

Against the Storm

# GEGEN DEN STROM



Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Eremit Games** Termin: **8.12.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Das Kontrastprogramm zu Pioneers of Pagonia: Seit über zwei Jahren spielt unser Tester das düstere Siedel-Survival-Rogue-lite Against the Storm – und ist immer noch süchtig. Von Martin Deppe



## Martin Deppe

GameStar-Mitgründer Martin Deppe liebt Strategiespiele, und zwei Untergenres besonders doll: Rundenstrategie und Aufbau. Oh, und Wirtschaftssimulationen. Na gut, Echtzeitstrategie auch. Okayokay, Martin mag eigentlich alles, was mit Strategie zu tun hat. Darum ist er nach 16 Jahren als Freelancer seit Dezember wieder im GameStar-Team und entwickelt Strategie für unsere Sonderhefte.

Seit Jahrzehnten roden wir Aufbauspieler gnadenlos komplette Wälder. Doch jetzt schlagen die Bäume zurück! Wenn wir im düsteren Rogue-lite-Aufbauspiel Against the Storm Holzfällerhütten errichten und unsere

Bewohner Bäume umkloppen lassen, wird der Fantasy-Wald feindseliger, die Bedrohung steigt, die Arbeitermoral sinkt, die ersten Bewohner hauen ab. Das Fiese daran: Wir kommen ums Bäumefällen nicht herum – denn

jede Mission beginnt auf einer kleinen Lichtung, wir brauchen aber mehr Platz, Bauholz und Brennmaterial. Mit letzterem beschicken wir unser großes Versammlungsfeuer, das die Moral oben hält, und wenn das versiegt, haben wir ein richtiges Problem. Das klingt ein bisschen nach Frostpunk, und tatsächlich ist das knuffig wirkende Against the Storm alles andere als ein gemütliches Aufbauspiel – sondern ein harter Überlebenskampf. Toll!

## For the Queen

Das Spiel hat keine feste Kampagne, bei der ihr Mission nach Mission bestreitet. Stattdessen gibt es als Handlungsrahmen eine





Das zentrale Feuer darf nie erlöschen, sonst hauen uns die Bewohner ab.

Weltkarte rund ums Machtzentrum eurer Königin, die Schwelende Stadt. In deren Umland sucht ihr euch einen Platz für die nächste Siedlung aus. Das gewählte Gelände bringt Vor- und Nachteile, zum Beispiel besonders üppige Wälder, mehr Kohlevorkommen oder mehr Bedrohungen. Auch benachbarte Orte wie ein Banditenlager oder ein Spukwald beeinflussen eure Siedlung, dann ist beispielsweise kein Handel möglich oder eure Bewohner sind ängstlicher. Dann stellt ihr euch noch ein Startpaket für eure Siedlung zusammen, etwa ein paar Bretter, leckere Eier für den kleinen Hunger zwischendurch oder extra Bewohner. Schon dadurch spielt sich jede Siedlungsmision anders, aber es gibt noch mehr Elemente, die für Vielfalt und sehr unterschiedliche Lösungswege sorgen. Denn in den jeweils rund zweistündigen Siedlungsmissionen sollen wir möglichst zehn Aufträge für unsere Königin erfüllen. Die sind sehr unterschiedlich: Wein liefern, die Moral längere Zeit hoch halten, gefährliche Lichtungen erkunden, Artefakte aufstöbern, beim Händler Items kaufen, bestimmte Gebäude errichten – und das waren nur wenige Beispiele.

### Blaues Wunder

Jedes gemeisterte Zwischenziel füllt einen großen blauen Balken. Doch wenn wir zu lange brauchen, wird die Chefin ungeduldig,

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne an Produktionsketten tüfelt.
- ... ihr auch unter Zeitdruck tapfer weiterbaut.
- ... ihr keine Kämpfe braucht.
- ... ihr düstere Spiele wie Frostpunk mögt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schicke Effekte und Animationen wollt.
- ... euch eine Story und viel Feedback wichtig sind.

ein roter Balken schwillt an. Wenn der blaue voll ist, haben wir die Mission gewonnen, bei Rot ist sie verzeigt. Es gibt viele Fakto-

ren, die beide Balken beeinflussen. Vor allem das Wetter spielt eine Rolle, bei Nieselregen wachsen Getreide, Grünzeug und die



Königliche To-do-Liste: Je länger eine Partie dauert, desto mehr Aufgaben kommen dazu. Wenn wir trödeln, wird die Königin sauer.



