

Gord

DIE STORY IST DIE RETTUNG

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Team17** Entwickler: **Covenant** Termin: **10.8.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Ehemalige Witcher-3-Entwickler machen ein Aufbauspiel, und das fällt besonders bei Inszenierung und Story auf. Ob Gord auch ein gutes Strategiespiel ist, zeigt euch der Test. Von Reiner Hauser

Die Geschichte von Gord könnte sich genau so in der Welt von Hexer Geralt abspielen: Ein großes, fieses Königreich will den ganzen Kontinent erobern, die kleinen Nachbarn müssen das Knie beugen. Doch noch ist die Armee andernorts beschäftigt, und die nördliche, von Monstern und Sagen gestalten durchstreifte Wildnis muss ohne-

hin erst einmal auf eine größere Invasion vorbereitet werden. Und nicht genug, auch Magie ist im Spiel, und die wird in Gord genau wie in der Witcher-Welt ausschließlich von attraktiven Hexen (beziehungsweise Flüsterinnen, was praktisch das Gleiche ist) gewirkt, die beim Volk nicht gerade beliebt sind. Dazu kommt slawisches Flair noch und

nöcher. Aber nein, es geht trotz aller Ähnlichkeit nicht um The Witcher 4, sondern um Gord, ein blutiges Aufbauspiel aus Polen, an dem unverkennbar ehemalige Mitarbeiter von CD Projekt beteiligt sind.

Ewige Finsternis

Gords Kampagne spielt in einer eigenen Fantasy-Welt. Durch einen Streit der Götter wurde die Sonne verdunkelt, und so lebt seit Menschengedenken alles in ewiger Finsternis. Warum Pflanzen trotzdem wachsen, wird nicht erklärt, sagen wir einfach mal: Magie! Denn wie sich schon sehr bald herausstellt, ist diese Welt ganz ähnlich wie bei The Witcher von slawisch angehauchter Zauberei durchdrungen. Es gibt Hexen, heilige Orte, göttliche Artefakte und sagenhafte



Vira begleitet uns seit der zweiten Mission und ist mittlerweile ein ziemliches Biest und Alleskönner.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine gute Story(kampagne) genießen wollt.
- ... ihr Abwechslung im Genre vermisst habt.
- ... euch das dunkle, slawische Setting gefällt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Story in Aufbauspielen nicht juckt.
- ... ihr nach einem komplexen Strategiespiel sucht.
- ... ihr ausschließlich bauen wollt.



Ein Gord fängt immer mit einer Palisade, einem Holzhacker und Schilfrohrsammler an, danach folgen Nahrungsgebäude. Doch Vorsicht, der Platz ist stark begrenzt. Im Verlauf einer Partie erhalten einige Gebäude wichtige Upgrades.

Winter-Albtraum
 Mindestens 10 Untertanen müssen den langen Winter überleben.
 Verbleibende Zeit: 34:59 Min.

Schrecken, die die raue Wildnis durchstreifen. In all das werdet ihr als ehrgeiziger Vogt des ebenso ambitionierten Königs von Kalanthia hineingeworfen. Ihr sollt mit der Hilfe eines lokalen Stammes eine Route durch das Niemandsland von Lysatia vorbereiten. Tief in dessen Sümpfen und Hügeln gibt es nämlich dem Hörensagen nach jede Menge Gold, das der König für seine Eroberungen braucht. Mit dabei ist auch der arrogante Abgesandte Edwyn, der für seinen König die Unternehmung beobachtet. Zusammen mit den Frauen und Männern des Stamms der Dämmerung errichtet ihr ein erstes befestigtes Lager, ein sogenanntes Gord.

