

Manor Lords

BEGEISTERT UNS

Seit Jahren ist Manor Lords die größte Hoffnung von Mittelalter- und Aufbau-Fans, jetzt ist es endlich in den Early Access gestartet und untermauert dort sein Potenzial. Von Fabiano Uslenghi

SCHON



JETZT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Slavic Magic** Termin: **2024**



Fabiano Uslenghi

Fabiano liebt das Mittelalter als Szenario genauso lange, wie er Strategiespiele spielt. Immerhin war es seinerzeit Stronghold, mit dem er zum ersten Mal Aufbauwind schnupperte. Seither kehrt er immer wieder freudestrahlend in diese Epoche zurück. Manor Lords verfolgt er seit dessen Ankündigung äußerst aufmerksam und war einer der ersten Journalisten, die den Entwickler zu seinem Projekt befragten. Entsprechend konnte er die Early-Access-Version kaum erwarten.

Zwei meiner liebsten Mittelalterspiele überhaupt sind Anno 1404 und Medieval 2: Total War. In dem einen baue ich herrlich romantische Mittelalterdörfer, verknüpfe Warenketten und ziehe damit neue Bewohner an. In dem anderen rüste ich mich zum Krieg, veranstalte eine Heerschau und schlage schließlich epische Schlachten. Was davon was ist, überlasse ich eurem Urteilsvermögen. Entsprechend fiel ich fast vom Glauben ab, als ich im Jahr 2020 herausfand, dass eine einzige Person gerade daran arbeitet, beide Blockbuster-Konzepte irgendwie in einem Spiel zu vereinen. Dann soll das Ganze dank Unreal Engine auch noch zum Verlieben schön aussehen und sogar einen hohen historischen Anspruch verfolgen, den viele andere Spiele scheuen.

Dieses Spiel heißt Manor Lords. Ein komplexes Aufbauspiel, das euch ins Süddeutschland des 14. Jahrhunderts versetzt

und in den vergangenen dreieinhalb Jahren seit dem ersten Trailer immer mehr Menschen in seinen Bann zog. Zum jetzigen Zeitpunkt ist es mit über drei Millionen Wishlist-Einträgen auf Steam das wohl meist erwartete PC-Spiel überhaupt.

Am 26. April ging die Zeit des Wartens zu Ende, dann erschien das Aufbauspiel endlich als Early-Access-Version, nachdem es 2022 kurzzeitig als Demo verfügbar war. Ich konnte vor diesem Vorab-Release bereits unbegrenzt reinspielen.

Das Bausystem steht auf fruchtbarem Boden

Wer sich auch nur im Ansatz für Manor Lords interessiert, an dem wird eine Sache unter keinen Umständen vorbeigegangen sein: Die Dörfer von Manor Lords sehen wahnsinnig gut aus. Und damit meine ich nicht nur die reine Grafik. Ja, auch die macht einiges

WER STECKT HINTER MANOR LORDS?

Hinter dem Studionamen Slavic Magic steht in Wahrheit eigentlich nur eine einzige Person. Dabei handelt es sich um den polnischen Entwickler Grzegorz »Greg« Styczen, der seit 2017 an seinem Projekt schraubt. Anfänglich war er vollkommen auf sich allein gestellt, inzwischen bekommt er aber auch einiges an Unterstützung und hat mit Hooded Horse sogar einen Publisher gefunden. Vollzeit sitzt an Manor Lords allerdings nach wie vor nur Styczen selbst.

her. Immerhin bietet sie einen wundervoll realitätsnahen Look und wirkt damit fast schon wie ein Fenster in die Vergangenheit.

Ich kann sogar als mein ganz persönlicher Manor Lord aus der Schulterperspektive munter durch die Straßen flanieren und mir alles ganz genau aus der Nähe ansehen, ohne dass wie bei Anno 1800 plötzlich die PS1-Nostalgie kickt. Das alles hat dann ein wenig was von einem Vorgesetzten, der seinen Untergebenen bei der Arbeit gewohnt



sympathisch über die Schultern linst. Also genau das, was Chefredakteur Heiko sonst immer bei mir macht. Spaß!

Die Grafik ist aber eben nicht der einzige Grund, warum in Manor Lords derart organisch anmutende Dörfer entstehen. Das Bausystem spielt hier eine ebenso große Rolle und sorgt mal eben für eine kleine Aufbaurevolution. Es löst nämlich ein großes Problem des rasterlosen Bauens. Ohne Raster zu werkeln, ist ohnehin nach wie vor eine Seltenheit in Aufbauspielen. Wenn es aber mal drinsteckt, kann die gewonnene Freiheit auch leicht zu etwas deplatziert wirkenden Layouts führen. In Manor Lords hingegen fügt sich alles wunderbar zusammen.

