

Gord

AUFBAU FÜR WITCHER-FANS

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Covenant** Entwickler: **Covenant** Termin: **2023**

Menschenopfer, Blut und Monster: Gord wird das düsterste Aufbauspiel des Jahres und setzt mehr als die Konkurrenz auf Story. Wir haben es gespielt und berichten. Von Fabiano Uslenghi

Ich kann seit Tagen nicht mehr unbeschwert schlafen, und schuld daran ist das Aufbauspiel Gord. Ja gut, vielleicht auch Diablo 4, in dem ich viele Stunden verbringe. Aber Gord lässt mir ebenfalls keine Ruhe! Zum ersten Mal wurde ich vom Entwicklungsteam dazu eingeladen, selbst Hand an den Strategietitel zu legen und mich in diese düstere, von slawischer Mythologie durchsetzten Fantasy-Welt zu wagen. Seither kann ich nicht mehr aufhören, daran zu denken, wie ich einem blubbernden, schleimigen, tiefenden, schwabbelnden, stinkenden Sumpfdämon über den Weg lief und diesem Schrecken ohne Zögern ein mühsam zur Welt gebrachtes Kind überließ, das dieser kurzerhand im Ganzen verschlang. Wie konnte es

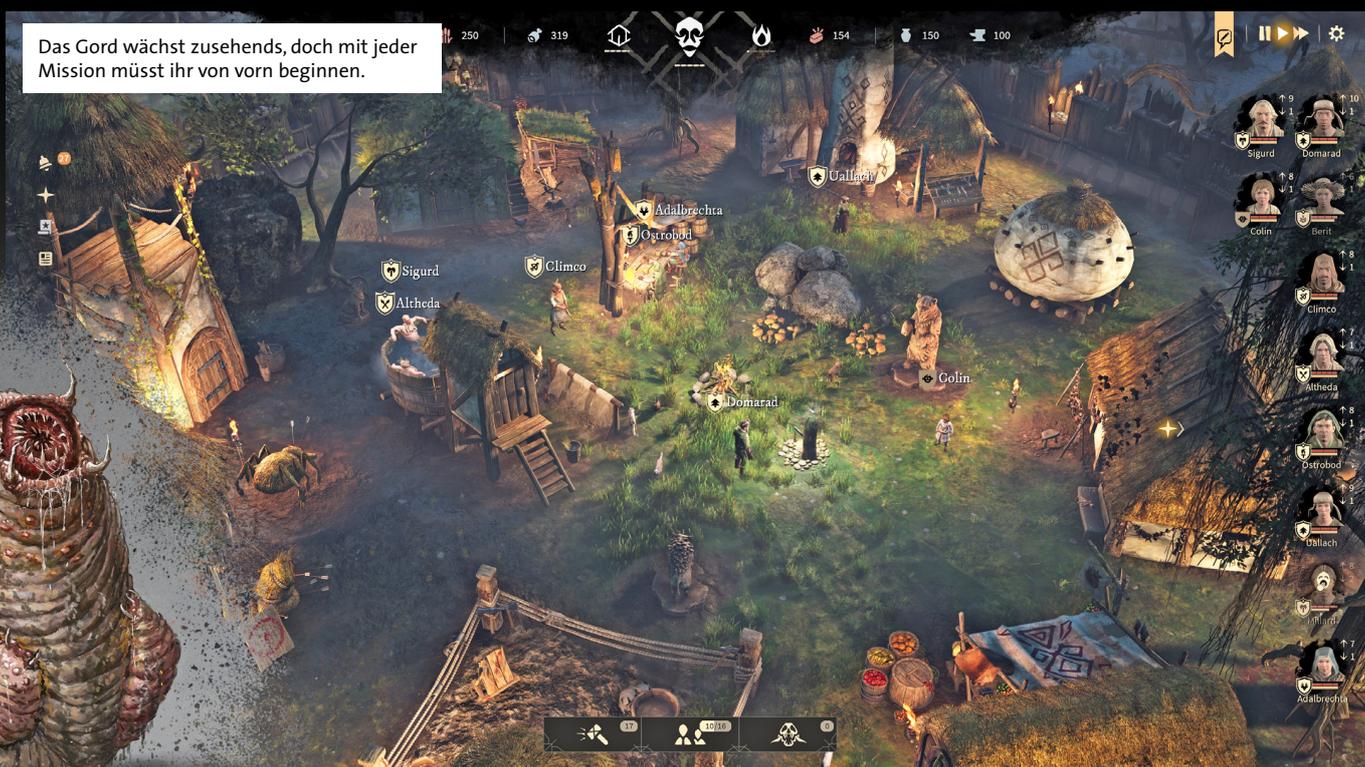
nur so weit kommen? Das frage ich mich auch. Vor allem muss ich mir diese Schuld aber endlich mal von der Seele tippen.