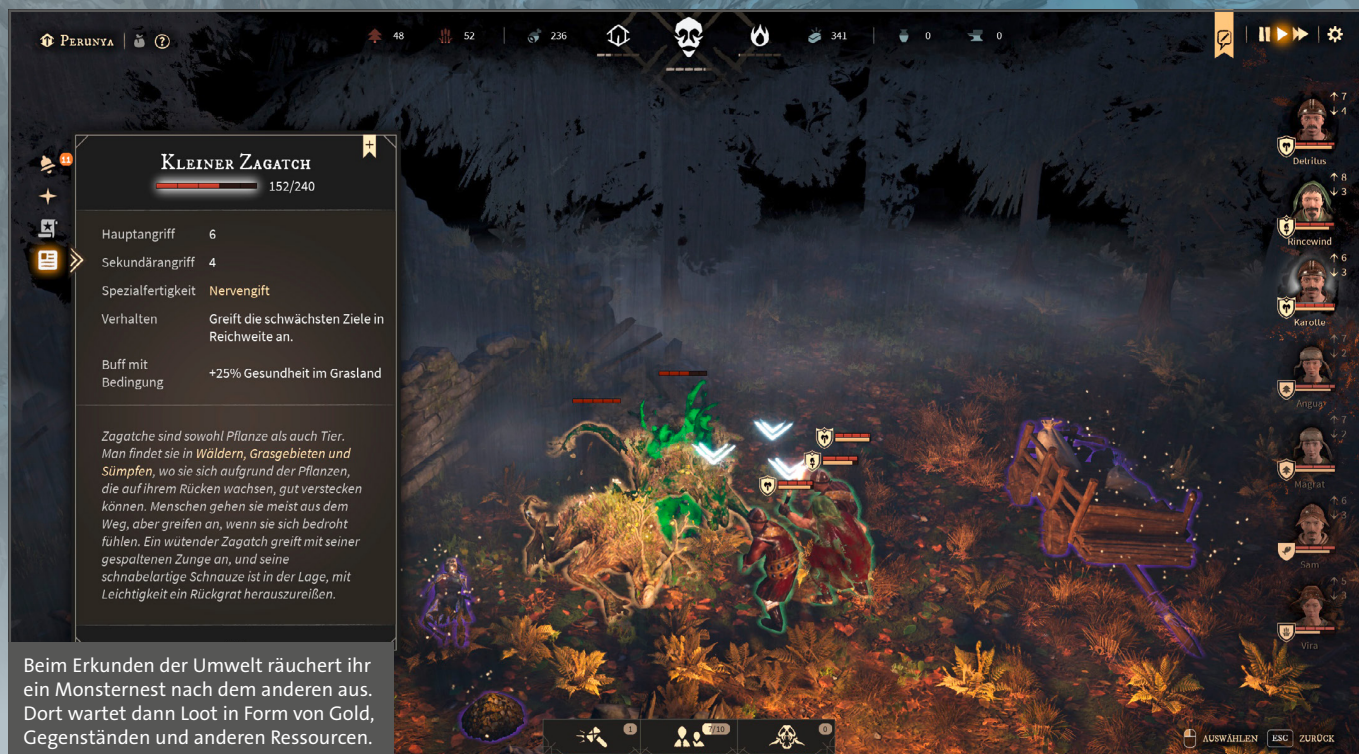
Gebaut wird nur im Gord

Und damit beginnt das eigentliche Spiel. Ihr startet mit einer Handvoll Bewohner und errichtet den kreisrunden Palisadenwall. Nur innerhalb dieses Walls dürft ihr Gebäude bauen, und nur hier fühlen sich eure Leute sicher. Außerhalb der schützenden Mauern ist es nämlich finster und gefährlich, und das drückt euren Arbeitern aufs Gemüt. In der Wildnis verlieren sie Punkte bei der geistigen Zufriedenheit und brechen irgendwann zusammen, wenn ihr sie nicht hin und wieder am Metstand was trinken lasst.

