. Gift of E-Line Media. © 2022 E-Line Media



11 bit studios. *This War of Mine*. 2014. Video game software. The Museum of Modern Art, New York. Gift of 11 bit studios. © 2022 11 bit studios

Dwarf Fortress ist in der Museumskollektion in guter Gesellschaft.

Quelle: <https://press.moma.org/exhibition/video-games/>

ihr Bestes geben, den Vorgaben nachzukommen, fühle ich mich schon nach kurzer Spielzeit in meiner Festung unweigerlich wohl. Das hier ist mein Zuhause!

Gefährliche Jagd nach Reichtum

Jede Zwergen-Zivilisation, die etwas auf sich hält, errichtet ihre Festung in dichtem Felsgestein. Also entweder in der Flanke eines gewaltigen Berges oder tief im Erdreich. Ich habe zwar einen hübschen Fluss, aber keinen Berg, also buddle ich mich erst einmal zehn Etagen nach unten. Je nach Kartenposition habt ihr 50 bis 100 Schichten unter euch, die mit zunehmender Tiefe auch immer wertvollere Bodenschätze zutage fördern. Gier-Zwerge müssen dabei allerdings aufpassen, nicht blindlings in eines der verwinkelten Höhlensysteme zu stolpern. Die halten zwar ebenfalls verlockende Rohstoffe und fruchtbaren Pilzackerboden bereit, doch werden sie von allerlei monströsem Gekröse bis hin zu legendären Bestien bewacht. Ein unvorsichtiger Schritt zu viel, und eure sorgsam errichtete Festung kann komplett überrannt werden.

Spannung durch Text

Gleiches gilt, wenn ihr nicht rechtzeitig eine Einheit Wachzwerge trainiert und eure Eingänge sichert. Neben den handelwilligen Karawanen aus der Heimat und den umliegenden Provinzen können euch nämlich auch Goblins, feindliche Invasoren oder gar Feuer speiende Drachen besuchen. Im Unglücksfall ladet ihr entweder einen Spielstand oder aber ihr startet eine neue Expedition in derselben Welt. Dann könnt ihr sogar versuchen, eure alte Festung zurückzuerobern. Auch alle anderen Standorte lassen sich übrigens überfallen.

Ob euer Trupp das begehrte Excalibur-Schwert aus Camelot erbeuten konnte, erfahrt ihr trotzdem nur via Texteinblendung – zu sehen gibt es davon nichts. Gleiches gilt für die meisten der spannenden Geschichten aus Dwarf Fortress. Damit sich die volle Faszination der unzähligen simulierten Ereignisse entfalten kann, benötigt ihr wie in Stellaris (eine Gedenkminute für Zwerg Micha) ein gut ausgestattetes Kopfkino.

Eine unerschöpfliche Storymaschine

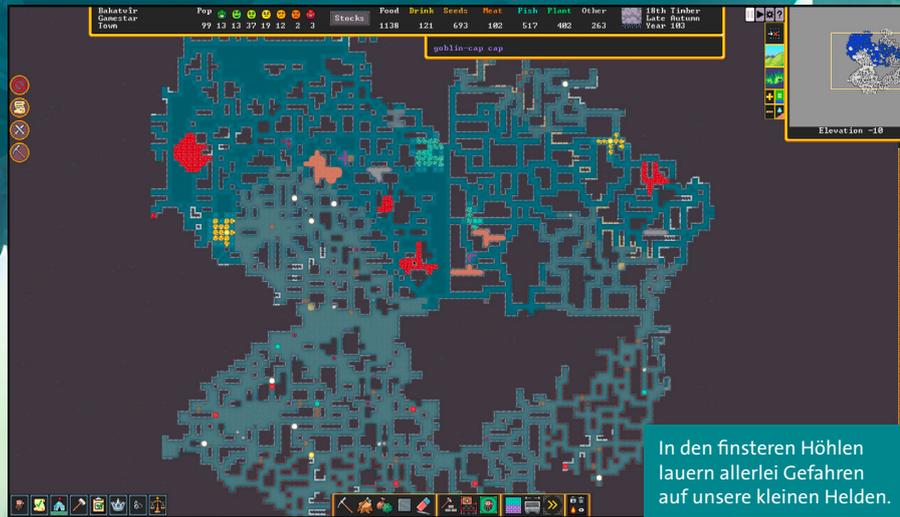
Das Spiel ist also eindeutig kein visuelles Erlebnis, sondern vielmehr eine extrem komplexe Maschine, die euch auf spielerische Weise dazu verführt, euren eigenen Fantasy-Roman zu erträumen. Nicht umsonst verwenden Pen&Paper-Rollenspieler seit Jahrzehnten Dwarf Fortress als Ideenschmiede für ihre Abenteuer. Damit will ich es allerdings nicht zu einem bloßen Story-generator degradieren, oh nein. Auch spielerisch steckt hier mehr drin als in den meisten anderen Aufbauspielen. Was mit sieben Redaktions-Zwerge begann, umfasst schnell sämtliche Namen, die unser Impres-