Willkommen im Sumpf

Es fängt harmlos an. So harmlos, wie eine Welt voller Monster, Krieg und Unterdrückung sein kann. Als Vogt des Königs fällt mir die Aufgabe zu, nach Norden zu ziehen. In die wilden Gebiete, wo es abgesehen von finsternen Wäldern, Sümpfen, Ungeheuern und ein paar wilden Stämmen nicht viel gibt. Ach, und natürlich einiges an Gold, für das mein Herr König gerne einen Weg durchs Gelände gesichert hätte. Das ist meine Aufgabe. Als Belohnung stellt mein König mir Reichtümer in Aussicht ... ah, Quatsch.

Er sagt, wenn ich scheitere, wird mich ein grausames Schicksal ereilen. Macht ja am Ende auch keinen Unterschied. Im Sumpf angekommen, treffe ich in einer durchaus kompetent inszenierten Zwischensequenz auf einen alten Mann namens Bogdhan, er ist der Anführer des Dämmerungsstammes, der mich bei der Erkundung des fremden Landes unterstützt. Außerdem taucht ein unersetzter, kleiner Mann namens Edwyn auf. Der Botschafter des Königs, der meinen Fortschritt überwacht. Edwyn macht sich direkt beliebt und bezeichnet mich dieses ekelhaften Landes als würdig.

Es mag nicht der eleganteste Weg sein, doch eine Sache macht mir diese Eröffnung sofort klar: Gord will mehr sein als ein düs-



DIE DREI BERATER



Boghdan, der Anführer des Dämmungsstammes, weiß, wie man in der Wildnis des Nordens überlebt.



Edwyn meckert eigentlich die meiste Zeit nur rum und ist besorgt, die Ansprüche des Königs nicht zu erfüllen.



Die **Hexe Lynx** gabeln wir in der Wildnis auf, und so richtig vertrauensselig wirkt die undurchsichtige Dame nicht.

teres Aufbauspiel mit Monstern. Es will eine eigene Geschichte erzählen und setzt dafür auf Charaktere, die das Spiel sofort mit Leben füllen. Und man merkt durchaus, dass hier ehemalige Witcher-Macher dransitzen. Figuren wie Boghdan oder Edwyn könnte ich mir gut neben Geralt vorstellen. Von der düsteren Monsterwelt mal ganz zu schweigen. Es gibt zwar keinen Hexer, dafür aber eine Hexe ... dazu komme ich noch.

Bei Ankunft Gord

Gord setzt in seiner Kampagne auf Missionen, in deren Verlauf ich unterschiedliche Aufgaben bewältigen muss. Die ersten spielbaren Missionen sind dabei natürlich vor allem Tutorials und bringen mir neben der grundlegenden Steuerung auch bei, mein eigenes Gord zu bauen und zu pflegen. Bei einem Gord handelt es sich übrigens um eine Art kreisrundes Fort. Ich schnappe mir also die insgesamt fünf Stammesmitglieder Boghdans und schicke sie durch die Wildnis auf eine Lichtung. Unterwegs werden die armen Kerlchen zwar von ein paar Wölfe angesprungen, die werden aber flott zu Tode gekloppt, sonderlich anspruchsvoll spielen sich die Kämpfe zumindest so früh noch nicht. Hinderlicher ist eher die träge Kamera, an die ich mich erstmal gewöhnen muss. Für das eigentliche Gord ziehe ich schließlich eine Palisade hoch, bei der ich die Größe und grobe Form festlegen darf. Wird sie zu groß, kostet mich das aber natürlich unnötig viel Holz. Also lieber etwas kleiner anfangen.