Alternativ könnt ihr auch den Arbeitsweg mit zusätzlichen Lagerfeuern beleuchten,

doch das ist ressourcenintensiv. Die Rohstoffe des Spiels (Schilfrohr, Holz, Lehm, Eisen und Gold) sind nämlich alle endlich, und so müssen eure Sammler ständig andere Wege nehmen, um zu neuen Ressourcen-Spots zu gelangen. Für die Nahrung gilt dasselbe Prinzip in Form von Pilzen, Fischen und Rehen. Unabhängig seid ihr nur mit dem Weizenfeld, das aber oft nicht zur Verfügung steht oder zu teuer ist.

Die Komplexität des Aufbaus von Gord ist dabei im Grunde sehr simpel. Ihr fangt mit einem Sägewerk und einem Schilfrohrsammler an, schaltet daraufhin einen Pilzsammler und Fischfänger frei und arbeitet



euch dann über Lehm und Eisen zu den Gebäude-Upgrades vor. In der Kampagne schaltet ihr das wie gewohnt von Mission zu Mission stückweise frei, insofern dient diese also auch als Tutorial.

Und wie das in einer anständigen finsternen Welt so ist, habt ihr natürlich nie genügend Arbeitskräfte, um einfach jedes Gebäude voll auszulasten. Ihr schiebt eure

Bewohner nach Bedarf von einem Betrieb zum anderen, solltet dabei allerdings auch auf deren Eignung achten. Eure Leute sammeln Erfahrung in dem, was sie tun, und werden darin in bis zu fünf Stufen besser. Auch ein paar Charaktereigenschaften spielen da hinein, die Auswirkungen sind letztlich aber vernachlässigbar.

Sehr viel mehr geschieht im Dorf dann auch nicht. Insgesamt gibt es nur rund ein Dutzend relevanter Gebäude, von denen nicht einmal alle gleichzeitig in ein Gord passen. Zwar dürft ihr später die Palisade um die Siedlung erweitern, doch das haben wir nicht einmal nutzen müssen. Im Zweifel ist es leichter, ein Gebäude mit einem nicht mehr nötigen auszutauschen.

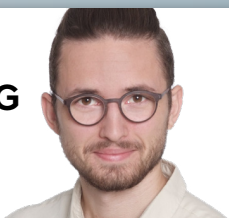
Für weit entfernte Ressourcenvorkommen gibt es glücklicherweise noch einen Außenposten, der wie ein Mini-Gord funktioniert. Da die abgebauten Rohstoffe nicht ins Hauptlager getragen werden müssen, sind die Außenposten trotzdem praktisch, im Endeffekt aber ebenfalls kaum notwendig.

Insgesamt dient dieses recht rudimentäre Wirtschaftsgefüge vier Zwecken:

- Der stetige Nachschub an Nahrung ist neben der körperlichen auch wichtig für die geistige Gesundheit der Bewohner.
- Sobald ihr die entsprechenden Militärbauwerke errichtet, könnt ihr Bewohner zu Axtkämpfern, Speerträgern oder Bogenschützen umfunktionieren. Diese Soldaten kosten Gold im Unterhalt. Ohne Bezahlung leidet die geistige Gesundheit.
- Gebäude-Upgrades erhöhen die Effizienz und Arbeitsplätze pro Gebäude. Besonders beim Aufstellen größerer Armeen (zehn Kämpfer oder mehr) kommt ihr nicht ohne Upgrades aus, da auch die Militärbauwerke nur begrenzt Platz bieten. Mit jeder Stufe des Tempels schaltet ihr mehr Zaubersprüche frei. Dazu gleich mehr.
- Je effizienter euer Gord wirtschaftet, desto mehr Leute könnt ihr als Kämpfer für die Erkundung der Karte abstellen. Und das ist natürlich extrem wichtig!