Bestimmte Gebäude wie Lagerhäuser, Kirche oder Produktionsstätten sind zwar festgelegte Bauten, die schon mit Sinn und Verstand platziert werden wollen, doch Wohnhäuser, Marktplatz, Weiden und Felder lassen sich dynamisch groß oder klein ziehen und schmiegen sich dadurch perfekt an die frei verlegten Staubstraßen.

Gerade bei den bewohnbaren Gehöften sorgt das für einen herrlichen Aufbaufluss und organisches Aussehen, da ich immer irgendwo eine Nische finde, in die das Gebäude noch passt. Ich setze einfach vier Markierungen und lege damit das Grundstück fest. Das Spiel generiert automatisch ein passendes Haus, und die Größe des Hofes entscheidet dann sogar, ob und wie viele Verbesserungen möglich sind.

Dorfromantik zwischen Wald und Wiese

Ihr solltet nicht unterschätzen, wie viel Spaß das macht! Wie schön es sein kann, sein Dorf auf diese Weise wachsen zu sehen. Es klingt komplett verrückt, aber allein das extrem gelungene Bausystem sorgt dafür, dass Manor Lords stundenlang motiviert. Das war bereits in der Demo so und ist im Early Access nicht anders – obwohl hier ebenfalls noch lange nicht alles fertig ist.

Einziges Wermutstropfen: Aufgrund des hohen historischen Anspruchs fällt die Übersicht nicht immer leicht. Von oben sehen viele Produktionsstätten oft gleich aus, und da einige essenzielle Handwerker in

Wohnhäusern untergebracht sind, können sie leicht in der Masse untergehen.

Bislang gibt es in der Vorabversion nur Wälder, Felder, Hügel und ganz kleine Bächlein im Umland zu sehen. Das stört aber nicht sonderlich, da die schicken Wettereffekte und Jahreszeiten trotzdem für optische Varianz sorgen. Für die Zukunft stehen das eine oder andere farbenfrohe Gebäude oder kosmetische Ornamente allerdings durchaus auf meinem Wunschzettel.

Die ersten Erträge guter Arbeit

Natürlich materialisieren sich all diese Bauten nicht einfach aus der Luft. Wie üblich brauche ich vor allem Holz, aber eben



Banditenlager ploppen überall auf der Karte auf und können für Gold oder Einfluss plattgewalzt werden.

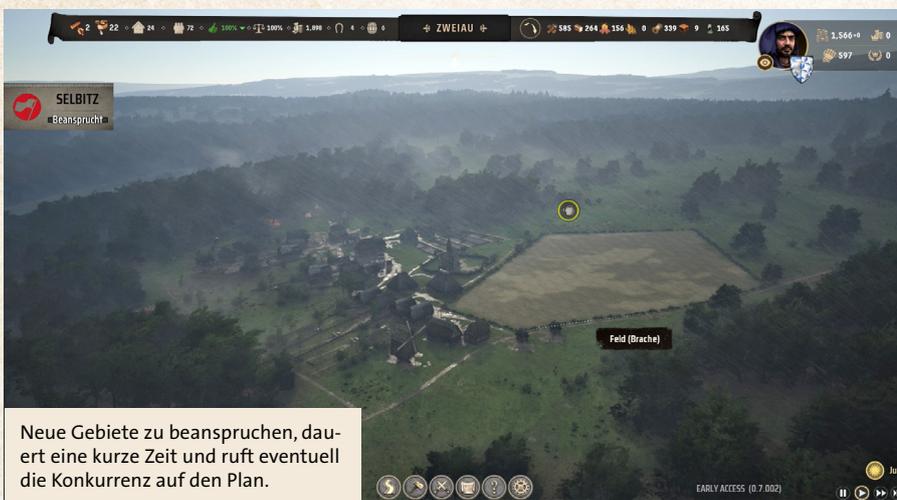
DER BAUPROZESS



Dank des präzisen Bauwerkzeugs finden Gehöfte im Grunde überall einen Platz.



Steht das Grundstück, bringen die Bewohner Baumaterial heran und setzen alles zusammen.



Neue Gebiete zu beanspruchen, dauert eine kurze Zeit und ruft eventuell die Konkurrenz auf den Plan.