Im Verlauf gibt mir Boghdan weitere gute Ratschläge, während Edwyn ungeduldig murrte, ansonsten aber wenig Hilfreiches beiträgt. Es entsteht sowohl ein Holzfällerlager als auch eine Stroheckerei, womit schon sämtliche Ressourcengebäude abgedeckt wären, die ich für den Weiterbau benötige. Ich weise Arbeiter zu, die Stroh und Holz sammeln. Wer auch nur ein einziges Aufbauspiel in seinem Leben gespielt hat, der kennt den typischen Ablauf. Schließlich entsteht noch eine Sammlerhütte, woraufhin Pilze als Nahrungsmittel auf den Tellern meiner Untertanen landen. Nichts, aber

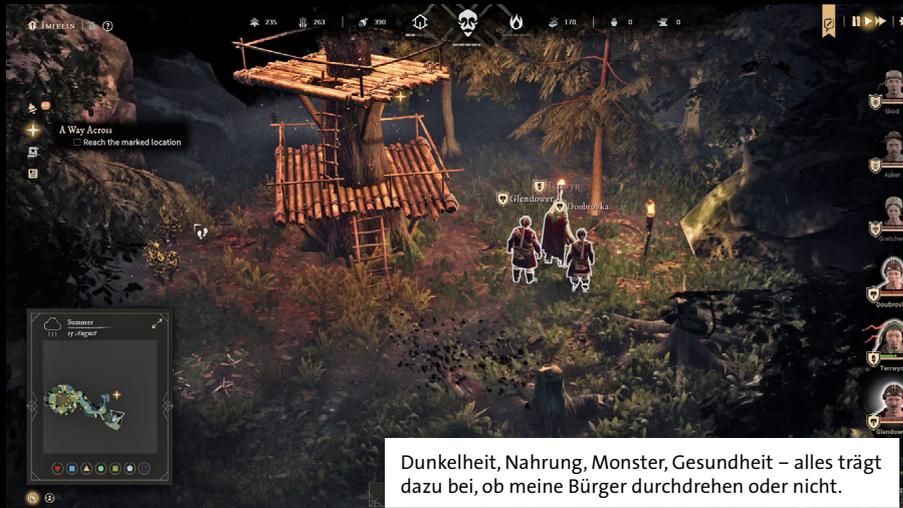
auch gar nichts deutet darauf hin, dass uns alle schon bald der Wahnsinn überkommt.

Des Wahnsinns fette Beute

Gord wird erfahrene Aufbauspieler im ersten Moment nicht sonderlich fordern. Fast schon langweilen. Gut, ihr müsst eure Bevölkerung clever verteilen, da neue Arbeitskräfte eher langsam nachrücken und erstmal als Kinder eine Zeit lang umherstümpfern. Aber wer die Talente jedes Bewohners im Blick hat und darauf achtet, welche Ressourcen gerade wichtig sind, der sollte ohne Schwierigkeiten ein Häusle nach dem anderen bauen. Doch gerade diese trügerische Sicherheit ist es, die mir meine erste Krise einbrockt. Träge klicke ich mich durch das (etwas umständliche) Menü, bis schließlich

ein Kriegshorn meine Aufmerksamkeit auf Strohsammler Enite und Bratan lenkt – die gerade von einem Wolfsrudel zerfleischt werden! Gottverflucht! In meiner Lethargie entging mir, dass beide zum Strohsammeln das Ufer gewechselt haben und jetzt viel zu weit von meinem Gord entfernt stehen. Panisch schicke ich Dagwood und Monika hinterher. Eigentlich ist Bratan mein bester Kämpfer, doch durch Bug, Unwillen oder mein Versagen kämpft er nicht, sondern lässt sich bis zur Ohnmacht anknabbern.

