

Of Life and Land

EIN VORBILD FÜR ANNO?

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Metaroot** Entwickler: **Kerzoven** Termin: **2024**

Circle of Kerzoven heißt jetzt anders, aber immer noch kümmert ihr euch um das Schicksal mehrerer Dörfer und müsst die Spielwelt genau im Auge behalten. Von Gloria Manderfeld



Kleine, liebevoll geschriebene Nebenquests lockern den Bau-Alltag etwas auf.

Neben dem Blick auf immer neue Spiele gibt es eine Sache, die mir an der Arbeit als Spielejournalistin den meisten Spaß macht: vielversprechende Titel über eine längere Zeit zu begleiten und deren Entwicklung zu beobachten. Vor allem dann, wenn ich deutliche Fortschritte sehe und merke, dass sich die Spielmechaniken immer weiter dem nähern, was sich das Entwicklerteam dahinter vorgenommen hat. Ein tolles Beispiel für eine solche Entwicklung ist Of Life and Land.

Nachbarschaft mit Nachteilen

Genretypisch startet eine Partie mit einigen mutigen Leutchen, die in einer grünen, idyllischen Lowpoly-Landschaft erste Gebäude für Unterkunft, Ressourcensammeln und de-

ren Verarbeitung basteln. Anbau und Ernte von Feldfrüchten richtet sich nach dem Jahreszeitenverlauf, im Winter müssen ausreichend Vorräte angelegt sein, damit die Dörfler bis zum Frühjahr überleben. Sind alle Grundbedürfnisse der hart arbeitenden Männer und Frauen erfüllt, steigen sie eine Entwicklungsstufe auf. Damit schalte ich neue Gebäude mit mehr Möglichkeiten frei und muss natürlich auch neue Wünsche meiner Leute erfüllen. Praktischerweise kann ich meinen Leuten mehr als nur einen Job zuweisen und Sorge so dafür, dass es dem Dorf an nichts fehlt. Auch der selbstgezüchtete Dorfnachwuchs darf ab dem achten Lebensjahr anpacken. Während ich mir bei der Konkurrenz aber vor allem Gedanken

über die ideale Platzierung und ausreichend Rohstoffabbau machen muss, geht Of Life and Land einige Schritte weiter: Neben den Leuten in meinem Dorf haben auch alle anderen Lebewesen auf der Karte Bedürfnisse, die sie erfüllen wollen. Gibt es für eine bestimmte Tierart Idealbedingungen, wächst die Population. Feldhasen, Waschbären und Ratten bedienen sich gern mal ungehemmt an meinem Nahrungsvorrat. Sperre ich hungrige Tiere nicht per Zaun von den Feldern aus, fressen sie alle Feldpflanzen kahl.

Bio-Bauern brauchen Besen

Natürlich kümmern sich auch wilde Wölfe oder Füchse um das Getier rings um die Siedlung, allerdings reißen die Raubtiere

Geplante Gebäude seht ihr als transparente Version in der Spielwelt, noch fehlen Rohstoffe.



auch Kühe und Schafe, die ich für Milch und Wolle halte. Werden Raubtiere allerdings durch konsequente Jagd und immer mehr Bebauung vertrieben, ziehen sie sich irgendwann in weniger belebte Bereiche der Karte zurück oder verschwinden ganz. Dann kann es zu einer Ratten- oder Hasenplage kommen. Schlachte ich aus Versehen die letzte Kuh auf der Karte, muss ich darauf warten, dass zufällig neue Kühe einwandern – und das kann dauern! Ähnlich nachhaltig muss ich die Landwirtschaft angehen: Ich kann zwar Weizen, Gemüse, Büsche, Obstbäume und Nutzbäume pflanzen. Die intensive Bewirtschaftung belastet in Gegenden mit niedrigem Grundwasser aber die Umgebung spürbar, gerade für flach wurzelnde

Pflanzen gibt es dann nicht genug Bodenfeuchtigkeit – Fehlernten sind die Folge.

Und dann ist da noch der Dreck: Wie auch heute sorgen im Mittelalter Menschen und vor allem auch Tiere für reichlich Unrat. Ohne Straßenkehrer und Badehäuser werden meine Leute schnell krank und können sterben. Idealerweise aber halte ich Kleingetier von meiner Siedlung fern, damit solche Probleme gar nicht erst entstehen.