gen vertraut, damit meine Anfangspopulation weder verhungert noch verdurstet. Weiterführende Hilfestellungen sind über das Fragezeichen am oberen Bildschirmrand abrufbar, doch unterm Strich bleibt das Spiel ohne externe Hilfestellungen wie Wikis sehr undurchsichtig. Weil die meisten Mechaniken logischen Prinzipien folgen, bleiben sie immerhin leicht im Gedächtnis haften, sobald man sie einmal verstanden hat. Ich fühle mich an den frühen Informatikerunterricht erinnert, während ich halbwegs komfortabel Bedingungen für die Arbeitsaufträge zusammenklicke. Ein Beispiel: Da Zwerge ohne ständige Alkoholzufuhr schnell den

Verstand verlieren (Ähnlichkeiten zum Kaffee im Redaktionsalltag sind reiner Zufall!), gebe ich einen Brauauftrag aus, der sich immer dann wiederholt, wenn der Gesamtvorrat unter 50 fällt. Damit kein Zwerg vergebens zur Brauerei rennt, klicke ich außerdem auf die automatisch vorgeschlagene Kondition, dass genügend Rohmaterial vorhanden sein muss. Nach und nach füllt sich das Arbeitsbuch mit allen Notwendig- und Annehmlichkeiten des Zwergenlebens. Die Warenkreisläufe werden schnell zahlreicher, bilden aber nur kurze Ketten und bleiben somit einfach zu managen. Beim Anblick dutzender Zwerge, die fleißig umherwuseln und

Vier fiese Goblins (rot) versuchen unschuldige Zwergenkinder zu entführen! Womit sie nicht gerechnet haben, ist, dass wir unsere Zugbrücke hochziehen und ihnen unser Militär auf den Hals hetzen (grün).





In den finsternen Höhlen lauern allerlei Gefahren auf unsere kleinen Helden.

MEINUNG

André Baumgartner
@playtyper



Dwarf Fortress hat mich mit dem insgesamt zahmen Einstieg überrascht, nur um mich kurz darauf doch noch mit seiner Komplexität zu erschlagen. Das Motto der Community ist allerdings, dass verlieren hier Spaß macht, und dem kann ich nur beipflichten. Was soll's, wenn ihr eure erste Festung verliert? Beim nächsten Mal macht ihr alles besser und erobert euer angestammtes Heim eines Tages einfach zurück! Ich kann dieses Spiel jedenfalls nur jedem Aufbau-Fan ans Herz legen, denn hat man die ersten Hürden überwunden, kann man sich nur noch in Dwarf Fortress und seine raubeinigen Bewohner verlieben. Es ist meiner Meinung nach das erste Spiel, das einen selbst 20 Jahre lang auf einer einsamen Insel ohne Internet unterhalten würde. Hat ja schließlich auch genauso lange gedauert, das Teil zu entwickeln!

sum hergibt. Witzigerweise entpuppen sich auch im Spiel die Damen als die heimlichen Stars, die den Laden am Laufen halten.

50 Zwerge später gehen mir die Kollegen aus, also nenne ich den ersten Einwanderer, der medizinische Kenntnisse mitbringt, Dr. Lecter und weise ihn dem Krankenhaus zu. Zwei Tage danach überschreitet meine Kolonie die Schwelle zur vollwertigen Stadt, und die Bewohner ersetzen unseren furchtlosen Anführer Heiko durch den finster grinsenden Bürgermeister Lecter – uff.

Steigende Ansprüche

Je größer ihr werdet, desto mehr Administratoren müsst ihr ernennen und desto mehr Adlige wollen verhätschelt werden. Als der liebe Doktor auch noch zum Baron aufsteigt, verlangt er nicht nur edle Büro-, Schlaf- und Essräume, sondern auch eine Grabkammer, die seiner würdig ist. Ganz schön makaber, der Gute. Die Sonderwünsche der Aristokratie sind größtenteils vorgegeben, doch jeder einzelne Zwerg verfügt über eine detaillierte

Vergangenheit und Persönlichkeit, von denen sich seine Bedürfnisse ableiten. Steht zunächst das Überleben im Vordergrund, fächern sich die Wünsche unserer Schützlinge schon bald weit auf. Manche sehnen sich nach Kindern oder teuren Klamotten, andere nach einem Tempel für eine bestimmte Gottheit oder einer Gildenhalle für ihre Zukunft. Für letztere trudeln auch schon mal Petitionen des Volkes bei euch ein, wenn es genug Befürworter gibt. Das Designprinzip dahinter nannte Bruce Shelley, einer der Urväter der Civilization-Reihe, einst die umgekehrte Pyramide der Entscheidungsfindung: Je weiter ihr voranschreitet, desto vielschichtiger werden sowohl Herausforderungen als auch Lösungsansätze.