Monika und Dagwood erlegen die restlichen Wölfe und helfen beiden Sammlern wieder auf die Beine, die sind aber für ihr Leben gezeichnet. Nicht nur körperlich, sondern auch geistig. Eigentlich heilen heiße Bäder Gesundheit und eine Taverne die Psy-



Dunkelheit, Nahrung, Monster, Gesundheit – alles trägt dazu bei, ob meine Bürger durchdrehen oder nicht.

Unsere Berater kommentieren das Geschehen. Edwyn hält die Gordbewohner für nervenschwach.



EDWYN, the King's Emissary

Pliew... Insubordination like that should be punishable by death! Fecble mind. Hmmm... In Calanthia we would give our soldiers some wine to calm their nerves before the battle.



che – beides befindet sich aber noch im Aufbau. In der Folge dauert es nicht lange, und die Strohsammler drehen komplett durch. Bratan wird zu einem gewaltsüchtigen Rohling, während Enite als blasphemische Irre den Untergang der Welt verkündet. Beide Probleme lösen sich, als erst Bratan und dann Enite panisch in die Wildnis rennen und nie zurückkommen.

Von hier aus geht es für mich mit zwei Untertanen weniger in die nächste Mission, denn auch wenn unser Gord nie gleich bleibt, ziehen die Dorfbewohner von Mission zu Mission immer weiter mit. Oder wie im Falle von Bratan und Enite eben nicht.

Zauber, Hexen und Banditen

Ein wenig zeigt sich Gord dann aber auch wieder barmherzig, denn ich darf vor der nächsten Mission einige neue Bewohner meinem Stamm hinzufügen. Das bewahrt mich davor, schon in den Tutorial-Missionen in eine Sackgasse zu rennen. Der Verlust von

Bratan und Enite tut aber trotzdem weh, immerhin sammelt jeder Bewohner beim Arbeiten auch Erfahrung. In diesem Fall suche ich mir passenden Ersatz und darf die Neuankömmlinge sogar benennen. Meine Wahl fällt auf einen kampfstarken Schnurrbartträger, der jetzt Magnum heißt und eine begabte Köchin namens Eimhear, die von sich selbst behauptet, ihre größte Schwäche sei, dass sie zu hart arbeite. Klar. Erneut errichte ich ein Gord nach dem bekannten Vorbild. Diesmal liegt mein Fokus aber deutlich stärker auf dem Umland, das ich mit Kundschaftern und Kriegern erkunde. Magnum bekommt natürlich eine Axt in die Hand gedrückt, verlangt dafür aber regelmäßige Bezahlung. Sollte mir das Gold ausgehen, sinkt seine geistige Gesundheit. Es kann sich also lohnen, Bewohner immer nur zeitweise zu Soldaten zu machen, also nur wenn man sie gerade braucht.

Während meine Kundschafter in der Wildnis nach einem verschollenen Kartografen

suchen, werden im Gord zwei Kinder geboren. Das erste nenne ich Leander und lasse es Monika einfach beim Strohsammeln helfen. Beim zweiten übersehe ich, dass es sich um einen Jungen handelt, und nennen es deshalb versehentlich Brigitta.

In der Zwischenzeit gabeln meine Kundschafter eine Hexe auf, die Banditen mit einem Blutzauber verkrüppelt. »So jemanden brauchen wir«, ruft Edwyn, und so schließt sich eine Dame namens Lynx meinem Gord an. Von hier an kann ich Zauber wirken und damit unter anderem Gegner verletzen, Gefährten heilen oder auch die Karte aufdecken. Dafür brauche ich aber Glaube, den meine Bewohner durch Beten an einem Tempel im Gord aktiv generieren. Doch weder Gebete noch Zauber schützen mich vor dem, was als Nächstes passiert.