Ihr verbringt viel Zeit in Infofenstern und beim Einteilen der Arbeiter.

Stimmung, bei den regelmäßigen namensgebenden Stürmen sinkt die Entschlossenheit (= Moral). Dadurch bleiben viele Missionen bis zur letzten Minute spannend, manchmal sogar bis zur letzten Sekunde!

Auch die individuelle Stimmung unserer bis zu fünf Bevölkerungsgruppen ist wichtig. Denn unsere Siedlungen errichten wir für Menschen, Biber, Echsen, Harpyen und Füchse (die letzten beiden sind im Early Access dazugekommen). Jedes Volk bringt Stärken, Schwächen und Forderungen mit. Echsen mögen es zum Beispiel muckelig warm, darum sind sie auf Arbeitsplätzen wie Räucherei oder Metallschmelze am besten aufgehoben. Außerdem lieben sie Dörrfleisch. Biber sind Fans von Keksen und logischerweise ideale Holzfäller, aber auch ziemlich technikaffin. Harpyen punkten im Bereich Alchemie, Füchse sind ideale Späher und mögen Luxusobjekte, Menschen sind gute Ackerbauern, Köche und Bierbrauer. Schon das Jonglieren mit Wünschen und Stärken dieser unterschiedlichen Fraktionen ist schön komplex und macht jede Siedlung anders. Aber es wird noch taktischer ...

**Beten für den Bauernhof**

Denn ihr beginnt jede Siedlung mit lediglich ein paar freigeschalteten Bauplänen. Ihr könnt anfangs natürlich die wichtigen Holzfällercamps errichten, eine simple Werkstatt, Standardwohnhäuser für alle Bevölkerungsgruppen, vielleicht ein Sammelgebäude für Beeren oder Wurzeln. Doch die allermeisten der über 80 (!) Gebäudetypen müsst ihr erst freischalten, indem ihr zum Beispiel eine Aufgabe der Königin erfüllt.

Dann werden euch meist drei Baupläne angeboten, doch ihr dürft euch nur einen rauspicken und habt prompt die Qual der Wahl: Nehme ich die Farm, um Getreide anzubauen? Dann brauche ich aber noch Mühle und Bäckerei! Bierbrauerei klingt super, aber ohne Küferei fehlen mir Fässer... die kann ich aber auch in meinem Gemischtwarenladen herstellen, was aber mehr Rohmaterial verbraucht. Oder setze ich lieber auf Weinbau, weil ich schon eine Ziegelei für die Krüge-

**GEFÄHRLICHE LICHTUNGEN**



produktion habe? Und verflixt, was bringen mir dutzende Kupferklumpen aus meiner Mine, wenn ich noch keine Brennerei bauen kann? Das macht die Bauplänelotterie spannend und motivierend, wir freuen uns Löcher in die Aufbauspielerbäuche, wenn eine Produktionskette endlich komplett ist. Oft hat auch einer der regelmäßig eintrudelnden

Händler ein oder zwei Baupläne im Angebot, oder wir erobern Lichtungen mit halbfertigen Bauwerken. Doch das ist riskant!

**Schleppen statt kämpfen**

Denn zu Beginn einer Siedelmission seht ihr zwar den kompletten Wald und viele Lichtungen – aber nicht, was in den Lichtungen auf euch wartet. Das erfahrt ihr erst, wenn eure Holzfäller auf euren Befehl hin eine Schneise dorthin gekloppt haben. Die kleineren Lichtungen bieten dann kleinere Vorkommen, vielleicht Steine, Kupfer, Ackerland, schmackhafte Schnecken. Die größeren Freiflächen hingegen gibt's in zwei Geschmacksrichtungen: gefährlich und verboten. Große Totenkopfsymbole warnen euch vorab, dass hier Gefahren lauern. Ein riesiger Blubberkessel voller Giftsuppe etwa, ein überdimensionaler Maulwurf mit schlechter Laune, ein Spitzbubenversteck. Jetzt ist Tempo angesagt!