Simulation der unbegrenzten Möglichkeiten

Wie genau sich Dwarf Fortress nun tatsächlich von anderen Spielen abhebt, demonstriere ich euch am Beispiel meiner Taverne. Hier werden nämlich nicht nur der Wirt und

seine Gäste simuliert, die singen, tanzen und zuweilen randalieren. Es werden auch nicht nur alle 32 Zähne im Mund des Zwerges simuliert, der sich gerade einen Fausthieb eingefangen hat. Nein, hier wird jeder Blutstropfen simuliert, der den Kontrahenten in die Augen spritzt, ihre Sicht kurzzeitig beeinträchtigt und dann von ihren Augenlidern wieder hinausgetrieben wird. Ebenso jedes verschüttete Bier, das an Stiefeln und Katzenpfoten haften bleibt und den pelzigen Vierbeinern im schlimmsten Fall eine Alkoholvergiftung einbringt.

Jedes auch nur vorstellbare System steckt in diesem Spiel: neugierige Äffchen, die eure frisch eingetroffene Ware stibitzen. Polizei-Zwerge, Gefängnisse, Haftstrafen, Wachhunde. Mechanische Energie, die Pumpen und Mühlsteine antreibt. Wasserdruck, Dampfbildung und Magma beheizte Schmieden. Das Einrostn von nicht benutzten Fähigkeiten. Ausstellbare Meisterwerke, die ihre Betrachter inspirieren. Die Liste ist beinahe endlos. In gewisser Hinsicht ist Dwarf Fortress ein wahr gewordener Sandbox-Traum, in dem fast alles möglich ist und sich aufeinander auswirkt. Ihr mögt den Bürgermeister nicht? Werft ihn in die Lavagrube, aber beschwert euch danach nicht, wenn sein Geist eure Bewohner weiter terrorisiert.

Abenteuerinitiative

Es ist eine Welt, die euch unerschöpflichen Abenteuernachschub bietet, seine Qualitäten aber genauso widerwillig preisgibt wie das harte Gestein, in dem seine Bewohner nach Bodenschätzen schürfen. Sie erfordert ungewohnt viel Eigeninitiative, um zum Kern ihrer Faszination vorzustoßen. Wenn ihr es

BUCHSTABENFESTUNG

Ähnlich wie der Klassiker Hack kommt das ursprüngliche Dwarf Fortress mit dem Standardzeichensatz des PCs aus und wirkt entsprechend spröde. Zwar gab es schnell sogenannte Tilesets, um die Optik zu verbessern, aber eine Schönheit wurde das Spiel auch damit nicht. Immerhin muss man damit aber – wie auch bei der aktuellen Version – nicht mehr auswendig lernen, welcher Buchstabe für welche Figur steht.



EIN WORT ZUR SPRACHE

Dwarf Fortress existiert ausschließlich in englischer Sprache. Zwar gibt es Bestrebungen, Teile der Benutzeroberfläche zu übersetzen, doch die dürften sich aufs Haupt- und Optionsmenü beschränken. Unserer Recherche zufolge sind die meisten Texte direkter Teil des Codes (hardcoded) und keine variablen Strings, die sich je nach Einstellung verändern können. Eine Übersetzung dürfte also bereits am technischen Grundgerüst scheitern. Die englischen Formulierungen sind allerdings schlicht gehalten und allgemein leicht verständlich.



aber wagen solltet, die rund 20-stündige Lernphase dieses Meilensteins zu überwinden, werdet ihr erleben, wie es mehr und mehr Kreativität freisetzt und euch nicht mehr loslassen will. Plötzlich wandeln sich die komplexen Zusammenhänge, die euch den Einstieg so unsäglich schwer gemacht haben, zum Treibstoff eurer Spielfreude. Es entsteht ein Sog, der euch jeden Feind bezwingen, jede Bautechnik anwenden und jeden Warenkreislauf meistern lassen will.