Dämonische Völlerei

Nachdem ich mich von der letzten Erkundungstour im Gord erholt habe, ein wenig



TERRWYN Son of Halvor	
STARTING PROFESSION: SCOUT	
HEALTH	120 / 120
SANITY	3600 / 5000
FAITH	0 / 450
STRENGTHS	Fast in forests
WEAKNESSES	Lazy
AGE	Adult
FOOD CONS.	-2.8 / min.
GOLD CONS.	0 / min.
PRIMARY ATTACK	6
SECONDARY ATTACK	3

STARTING GROUP

He claims that he assisted the Cartographer in exploring the local terrain a couple of times. He could help us to

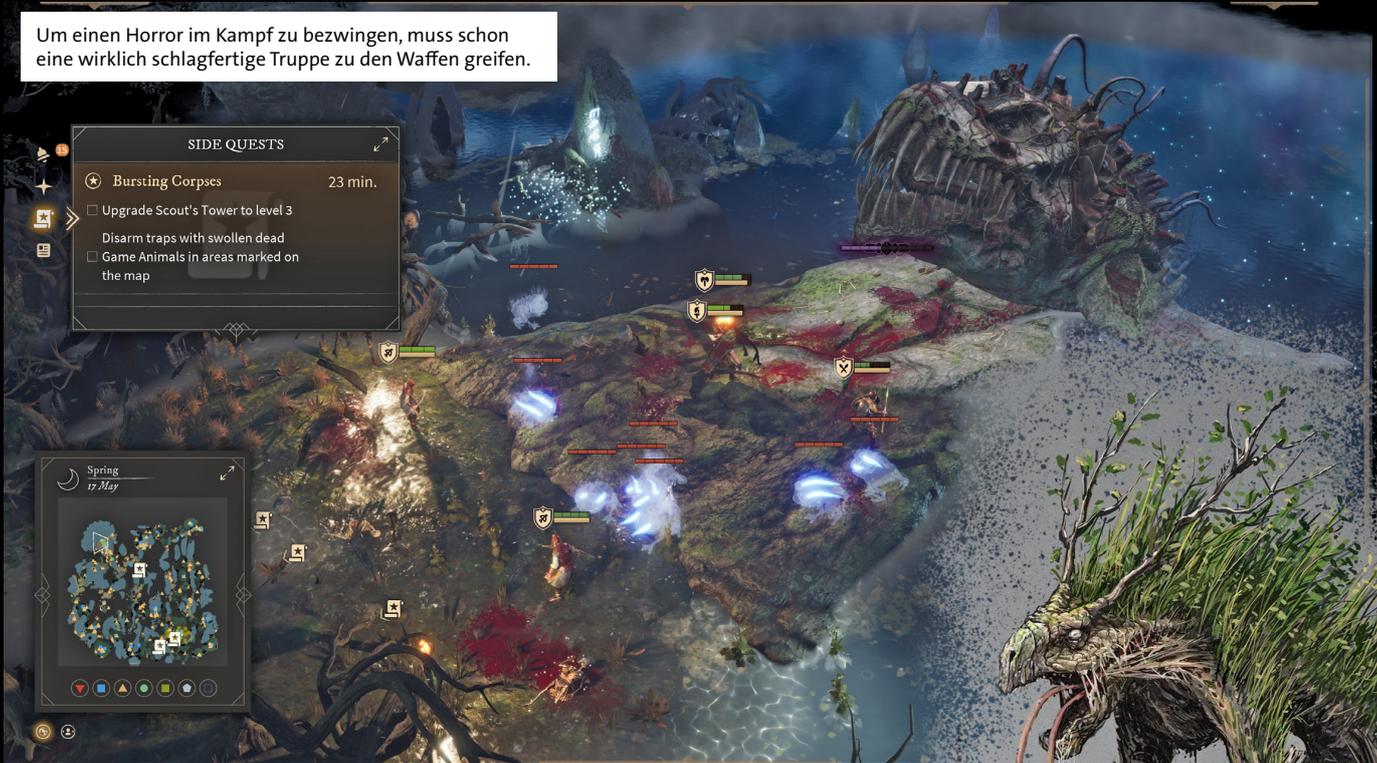
CHOOSE YOUR GROUP 6/6

NEW RECRUITS!

GROUP EXPERIENCE AVG.

Vor jeder Mission werden neue Rekruten aufgenommen. Jeder hat klare Stärken und Schwächen sowie besondere Talente.