Meine Dorfbewohner sind sich der Funktion von Bänken noch sehr unsicher.

nach ist. Hier klingt bereits eine der größten Schwierigkeiten im Early Access an: die Nachvollziehbarkeit. Im derzeitigen Zustand wird es mit zunehmendem Spielverlauf immer schwieriger, nachzuvollziehen, wie Waren eigentlich zu ihrem Zielort gelangen. Es gibt keine Statistiken oder grafische Hinweise darauf, welche Wege Waren zurücklegen, und irgendwann verliert man fast zwangsläufig die Übersicht darüber, wer was wann und wie viel eigentlich herumträgt. Das hat zur Folge, dass sich beispielsweise gelegentlich Waren in den Lagern der Betriebe stauen, während die Speicher und Lagerhäuser leer stehen, obwohl mehrere Bewohner als Lagerarbeiter und damit als Träger samt Handkarren eingetragen sind. Hier scheint die Priorisierung der Bewohner noch nicht richtig zu funktionieren, die außerdem gerne mal stundenlang grundlos »warten«.

Die Balance hängt durch

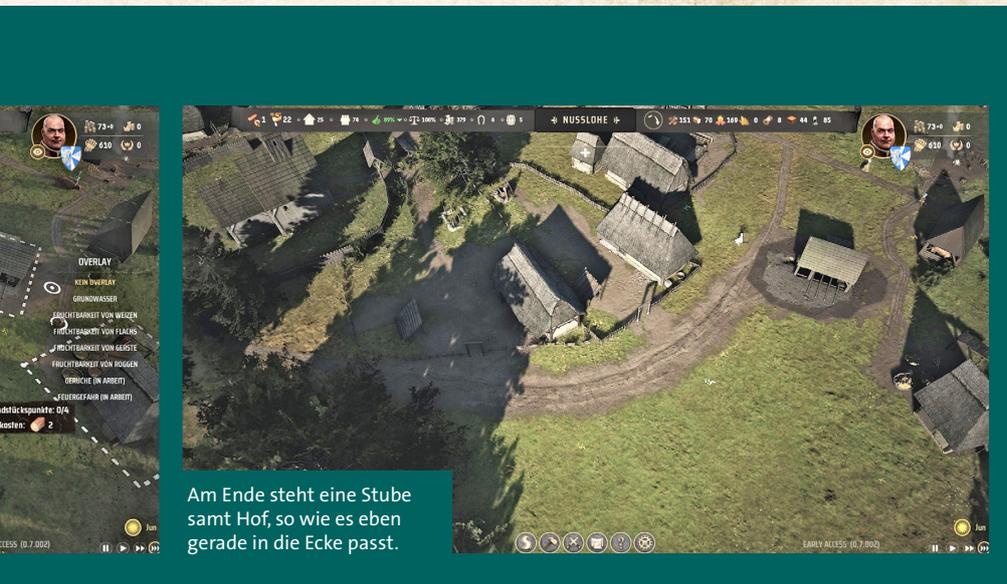
Dass Manor Lords dadurch nicht irgendwann frustrierend wird, liegt einerseits am bereits erwähnten Spaß am Bauen, aber auch daran, dass selbst bei offensichtlichen Macken die Wirtschaft grundsätzlich immer intakt bleibt. Manor Lords wirkt zwar im ersten Moment etwas überfordernd, da viele Tutorials fehlen oder unklar bleiben und auch das interne Glossar noch unvollständig bestückt ist, aber sobald sich die Verbindung aus Gehöften, Marktplatz, Gold und Gemeinschaftsvermögen erschließt, boomt die Wirtschaft relativ zuverlässig. So zuverlässig sogar, dass es schwer ist, wirklich ins Straucheln zu geraten. Die Balance wirkt hier gerade im späten Spielverlauf noch recht schief. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad kann der Spielbeginn von kinderleicht bis nahezu unmöglich reichen, aber sobald die Grundlage steht, wirft euch nichts mehr aus der Bahn. Kein Winter, keine Dürre, nicht mal ein Großbrand durch Blitzschlag.

Anfangs arbeite ich darauf hin, die Gehöfte wie bei Anno aufzustufen, indem ich die Bedürfnisse der Bewohner wie Nahrung, Kleidung oder Religion erfülle. Dann gene-

manchmal zusätzlich Steine oder gar gebrannte Dachziegel. Und die werkelnden Bewohner wollen dann natürlich noch was zwischen die Beißer bekommen. Entsprechend muss die Wirtschaft ausreichend Ressourcen abwerfen, mit denen all das möglich wird. Holzfäller, Steinmetze, Jäger, Beeren-sammler, Schreiner, Bauern und Schmiede liefern alles heran, damit mein Dorf wächst und gedeiht. Das wiederum läuft weitestgehend gewohnt ab. Wichtig sind vor allem cleveres Planen und Platzieren der Gebäu-

de. In Manor Lords wird jeder einzelne Bewohner simuliert, geht nach Hause, zur Arbeit und manchmal in die Taverne. Die Wegstrecken sollten entsprechend möglichst kurz bleiben, um einen effizienten Warenfluss zu garantieren.