Denn solche Gefahren beseitigt ihr nicht mit Kampftruppen (die gibt's im Spiel gar nicht), sondern indem ihr möglichst zackig Waren hinbringt. Dabei habt ihr immer zwei Lösungen zur Wahl. Ein Beispiel: Wenn ihr zum Beispiel ein Gaunerversteck beseitigen





2

Der Weg zur Lichtung ist frei, in der Mitte blubbert ein giftiger Kessel, der die Umgebung kontaminiert. Wir müssen also schnell handeln.



4

Geschafft! Der undichte Kessel ist repariert, verschwindet auf magische Weise und hinterlässt uns wertvolles Grünland für eine Farm.

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Seit über zwei Jahren spiele ich regelmäßig eine Runde Against the Storm. Das war zumindest mein Plan, oft wurden dann zwei oder drei Partien daraus. Denn das waldige Aufbaustrategiespiel fühlt sich ganz anders an als zum Beispiel aktuell Pioneers of Pagonia. Düstere, komplexer, manchmal gnadenloser und hektischer. Aber immer spannend und nie unfair. Hier macht sogar das Scheitern Spaß, denn es ist immer nachvollziehbar, ich will's sofort nochmal versuchen – außerdem bekomme ich auch fürs Vergeigen von Missionen kleine Belohnungen. Ja, es gibt keine Kämpfe, es herrscht oft Zeitdruck, ich verbringe viel Zeit mit Gebäude-Buttons und Infostenern. Aber die unterschiedlichen Lösungswege machen jede Mission aufs Neue spannend, manchmal bis zur sprichwörtlich letzten Sekunde.

Against the Storm spielte sich schon beim EA-Start im November 2022 sehr rund (Zitat aus meinem damaligen Test: »Ist das noch Early Access?«). Doch seitdem sind viele Elemente dazugekommen und fügen sich gut ein – zum Beispiel die Harpyien und Füchse als viertes und fünftes Volk. Oder die giftigen Pestfäulebeulen, die meine Produktionsgebäude befallen, wenn ich sie auf Hochtouren betreibe. Denn Entwickler Eremit Games setzt Community-Feedback vorbildlich um, allein schon der Discord-Kanal zeigt, wie man auf Wünsche eingeht und sein Spiel transparent weiterentwickelt. Der Einsatz hat sich für alle gelohnt: Auf Steam kassiert Against the Storm derzeit Traumbewertungen von 95 Prozent – sowohl bei den langfristigen als auch bei den kürzlichen Werten.

wollt, könnt ihr es abfackeln, indem ihr Öl hinschleppen lasst, oder die Verbrecher verhaften. Dann benötigt ihr zwar eine Ladung Waffen, macht aber die Königin happy.

Je länger ihr für die Gefahrenbeseitigung braucht, desto ärger beutelt es eure Bewohner – das Banditenversteck macht sie ängstlich, zumindest solange es noch steht. Die Belohnung für eure Wahl seht ihr vorab, auch das macht eure Entscheidungen schön knifflig, denn ihr müsst immer abwägen, welche Aktion euch am meisten einbringt oder ob die benötigten Waren eine zu große Lücke in eure Vorräte reißen.

### Abreißen oder behalten?

Die größeren Lichtungen bergen aber nicht nur Gefahren, sondern oft auch verlassene Produktionsgebäude. Wenn ihr Glück habt sogar eins, das eine Produktionskette komplettiert. Alternativ reißt ihr die Hütte ab und bekommt Baumaterial raus. Dieses Erkunden und Gefahrenbeseitigen macht einen großen Reiz von Against the Storm aus. Hinzu kommt, dass ihr auch regelmäßig aus angebotenen Boni wählen könnt. Zum Beispiel, dass euch schon vorab angezeigt wird, was genau in einer Lichtung auf euch

wartet. Aber der Preis für den Vorteil ist hoch: Wenn ihr die Lichtung tatsächlich betretet, stirbt ein Bewohner. Oder die Moral sinkt. Oder was anderes Doofes passiert. Immer wieder stellt euch Against the Storm vor solche fiesen Entscheidungen, wir hören die Entwickler förmlich feixen. Mit jeder freigespielten Lichtung breitet ihr euch mehr

aus, dann könnt ihr Wege, Steinstraßen oder gar kupferverstärkte Straßen verlegen, damit eure Leute schneller vorankommen, Waren ins Lager schleppen, am großen Feu-



Against the Storm ist nicht sonderlich hübsch, punktet in Bewegung aber mit schicken Schleichtwettereffekten.