Eine Liebeserklärung an Fantasy-Geschichten

Dwarf Fortress ist ein respekteinflößender Koloss. Eine gewaltige Simulation, die un-

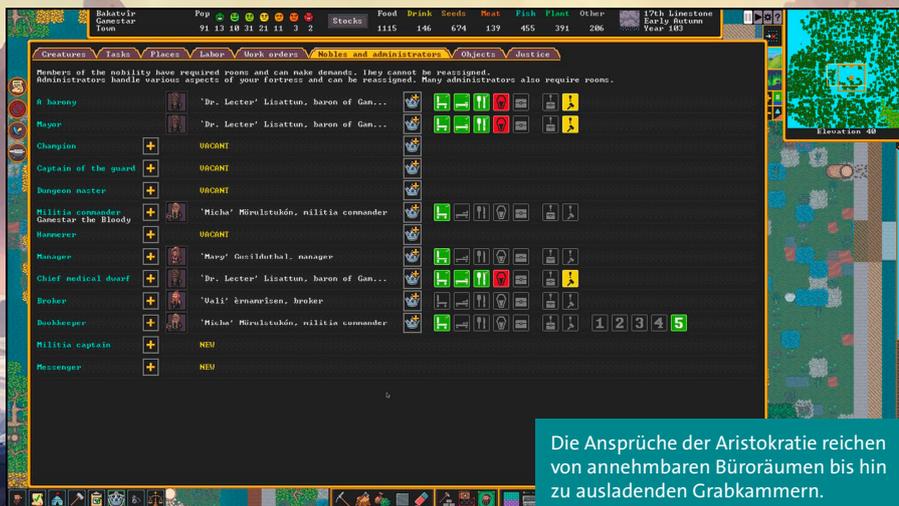
schuldig aussieht, es aber faustdick hinter den Ohren hat. Ich verstehe vollkommen, warum sich die Entwickler von Rimworld und Minecraft dazu entschlossen haben, ihre Werke im Namen der Zugänglichkeit zu vereinfachen. Gerade die Strahlkraft des allgegenwärtigen Klötzchenspiels, dessen genialen Prinzip sowohl alt als auch jung zu begeistern weiß, wird ein Dwarf Fortress niemals erreichen können. Das muss es aber auch nicht, denn seine Zielsetzung hat sich trotz der größeren Bühne und des hinzugefügten Preisschildes nie verändert. Es will

Enthusiasten und Abenteurern die Werkzeuge an die Hand geben, die Fantasy-Geschichten ihrer Träume zu erleben.

Und obwohl die karge Präsentation des Spiels zunächst irritiert, kann doch keine Grafik der Welt mit der Traumfabrik in unseren Köpfen mithalten. Diese intime Beziehung, die die Zwergen-Simulation mit ihrem Betrachter eingeht und die in einer einzigartigen Wechselwirkung resultiert, ist in meinen Augen genau das, was ihren Platz an der Seite der berühmtesten Kunstwerke unserer Zeit rechtfertigt. ★



Wir können unsere Zwerge losschicken, um legendäre Artefakte anderer Nationen »auszuleihen«. Wir sollten uns dabei nur nicht erwischen lassen.



Die Ansprüche der Aristokratie reichen von annehmbaren Büroräumen bis hin zu ausladenden Grabkammern.

DWARF FORTRESS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
15 3570 / FX-6350	17 4790 / FX-8350
9400 GT / Radeon HD 5450	GTX 6060 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 500 MB Festplatte	8 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★ ★ ★ ★ ★
- ➕ Wuselfaktor ➕ klare Lesbarkeit ➖ kaum Inszenierung ➖ Geschichten in kargen Menüs versteckt ➖ teils nervige Umgebungsgeräusche

SPIELEDISIGN

- ★ ★ ★ ★ ★
- ➕ tiefgründige Simulation ➕ alles logisch ➕ Zwergen-Persönlichkeiten ➕ Warenkreisläufe ➕ Entscheidungsfreiheit inklusive Konsequenzen

BALANCE

- ★ ★ ★ ★ ★
- ➕ Schwierigkeit anpassbar ➕ Gefahren skalieren ➕ chaotisch und brutal, aber nicht unfair ➖ Wikis und Tutorials Pflicht ➖ erfordert viel Eigeninitiative

ATMOSPÄRE / STORY

- ★ ★ ★ ★ ★
- ➕ stete Abenteuerquelle ➕ hunderte Jahre Weltgeschichte ➕ lebenswerte Zwerge ➕ Sog durch Zusammenhänge ➕ unvergessliche Erinnerungen

UMFANG

- ★ ★ ★ ★ ★
- ➕ Wiederspielwert ➕ Nachschub an Geschichten ➕ unzählige Startbedingungen ➕ hunderte Objekte, Waren und Materialien ➕ mehrere Spielmodi

FAZIT

Eine wahrlich meisterhafte Fantasy-Simulation, die jeder Aufbauspiel-Fan trotz hoher Einstiegshürde erleben sollte.