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Gord hat mir Spaß gemacht. Denn nach unzähligen äußerst ähnlichen Aufbauspielen ist so ein Storyspiel mal wieder eine richtige Abwechslung. Von denen gibt's in diesem Genre gar nicht viele. Und dann sind die Welt und die Geschichte auch tatsächlich gelungen! Ich würde daher gerne mehr Spiele in der Welt von Gord sehen. Und auch die Entwickler haben Bock, denn für einen Nachfolger hat das Ende der Kampagne schon den roten Teppich ausgelegt. Als Meisterwerk wird mir Gord aber trotzdem nicht in Erinnerung bleiben. Dazu ist das eigentliche Gameplay zu eindimensional und wegen der Steuerung teilweise nervig. Auch innerhalb der Kampagne wäre etwas mehr Abwechslung beim Missionsdesign gut gewesen. Ich persönlich kann Gord trotzdem empfehlen. Denn auch wenn ich nach etwa 15 Stunden erstmal genug vom Gameplay habe, war ich gut unterhalten und freue mich auf einen Nachfolger, der dann vielleicht aus den Schwächen lernt und nicht nur inszenatorisch eine erstklassige Leistung abliefern.



Wenn es euren Kriegern mal zu viel wird, schickt ihr sie ins Bad. Dort regenerieren sie langsam Lebensenergie.

Das Militär schützt die Wirtschaft

Das zweite und insgesamt zeitintensivere Gameplay-Standbein von Gord ist das pausierbare Echtzeitkampfsystem rund um die Erkundung der Karte. Wir haben in unseren Partien meist mit zwei Axtkämpfern und einem Späher angefangen. Der Späher bietet dabei eine deutlich erhöhte Sichtweite und bewahrt mit seiner Fackel die Mitstreiter vor dem mentalen Zusammenbruch. Die folgenden Erkundungstrips haben ebenfalls mehrere Zwecke. Ihr wollt zum einen die Umgebung eures Gords von Monstern säubern, damit eure Sammler ungestört arbeiten können. Allzu leicht kratzt ein Jäger ab, der sich für seine Beute immer weiter vom Dorf entfernen muss und sich plötzlich im Maul eines Alligators wiederfindet. Zum anderen sucht ihr nach Loot. Unter Steinhäufen, bei Leichen und in Schatzkisten findet ihr jede Menge Gold und andere Ressourcen. Das hilft besonders am Anfang bei den ersten Upgrades. Lootet ihr die Karte sorgfältig, müsst ihr Gold gar nicht erst abbauen. Pflückt ihr außerdem gewissenhaft alle Heilpflanzen, müsst ihr nicht einmal groß zum Gord zurücklaufen, um eure Leute wieder einsatzfähig zu bekommen.

Zusätzlich zu den Ressourcen findet ihr außerdem Items. Das können Ausrüstungsgegenstände für den Kampf oder für zusätzliche Arbeitseffizienz sein. Manche davon sind einzigartig und bieten starke Boni. Beispielsweise gewährt ein Sonnenpanzer dem Träger eine pulsierende Schadensaura, die besonders gegen viele kleine Gegner nützlich ist, etwa Käfer und Spinnen.

Erkunden wie ein Witcher

Nebenher sind auch Erfahrungs-Boosts in Form von Schriftrollen und Totems in der Welt verteilt. Und manche Schriftrollen gehören gar zu einem Kodex über die Geschichte der Welt von den Anfängen der Schöpfung bis zum Niedergang. Die sind spieltechnisch nicht relevant, vertiefen aber euer Hintergrundwissen und lohnen sich allein deswegen – zumindest wenn euch die Welt von Gord interessiert.

Äußerst hilfreich beim Looten ist eine Art Witcher-Sicht, mit der nicht aufgesammelter



Immer mal wieder tauchen kleine Events auf, die aber im Großen und Ganzen wenig bedeutsam sind.



Loot aufleuchtet. Die könnt ihr jederzeit an- und ausstellen, sie ist aber so nützlich, dass wir sie praktisch die ganze Zeit hergenommen haben. Dieses Erkundungs-Overlay zeigt außerdem schon frühzeitig an, wenn ihr euch Gegnern nähert, sodass ihr nie versehentlich in einen Monsterhaufen stolpert.