Um einen Horror im Kampf zu bezwingen, muss schon eine wirklich schlagfertige Truppe zu den Waffen greifen.



Glauben ansammle und eine Bogenschützin ausbilde, will ich die Erkundung fortsetzen. Zuvor weise ich Brigitta aber noch dazu an, meinem erfahrensten Kundschafter Dagwood zu assistieren, um in diesem Bereich Erfahrungspunkte zu sammeln. Das bedeutet natürlich auch, dass der kleine Brigitta seinem Vormund naheht, wenn dieser den finsternen Wald erforscht. Nur so lernen die kleinen Stumpen nun mal das Handwerk. Um die aktuelle Mission zu beenden, stelle ich eine Truppe zusammen. Dagwood als Führer, Magnum als Krieger und Monika als Bogenschützin. Ach ja, und Brigitta, der Dagwood treudoof hinterherdackelt. Im schlimmsten Fall kann Hexe Lynx außerdem mit Magie aus der Ferne helfen. Nötig ist das nicht. Die Gruppe wird nur von einigen weiteren Wölfen belästigt, die von Magnum in Sekundenschnelle zerhackt werden. Umso härter trifft es mich, als ich plötzlich auf ein scheußliches Monstrum treffe, das den weiteren Weg blockiert. Ein gewaltiger Dämon,

der feist und fett in einem Sumpfloch hockt und den die Hexe als nahezu unbesiegbar stark beschreibt. Zu stark für meine kleine Gruppe. Es gibt aber eine Alternative zum Kämpfen – dem Wunsch des Dämons nachzukommen. Nur wünscht sich das fressgierige Monster ein lebendiges Kind. Ich schiele nervös Richtung Brigitta.

Nahezu gleichzeitig klopft der Event-Veranstalter bei mir in Discord an und weist darauf hin, dass nur noch wenige Minuten Spielzeit verbleiben. Ich fange an zu schwitzen. Ich würde es nicht mehr schaffen, noch genug Kampfwillige herzubringen, um die Mission abzuschließen. Aber ich will doch sehen, wie es weitergeht! Selbst wenn es nur wenige Minuten sind. Und, ich meine ... Brigitta ist ja zufälligerweise schon da. Außerdem: der Name! Für mich ist es nur ein Klick. Danach packt der Dämon den armen Jungen und verschlingt ihn in einem Happs. Gut fühle ich mich nicht, aber ich weiß nun: Gord kann mehr als nur Aufbau. ★



MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony

Gord zu spielen hat nochmal ein ganz anderes Gefühl in mir ausgelöst, als lediglich Gameplay zu sehen oder mit Chefentwickler Stan Just über seine Vision zu sprechen. Das Erstaunliche ist dabei, dass Gord sich wirklich spannend anfühlt, obwohl es für ein Aufbauspiel im Grunde nur das absolute Minimum an Spieltiefe bietet. Doch Gord geht es ja auch gar nicht darum, auf komplexe Spielmechaniken zu setzen oder das Genre zu revolutionieren. Das Spiel will seine Spielerinnen und Spieler mit einer düsteren Folklorewelt packen und mit denkwürdigen Geschichten immer weiter nach vorne treiben. Gord wird kein Aufbauspiel, das ihr tagelang im Endlosmodus beackert – dafür aber eins, an dessen Abenteuer ihr euch noch tagelang zurückerinnert. Es wird ein Spiel für Story-Fans, die manch grausame Wendung mit grimmigem Blick ertragen. So gesehen ist es dem Witcher durchaus ähnlich, selbst wenn es am Ende höchstwahrscheinlich nicht dessen qualitativen Niveau erreicht. Denn Gord wird sicher nicht den Aufbau-Olymp erklimmen, aber es hat seine Nische und bietet innerhalb dieser ein Erlebnis weit ab von dem, was wir in dem Genre in den vergangenen Jahren zu sehen bekamen.



Neugeborene Kinder vergrößern das Gord, müssen aber erst eine Zeit lang ausgebildet werden und sammeln so Erfahrungspunkte.