Allerdings gibt es keinen echten Tagesablauf, an den sich alle Bewohner halten. Das Spiel bietet zwar die Option für einen Tag-Nacht-Wechsel, der ist aber rein kosmetischer Natur. Die Menschen gehen also nur dann nach Hause, wenn ihnen gerade da-



Am Ende steht eine Stube samt Hof, so wie es eben gerade in die Ecke passt.

rieren sie passives Einkommen, und ich kann die Häuser zu fortgeschrittenen Handwerksbetrieben umfunktionieren, beispielsweise als Bogner, Schneider oder Rüstungsschmied. Anders als beim Konkurrenten Anno haben die Bewohner jedoch wenig konkrete Warenansprüche, lediglich die Menge spielt eine Rolle. Auf Stufe 1 will die im Haus ansässige Familie also zwei unterschiedliche Nahrungsangebote, auf Stufe 2 sind es drei – welche, ist aber egal.

Wer braucht schon Honig?

Das erlaubt einerseits, dass ich mir selbst aussuchen kann, womit ich die Bedürfnisse erfülle. Andererseits gibt es aber auch derzeit Ressourcen, die deutlich leichter zu bekommen sind als andere, weshalb es im Endgame kaum noch Anreize gibt, dem Dorf wirklich alle Waren zur Verfügung zu stellen. Dabei gibt es davon eine Menge, beispiels-

weise sieben verschiedene Nahrungsvarianten, von denen aber selbst auf der höchsten Hofstufe bislang nur vier überhaupt genutzt



Vielen Handwerkern kann ich bei der Arbeit zusehen, manche verschwinden aber auch in ihren Häusern.

werden. Das Verlangen befriedige ich schon gut über Gemüse, Fleisch, Beeren und Eier, die ich früh anbauen und leicht importieren kann. Waren wie Honig, Brot oder Äpfel sind da einfach selten notwendig und reine Kür, die ich nur für mein gutes Gewissen besorge. Ähnliches gilt für die Kleidung, bei der Leder und ... Stiefel aus Leder alles an Bedarf abdecken. Wozu also noch Wolle, Leinen, Mäntel oder Kleidung? Dafür muss ich erstmal umständlich Schafe kaufen oder Flachs anbauen und ernten.

Im Early Access erfüllen einige Waren bis dato sogar überhaupt keinen Nutzen. Insbesondere Werkzeuge, die ich lediglich verkaufen kann. Hier ist der Early Access einfach spürbar und sorgt letztlich dafür, dass aufbaustrategisch früher die Luft raus ist als bei anderen EA-Genrevvertretern wie etwa Laysara oder Of Life and Land. Auf der anderen Seite deutet vieles darauf hin, dass Manor Lords die Veranlagung zu einem famosen Wirtschaftssystem mitbringt. Vor allem dank der unterschiedlichen Regionen.



Große Schlachten sind in Manor Lords ganz schön beeindruckend, aber strategisch noch sehr flach.

WICHTIGE PUNKTE AUF DER KARTE



DORF

Hier liegt unser gemütliches Dorf, dessen Grundriss sogar auf die Karte eingezeichnet wird. Den Namen des Dorfes könnt ihr ganz nach Wunsch festlegen.



LEHMGRUBE

Lehm hat wenig Anwendungen und wird ausschließlich für gebrannte Ziegel benötigt, die besonders für Höfe auf der dritten Stufe verwendet werden.