Äußerst wichtig beim Erkunden ist außerdem das Befreien von Gefangenen. Hin und wieder findet ihr in Camps einen Menschenkäfig. Manchmal fällt euch beim Öffnen nur eine Leiche entgegen, manchmal bekommt

ihr aber auch einen neuen Mitstreiter. Auf diese Weise wächst euer Gord und damit auch eure Schlagkraft in Kämpfen. Abgesehen davon trifft ihr manchmal noch auf wandernde Landstreicher, die ihr gegen ein Nahrungsgeschenk rekrutiert.

Hin und wieder wird außerdem ein Kind geboren, das in der Regel innerhalb derselben Partie zu einem vollwertigen Erwachsenen heranwächst. Zum Glück altern die Charaktere nach dem Kindesalter dann deutlich langsamer. Ein zu Kampagnenbeginn älterer Charakter wird ohne besonderes Item das Ende der Reise wahrscheinlich aber nicht miterleben.

Die Schrecken

Und dann sind da natürlich auch noch eure Missionsaufgaben sowie gelegentlich eine Nebenquest. Meistens sucht ihr dazu irgendeinen bestimmten Ort auf und kämpft dort dann einfach alles nieder, was sich euch in den Weg stellt. Je nach Vorliebe ist es dabei ein Vor- oder Nachteil, dass es in Gord keine echten KI-Gegner gibt, weder in der Kampagne noch in den eigenen Szenarien. Manchmal wird euer Gord zwar überfallen, doch solche Feinde spawnen einfach aus dem Nichts. Ihr kämpft euch also fast nur durch die verstreuten Gegner-





Camps und habt meistens keinen großen Druck, eine Partie schnell zu beenden.

Das einzige relevante Zeitlimit setzen in der Regel die Schrecken. Die meisten Missionen verfügen nämlich über eine dominante Horrorgestalt, in deren Territorium ihr euch befindet. Ihr könnt diese extrem mächtigen Feinde bekämpfen oder befrieden, indem ihr ihre Wünsche erfüllt. Normalerweise sind

die Schrecken aber nicht Teil der Hauptquest und deshalb rein optional.

Lasst ihr euch allerdings zu lange Zeit mit der Konfrontation, erlebt ihr den Zorn des Elitegegners. In einer Partie haben wir beispielsweise zu lange gewartet, um einer Art Todesengel die verstreuten Teile seines einstigen Körpers wiederzubringen. Daraufhin zog der Schrecken aus, um zwei unserer Be-

wohner per Zwischensequenz kaltblütig die Kehle aufzuschlitzen. Nicht so schön.

Insgesamt sind diese Superschurken eine nette Abwechslung und Herausforderung. Besiegt ihr einen davon direkt, lässt der aber nur einen einzigartigen Gegenstand fallen. Irgendwelche langfristigen Folgen für die Partie oder die Kampagne hat sein Ableben nicht. Auch sind die Forderungen längst nicht so spannend, wie wir noch in unserer letzten Preview angenommen haben. Dort musste Fabiano nämlich ein Kind opfern, um über einen Fluss zu kommen, und hat das recht eindrücklich in seinem Artikel geschildert. Später gibt es solche besonderen Entscheidungen aber kaum noch. Stattdessen schließt ihr einfach nur irgendeine Sammelquest für den bösen Buben ab oder wählt in ein paar zufälligen Events zwischen eher belanglosen Optionen. Die großen moralischen Entscheidungen und die beschworenen Frostpunk-artigen Survival-Kompromisse gibt es so in Gord kaum. Mit etwas Geschick rettet ihr sogar alle eure Bewohner bis ans Ende der Kampagne.