Wer soll bei uns einziehen? Jeder Neuankömmling hilft uns, macht aber den Wald grummeliger.

Entscheidungen, Entscheidungen: Drei Boni winken, wir dürfen nur einen wählen.

er Pause machen. Kleinere Lager und Vorposten halten die Laufstrecken ebenfalls kurz. Wenn ein Vorkommen erschöpft ist, dürft ihr Gebäude kostenlos verschieben (nur Bodenschätze wie Kohle und Kupfer brauchen eine komplett neue Mine).

**Vor dem Dorf ist nach dem Dorf**  
Nach einer gewonnenen Siedlungsmission bekommt ihr Belohnungen, die ihr wiederum in den umfangreichen Meta-Tehtree eurer Hauptstadt investiert. Falls der rote Balken schneller voll war, eure Siedlungsmission also gescheitert ist, bekommt ihr trotzdem eine kleine Belohnung – Against the Storm ist ein Rogue-lite, kein Rogue-like. Auch der Technologiebaum ist schön

knobelig, hier schaltet ihr zum Beispiel ganz neue, fortschrittlichere Gebäudetypen wie die Alchemistenhütte oder ein Badehaus frei. Oder Boni, mit denen ihr etwa mehr Startbevölkerung und -vorräte für die nächste Siedlung mitnehmen dürft. Mit jeweils 70 Gebäudetypen und Waren, von denen ihr viele im Spielverlauf freischaltet, habt ihr immer das nächste Ziel vor Augen, sodass Umfang und Wiederspielwert von Against the Storm richtig stark sind.

**Kein Grafikhilflicht, aber voll deep**  
Grafisch reißt Against the Storm keine Bäume aus, auch wenn die Farben ordentlich knallen. Die Animationen eurer Bewohner und Gebäude gewinnen gegen bekannte

Wuselkollegen keinen Blumentopf. Allerdings sieht das Spiel in Bewegung deutlich besser aus als auf Screenshots, da beispielsweise die Wettereffekte vom netten Nieselregen bis zum garstigen Gewittersturm echt schick sind.

Auch beim Sound köchelt Against the Storm sein eigenes Süppchen: Die Soundeffekte der Gebäude und die Grummeltöne der Bewohner ertönen zwar vergleichsweise auf Sparflamme, doch die stimmungsvolle, leicht bedrohliche, bei Gefahr anschwellende und immer schneller werdende Musik bringt viel Atmosphäre ins Geschehen. Auch das macht Against the Storm zu einem einzigartigen Aufbauspiel. Und das für gerade mal schlappe 30 Euro! ★



Die Weltkarte: Hier sucht ihr den Siedelplatz für euer nächstes Dorf.



Fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Außerdem legt ihr fest, was ihr zum Start mitnehmen wollt.

## AGAINST THE STORM

SYSTEMANFORDERUNGEN	
MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 530 / Phenom II X4 965	i5 2500K / FX 8320S 1500X
GTS 450 / Radeon HD 7750	GTx 970 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 5 GB Festplatte	8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- Warcraft-Stil
- schicke Wetterwechsel
- gute, stimmungsvolle Musik
- sparsame Grafikeffekte
- Warentransport könnte übersichtlicher sein

### SPIELDESIGN

- Elemente gut verknüpft
- verschiedene Lösungswege
- null Leerlauf
- motivierendes Legacy- und Upgrade-System
- keine Siedlung wie die andere

### BALANCE

- gut steigender Schwierigkeitsgrad
- sehr gute Tooltip-Erklärungen
- vier Tutorials
- durchdachte Bedienung
- nur indirektes Bewohner-Feedback

### ATMOSPHERE / STORY

- Missionen spannend
- Bedrohungsgefühl
- jede Siedlung liegt uns am Herzen
- Weltkarte und Tehtree als Storyersatz
- viel Zeit in Infostern

### UMFANG

- sehr viele Gebäudetypen und Warenarten
- hoher Wiederspielwert
- Upgrade-Baum
- motivierendes Achievement-System
- fünf Völker

### FAZIT

Sehr runder Mix aus Aufbau, Survival, Worker Placement und Rogue-lite. Düster, manchmal hektisch, aber immer spannend.