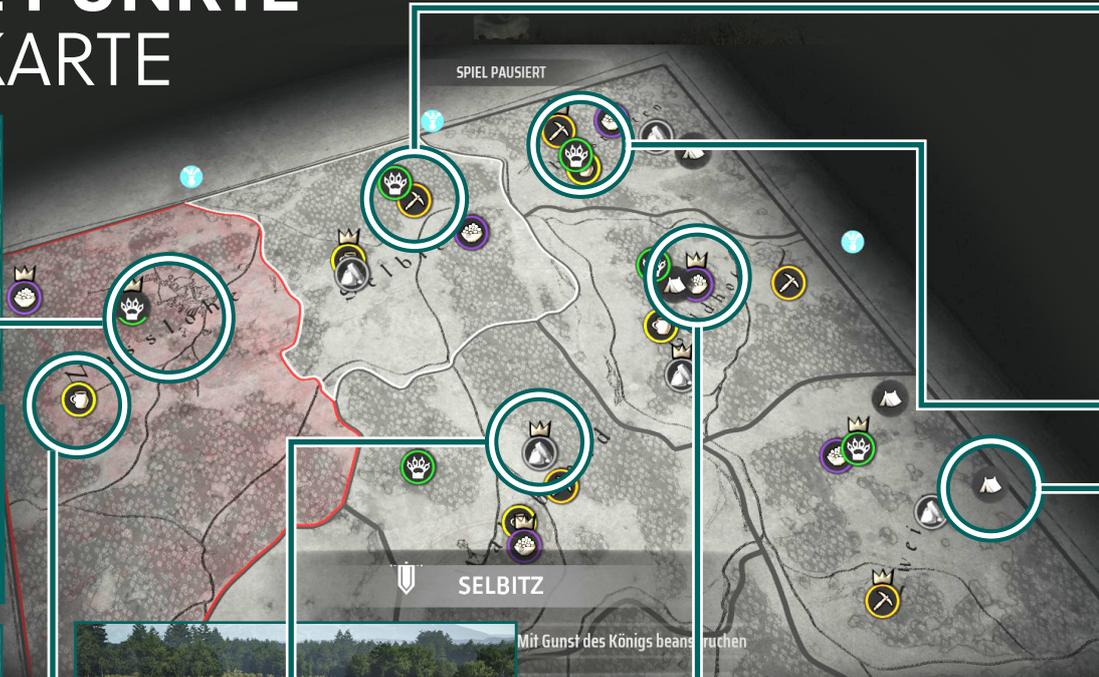
STEINBRUCH

Derartige Steinfelder liefern Steine, aus denen Speicher, Kirche oder Höfe entstehen. Jedem Steinbruch geht aber irgendwann das Material aus.



WILDBEUTERLAGER

Dieses Lager sammelt Beeren aus Wäldern und ist oft die erste Nahrungsquelle. Eine Erweiterung ergänzt das Gebäude um einen kleinen Kräutergarten.



Überregional erfolgreich

Grundsätzlich ist Manor Lords darauf ausgelegt, dass ich nicht nur über eine Länderei gebiete, sondern über eine ganze Menge. Die Karte besteht aus insgesamt acht Regionen, die ich nach und nach über Einfluss beanspruchen kann, den ich wiederum durch eine Kirchensteuer oder durch den Kampf gegen Räuberpack erhalte. Das Einverleiben

neuer Ländereien macht auch durchaus Spaß und ist sogar notwendig, da die beispielbare Karte zwar immer gleich aussieht, aber die dort verteilten Ressourcen sich von Spiel zu Spiel unterscheiden. Mal starte ich in ein Spiel und habe Beeren und Wildtiere direkt beieinander und dann mal wieder an völlig anderen Plätzen. Mal gibt es eine ergiebige Eisenquelle, die potenziell unend-

Der Tag-Nacht-Wechsel ist rein optional, lohnt sich aber allein für solche Sonnenuntergänge.



Schlachten können ganz schön chaotisch werden, da Einheiten oft gleich aussehen.

EISENMINE

Eisen wird in solchen Gruben abgebaut, wir haben obendrein die Schachtmine erforscht, deshalb reicht das Erzvorkommen unerschöpflich tief.



JAGDLAGER

Die Jäger erlegen Wild in der Nähe und fertigen daraus Fleisch und Felle. Allerdings kann die Möglichkeit verschwinden, wenn ihr den Bestand ausrottet.



BANDITENLAGER

Banditenlager tauchen mit der Zeit auf der Karte auf und werden von Verbrechern bewacht. Werden sie nicht erledigt, klauen sie Waren aus dem Stadtverrat.

lich Erz abwirft, oder ich habe lediglich ein paar wenige Eisenkrümel zur Verfügung. Auch ob die Startregion Fruchtbarkeit für Weizen, Gerste oder Flachs mitbringt oder nichts davon, wird immer zufällig bestimmt. Beim Start einer neuen Partie könnt ihr lediglich die Startvorräte festlegen, nicht jedoch die Menge und Verteilung der Ressourcen. Es lohnt sich also, genau darüber nachzudenken, worauf eine Region sich spezialisieren soll und entsprechend in diese Richtung zu planen. Meist dadurch, indem ich die durch höhere Siedlungsstufen verdienten Entwicklungspunkte genau für die Technologien im regionalen Techtree ausbebe, die eben in der Region von Vorteil sind. So benötige ich für unendlich Eisenerz eine Schachtmine, die wiederum nur auf ergiebigen Eisenquellen stehen darf. In der Theorie ist das super!