Gord ist viel netter als gedacht

Und das bringt uns zu den Charakteren. Ihr startet mit einem halben Dutzend Bewohnern in das erste Szenario. Die haben individuelle Stärken, Schwächen und Talente. Ihr dürft sie benennen und sie nach und nach durch Items noch weiter spezialisieren. Fällt ein Charakter im Kampf oder durch Irrsinn, könnt ihr ihn einmal wiederbeleben, müsst ihn dann aber bei einer Hexe oder einem Einsiedler (neutrale Gebäude auf der Karte) heilen lassen. Tut ihr das nicht und stirbt der Charakter erneut, ist er dauerhaft verloren. Darüber hinaus leiden verletzte Personen unter schwerwiegenden Problemen. Der eine kann nicht mehr laufen, ein anderer bestimmte Arbeiten nicht mehr verrichten. Und manche erkranken an ansteckenden Krankheiten und geben die an umstehende Bewohner weiter (die dadurch allerdings nur Lebenspunkte verlieren).

Zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ist das jedoch alles gut beherrschbar. Wir haben mit etwas Geschick nur einen der Anfangscharaktere (der arme Detritus, wir vergessen ihn nie!) verloren. Und selbst wenn das mal passiert, hält sich der Schaden in Grenzen. Ihr bekommt nämlich vor dem Start jedes neuen Szenarios einen ganzen Pool an möglichen neuen Mitgliedern, die in den ersten Szenarios sogar bessere Werte haben als unsere eigenen, mühsam mitgezogenen Leute.

Das macht allerdings das Survival-Feeling ein wenig kaputt, auch wenn wir natürlich den Gedanken dahinter verstehen. Der übergreifende Fortschritt der Kampagne soll nicht durch einen besonders misslungenen Einsatz gefährdet werden. Da ihr aber jederzeit frei speichern könnt, könnte man auch argumentieren, dass der Spieler oder die Spielerin in so einem Fall eben nochmal den Spielstand laden muss.



Die Speerträgerin Breena ist mittlerweile mit zwei legendären Gegenständen richtig gut ausgerüstet.

Es gibt Zaubersprüche! Aber warum?

Obwohl die vielen kleinen Kampfhandlungen trotz der simplen Spielmechanik lange Zeit Spaß machen, ist das größte Problem von Gord, dass sich alles ständig wiederholt. Der Aufbauart ist fast immer exakt der gleiche, und auch die Kämpfe werden mehr und mehr zu einem Grind. Das liegt auch daran, dass einige Systeme kaum oder praktisch keine Rolle spielen. Da wäre zum Beispiel die Magie. Der Tempel bietet euch Zugriff auf eine ganze Latte an Zaubern. Doch die meisten waren zumindest für unseren Spielstil unnötig und sinnlos. Viele Zaubersprüche beispielsweise buffen nämlich nur einen Krieger, geben ihm mehr Angriffsgeschwindigkeit, Lauftempo oder heilen ihn etwas. Doch im Vergleich zu den Glaubenspunktekosten ist der Effekt sehr gering, sodass sich der Einsatz kaum lohnt. Dafür regenerieren sich die Glaubenspunkte zu langsam. Wirklich effektiv genutzt haben wir nur den Massenheilzauber sowie einen Ablenkungszauber, der Gegner eine Zeit lang auf eine Art Geist eindreschen lässt. Das ganze Magiesystem spielt also kaum eine Rolle, hätte aber viel Potenzial geboten. Auch die Werte rund um die geistige Gesundheit und die Wachstumsrate des Gord sind auf dem normalen von insgesamt vier Schwierigkeitsgraden kein Faktor. Wer also eine echte Herausforderung sucht, sollte gleich mit einem der beiden schwereren beginnen.