Beispielsweise bei Gerste zeigt sich bereits, wo das Potenzial liegt. Denn will ich meine fleißigen Arbeiter mit einem Bier belohnen, braucht es Malz, und für Malz brauche ich Gerste, die wiederum nicht in jeder Region gleich gut wächst. Also muss ich im Zweifel ein neues Bauerndorf ausheben, das hauptsächlich von der Landwirtschaft lebt und meine anderen Regionen mit ausreichend Malz versorgt. Wundervoll! Ist eine Lehm-, Stein- oder Eisenquelle zudem nicht ergiebig, geht mir irgendwann der Nachschub aus. Da braucht es dann ebenfalls Verstärkung. Wie gesagt, theoretisch famos, in der Praxis fehlt aber noch eindeutig der Feinschliff.

Das hat drei Gründe: Wie erwähnt, sind viele Ressourcen in Manor Lords derzeit noch überflüssig. Ich muss also gar nicht wirklich jede Region auf etwas anderes spezialisieren. Ich mache das nur, weil ich es schön finde, mal Honig auf dem Markt anzubieten – brauche das aber eigentlich gar nicht. Bislang ist nur der Zugriff auf Malz dringend erforderlich. Stein, Eisen und Lehm sind nie in solch rauen Mengen vonnöten, dass ich dafür wirklich regelmäßig deutlich mehr bräuchte. Viele Engpässe kann ich sehr einfach über Händler umgehen, die genauso zuverlässig Waren heranbringen wie das Packesel-System zwischen den Regionen. Wobei die Hürde hier ohnehin recht niedrig liegt, weil die Esel oftmals eine recht lange Wegstrecke zurücklegen und deshalb mehr schlecht als recht zum Schließen von Versorgungslücken taugen. Klar, Händler kosten Geld, aber da bestimmte Waren sowieso immer im Übermaß produziert werden, ist davon schnell mehr als genug vorhanden.

Finger weg von meinem Land!

Je nach Spielmodus schiele nicht nur ich auf andere Regionen. Wahlweise kann ich nämlich vor Partiebeginn entscheiden, dass der griesgrämig dreinblickende Lord Hildebolt von Bereneute ebenfalls Gebiete beansprucht. Dieser Antagonist haust allerdings unsichtbar außerhalb der Karte und beansprucht die Gebiete im Grunde nur, um »Meins!« sagen zu können. Er baut dort weder Dörfer noch verbraucht er Ressourcen. Aber er entsendet gelegentlich Soldatentruppen. Beispielsweise wenn ich ihm den Anspruch versage oder selbst einmal einfach »Meins!« sagen will. Dann habe ich einige Zeit lang die Möglichkeit, eine Armee zu entsenden, um mich am festgelegten Schlachtort zum ehrenhaften Kampf zu stellen. So ehrenhaft



Treffen marodierende Räuber auf ein unbewachtes Dorf, geht die ganze Siedlung in Flammen auf.

gar, dass ich meine schuftende Bevölkerung mit Waffen ausstatte und an die Front schicke. Wie ein wahrer nobler, adeliger Humanist. Klingt im ersten Moment grausam, aber spielerisch ist das System enorm spannend! Immerhin drückt es auf meine Wirtschaft, wenn ich hunderte Feldarbeiter abziehe, nur um sie auf dem Schlachtfeld zu verheizen. Weil ich zusätzlich alle meine kampffähigen Bewohner mit Waffen ausstatten muss, versprechen die Konflikte viel strategischen Tiefgang. Krieg will gut überlegt sein!

Ackermatch mit Pfeil und Bogen

Die Schlachten an sich beeindruckten ebenso, auch wenn ihr von dem Gedanken wegkommen solltet, dass sie Total War das Wasser reichen. Die Gefechte in Manor Lords sind deutlich kleiner, dafür aber eben sehr persönlich. Und sie sehen durchaus toll aus, da die Einheiten eindrucksvoll animiert und vertont wurden. Selbst taktisch steckt da mehr drin, als ich zunächst dachte. Wälder verstecken feindliche Soldaten, Höhenunterschiede machen sich bemerkbar, und jede Einheit verfügt über unterschiedliche Kampfhaltungen wie Zurückfallen, Anstürmen oder freies Schießen statt koordinierter Pfeilsalven. Nur notwendig ist das alles im Early Access noch nicht. Vor allem weil die KI lediglich stupide anstürmt und dann auch noch kaum kampfstärke Truppen einsetzt. Wenn nicht gerade viel zu wenige Soldaten zur Verfügung stehen, sollte euch keine Schlacht großartig ins Schwitzen bringen.

WAS IST MIT DER TECHNIK?

Manor Lords erscheint im Early Access und ist demnach noch nicht fertig entwickelt. Entsprechend gibt es auch noch zahlreiche Bugs im Spiel. Die können ganz unterschiedlicher Natur sein. Beispielsweise laufen Figuren häufig noch einfach durch Wände oder Gebäude hindurch, manchmal weiß die KI auch überhaupt nicht, wohin mit ihren Soldaten. Zudem kann es passieren, dass Produktionsstätten den Dienst verweigern oder wertvolle Ochsen unverschuldet das Weite suchen. Außerdem sind viele Texte entweder noch nicht übersetzt oder gar nicht vorhanden. Entsprechend solltet ihr mit wenig stimmungsvollen Platzhaltern rechnen.

Was die Performance angeht, macht Manor Lords hingegen schon jetzt eine erstaunlich gute Figur. Beim Spielen hatten wir keine nennenswerten Stotterer, und zu Abstürzen kam es ebenfalls nicht. Mehr dazu erfahrt ihr in unserem ausführlichen Performance-Check auf GameStar.de.

Schon gar nicht, wenn ausnahmslos Banditen anrücken. Die kommen selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad immer nur mit knapp 80 Knüppelschwingern angerannt,

die sich in der Regel bereits von einem gut ausgerüsteten Gefolge zerschlagen lassen. Auch hier: Die Schlachten sind im Grunde hervorragend, aber in der aktuellen Version einfach noch nicht formvollendet und damit vor allem im Lategame eher ein Störfaktor als eine zusätzliche Herausforderung.

Noch immer ein Geschmacksanreger

Ich könnte noch mehr Details an Manor Lords kritisieren, da objektiv betrachtet vieles noch nicht richtig funktioniert. Beispielsweise gibt es keinen echten Grund, Schwertkämpfer statt Speertäger auszubilden, da beide unterschiedliche Schilde benötigen und ich mir somit eine Warenkette spare. Auf dem Schlachtfeld macht der Einheiten-typ einen geringen Unterschied. Aber deutlich wichtiger als all diese Details ist mir vor allem eines: Manor Lords macht im Early Access Spaß und zeigt unverschämt viel Potenzial. Jeder Kritikpunkt in diesem Artikel lässt sich auf die unfertige Version zurückführen. Das Ding wurde größtenteils von einer Person gestemmt, die sich bis zum vollwertigen Release so viel Zeit lassen sollte wie möglich und nötig. Denn bislang fehlt es Manor Lords einfach an Feinschliff, und dafür braucht es Zeit, Feedback und mit den Einnahmen aus dem Early Access hoffentlich auch einiges an Vollzeitunterstützung.

Die schwierigste Aufgabe steht dem Spiel noch bevor. Alle seine Mechaniken müssen sinnvoll verknüpft und die Balance vollstän-

DIE JAHRESZEITEN

FRÜHLING: Im Frühling treten vermehrt Regenfälle auf und können ungeschützte Ressourcen zerstören.



SOMMER: Im Sommer besteht die Gefahr von Dürren, was vor allem die Felder bedroht.



HERBST: Der Herbst ist recht mild und die Jahreszeit, in der die Ernte im Speicher landet.



WINTER: Auf den Winter solltet ihr gut vorbereitet sein. Beerensträucher werfen nichts ab, Bewohner verbrauchen doppelt so viel Feuerholz.





Banditen haben es auf meine Siedlung abgesehen, die Dorf miliz ist zum Glück zur Stelle.

DER HISTORISCHE ANSPRUCH?

Ursprünglich sollte Manor Lords ein Echtzeitstrategiespiel werden. Mittlerweile steht der Aufbauaspekt stärker im Fokus, und das Spiel hat einen höheren Anspruch an historische Authentizität. So wurde das Setting auf Süddeutschland im 14. Jahrhundert eingegrenzt, und einige Historiker beraten den Entwickler. Zu den historischen Beratern zählen hier auch die deutschsprachigen YouTuber Copeylius und Geschichtsfenster.