Die Steuerung geht auf die Nerven

Das noch präsentere Problem von Gord ist die Steuerung bei der Interaktion mit Gegenständen. Das Aufklicken von Loot und das Anklicken von Heilpflanzen per Maus ist eine furchtbar fummelige und nervige Angelegenheit. Immer wieder treffen wir nicht exakt die richtige Stelle am Bildschirm, woraufhin alle zu dem Item hinlaufen und es für einen zweiten Zielversuch verdecken. Dann müssen wir sie wieder wegschicken und so weiter. Manchmal ignorieren die Einheiten die Befehle auch komplett und nehmen das angeklickte Stück einfach nicht auf.



Die Grafik von Gord hat einige Highlights zu bieten.

Ähnliches gilt für die Kämpfe. Bei bestimmten Gegnern greifen die Kämpfer nicht alle von allein an und stehen ohne zusätzliche Befehle nur blöd rum. Und wollen wir mal aus einem Kampf fliehen, drehen getroffene Leute ohne massenhaftes Geklicke in die gewählte Fluchtrichtung gerne mal ab oder bleiben einfach stehen. Hier hoffen wir, dass die Entwickler in den Wochen nach Release noch Abhilfe schaffen.

Die Helden heißen Story und Grafik

Gord ist in seiner Spielmechanik also nur ein mittelmäßiger Titel. Dementsprechend sind eigene Szenarien außerhalb der Kampagne relativ langweilig. Gerettet wird das polnische Spiel stattdessen von seinem Weltenbau und der Handlung in der Kampagne. Beides ist nämlich überraschend interessant und hat uns bis zum Ende motiviert. Nur das Charakterdesign ist etwas arg klischeehaft. Die tolle Hexe ist groß und attraktiv, der nervige Gesandte des Königs ist klein, dick und warzenhaft hässlich. Vielleicht wäre es bei Spielen wie auch in Filmen an der Zeit, solche Körperbilder mal etwas häufiger aufzubrechen.

Die Inszenierung überzeugt ansonsten aber. Die Grafik ist stimmig, und die Charakteranimationen erinnern stark an Witcher 3.

Selbst das dunkle Setting ist durch kluge Ausleuchtung der Schauplätze kein Problem. Wir hatten nie das Gefühl, auf dem Bildschirm zu wenig zu erkennen.

Gord ist also so eine Art Action-Aufbauspiel: Es sieht gut aus, bietet eine gute Story und vernachlässigt darüber die Komplexität. Für uns war das in diesem Genre eine wohlthuende Abwechslung, sodass wir es trotz seiner Schwächen empfehlen können – aber nur für jene unter euch, die mit dieser Ausrichtung etwas anfangen können. ★

GORD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 5 1600
GTX 960 / R9 380
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 5 7600X
GTX 1080 / RX 5700 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ Zwischensequenzen ➤ gelungene und intelligente Ausleuchtung ➤ detailreiche Grafik ➤ gute Sprecher
➤ viele Karten einander sehr ähnlich

SPIELDESIGN



➤ Erkundung macht Spaß ➤ Schrecken als Herausforderung ➤ gestaffelter Aufbauart ➤ Aufbau läuft aber immer gleich ab ➤ Looten zu fummelig

BALANCE



➤ Plündern effektiv und wichtig ➤ vier Schwierigkeitsgrade ➤ Geisteszustand ➤ recht oberflächlich
➤ Erfahrung der Charaktere eher belanglos

ATMOSPHERE/STORY



➤ osteuropäisch angehauchte Mythologie ➤ gute Story ➤ interessanter Weltenbau ➤ passender Artstyle ➤ Charaktere teils zu klischeehaft

UMFANG



➤ viel zu erkunden ➤ zehnteilige Kampagne ➤ viele Zaubersprüche ➤ kein Multiplayer- oder Koop-Modus ➤ nach Kampagne kaum Wiederspielwert

FAZIT

Gord interpretiert das Aufbau-genre anders. Es setzt auf Story statt Komplexität, mit den zugehörigen Stärken und Schwächen.



Bevor ihr zum nächsten Teil der knapp 15-stündigen Kampagne voranschreitet, wählt ihr aus, wer mitkommen soll.