dig ins Lot gebracht werden. Das ist gerade bei einem Aufbauspiel die Königsdisziplin. Nur so kann der Entwickler garantieren, dass sein Leidenschaftsprojekt irgendwann von der Spielmechanik getragen wird. Und gerade diese spürbare Leidenschaft ist es, die Manor Lords auch im Early Access schon spielenswert macht, sofern ihr nicht erwartet, dass es euch länger als 25 Stunden durchgehend motiviert. Das Gefühl, dabei zuzusehen, wie die Frühlingssonne über eurem eigenen kleinen Mittelalterdörfchen aufgeht, ist unvergleichlich. Manor Lords versprüht so viel Charme, so viel spürbare Dorfromantik, dass sich die investierte Zeit

immer lohnt. Ganz egal, ob ich mich nun frage, wozu ich Werkzeuge überhaupt produziere. Ich mache es, weil es sich richtig anfühlt und weil ein Dorf ohne Schmiede ein trister Anblick wäre. Reinen Effizienzspielern wird hier schnell langweilig werden, aber wer sich an kleinen Details, historischem Anspruch und wundervollen Szenarien erfreuen kann, sollte Manor Lords ausprobieren. Und wenn wir dem Projekt noch mehr Zeit geben und Vertrauen in die Leidenschaft des Entwicklers haben, kann sich daraus noch eines der besten Aufbauspiele überhaupt entwickeln. Die Bauteile sind da, jetzt gilt es, sich ein Denkmal zu setzen. ★

MEINUNG

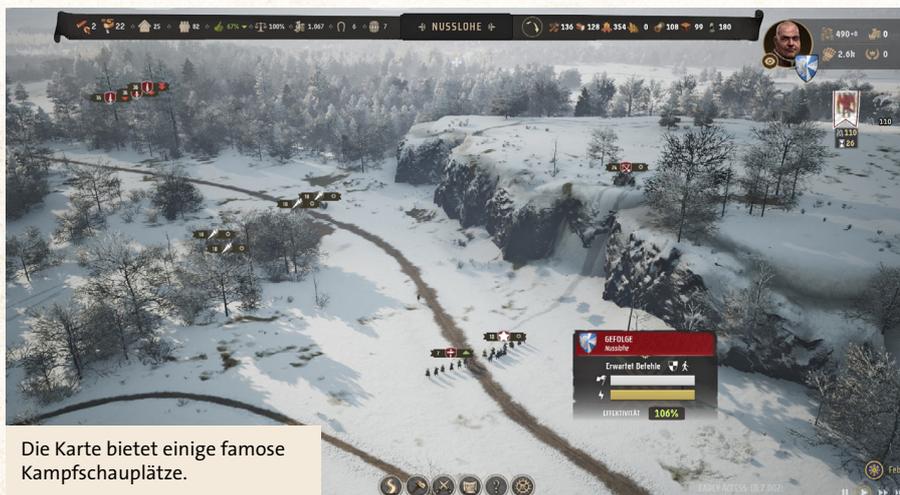
Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich habe bei einem Early-Access-Test noch nie eine derart große Wertungstendenz vergeben wie jetzt bei Manor Lords, aber in diesem besonderen Fall ist es meiner Einschätzung nach notwendig. Ich beobachte das Spiel ja ohnehin schon sehr lange und habe mich einerseits von Beginn an darauf gefreut, war aber eben auch sehr skeptisch. Wenn das alles klappt, wäre es zu schön, um wahr zu sein – war oft mein Gedanke. Anfänglich hatte ich zudem Sorge, dass es Manor Lords ergeht wie all den unsäglichen Playway-Projekten, die mit tollen Trailern Lust auf mehr machen, aber ein Spiel bewerben, das so gar nicht existiert. Doch dann kam die Demo, und schon damals war ich erstaunt, wie viel Spaß ich mit dieser doch sehr reduzierten Spielversion hatte. Im Early Access steckt nochmal deutlich mehr drin, aber ihr müsst euch unbedingt vor Augen führen, dass es sich um einen Vorabzugang im wahrsten Sinne handelt. Dieses Spiel ist weit, weit, weit davon entfernt, veröffentlicht zu werden. Dieses Spiel braucht euer Feedback. Der Entwickler ist darauf angewiesen, und wenn Grzegorz Styczen in den letzten Jahren etwas gezeigt hat, dann, dass ihm dieses Spiel die Welt bedeutet. Dass er einen Anspruch verfolgt, der lobenswert ist. Und der Early Access zeigt einmal mehr, dass diese Vision funktionieren kann! Weil es schon jetzt Spaß macht, trotz all seiner Fehler. Und da, wo es wankt, schimmert trotzdem immer wieder riesiges Potenzial durch. Ich hoffe sehr, dass Styczen die Geduld nicht doch irgendwann verliert und wir vergeblich auf eine finale Version warten. Denn wenn er am Ball bleibt, den Early Access zielführend nutzt und letztlich Manor Lords zu dem macht, was ich glaube, darin zu erkennen, dann werden wir Mittelalter-Fans auch noch in 20 Jahren davon schwärmen können.



Putzt die Stiefel, Kameraden! Der Lord kommt zur Inspektion.



Die Karte bietet einige famose Kampfschauplätze.