Da sich viele Schwierigkeiten aber erst über die Zeit entwickeln, muss ich neben meinem Dorf auch die Umgebung im Auge behalten und das Tun der Tiere langfristig interpretieren. Dann heißt es: die Strategie anpassen, was mich von der Lernkurve (und meinen Misserfolgen) her immer wieder an

Rimworld erinnert hat. Dennoch blieb es für mich trotz Scheitern spannend, das Funktionieren der Spielwelt zu ergünden, langweilig wurde es für mich in den bislang 20 Stunden Spielzeit mit Of Life and Land nie.

Ein, zwei, viele Dörfer

Spätestens im Midgame blicke ich nämlich über die Grenzen meines ersten Dorfes hinaus und schicke Expeditionen aus, um insgesamt drei weitere Fraktionen kennenzulernen. Mit diesen betreibe ich Handel, schließe Freundschaften und kann sie sogar dazu bringen, sich mir anzuschließen. Da mir die anderen Fraktionen allerdings nur ihren Überschuss verkaufen, muss ich Kolonien in neuen Gebieten gründen, um eine



Am Schrein werden religiöse Bedürfnisse befriedigt. Für Kinder ist das allerdings langweilig, sie schlafen.

dauerhafte Versorgung mit neuen Erzsorten zu sichern, die es auf der Startkarte nicht gibt. Dafür siedle ich in der lebensfeindlichen Wüste, im kargen Gebirge oder an der fruchtbaren Küste (siehe Biome-Kasten rechts) und muss mich auf sehr unterschiedliche Lebensbedingungen einstellen.

Auch hier ist wieder scharfe Beobachtung wichtig für den Erfolg: Schwitzen meine Leute in der Wüste bei langen Wegen, entlaste ich sie durch am Wegesrand gepflanzte Palmen, die ein wenig Schatten spenden. Im Gebirge muss ich dafür mit einem längeren und härteren Winter rechnen. Bei der Verwaltung mehrerer Dörfer gleichzeitig zeigen sich allerdings auch einige Schwierigkeiten, die Of Life and Land noch plagen.

Rede mit mir!

Für ein Spiel, in dem die Beobachtung unterschiedlichster Weltaspekte so wichtig ist, gibt mir Of Life and Land noch zu wenig ver-

lässliches Feedback. Das Tutorial fällt genau wie so manche Questbeschreibung recht sparsam aus. Dazu zeigt mir das bisher relativ bugfreie Spiel zwar durch Symbole am Bildschirmrand an, wenn die Leute im aktuell besuchten Dorf mit ihren Lebensumständen unglücklich sind, den allermeisten Problemen komme ich aber nur indirekt auf die Spur, indem ich den Alltag der betroffenen Person selbsttätig nachvollziehe und beobachte, wann eines der Bedürfnissymbole aus ihrer Infoseite wieder positiv wird. Wie viele Dörfler aktiven Zugriff auf ein Gebäude haben, verrät mir das Spiel nur dann, wenn ich dieses Gebäude beobachte und die Leute zähle, die dorthin gehen. Das ist auf Dauer ziemlich umständlich.

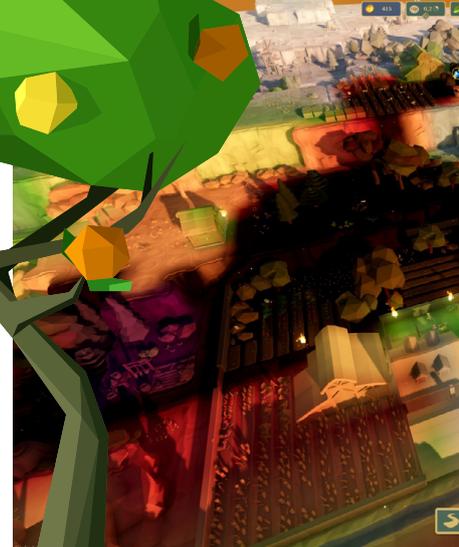
Auch gibt es noch keine Unterscheidung zwischen arbeitsfähigen Leuten und Kindern, die in ihren ersten

Lebensjahren nicht arbeiten, sehr wohl aber konsumieren. So kann ich nur schwer abschätzen, wann ich neue Arbeitskräfte aus meiner Bevölkerung bekomme und ob ich besser Platz für erwachsene Immigranten aus anderen Fraktionen schaffe. Daneben füllen meine ausgesprochen zeugungsfreudigen Dörfler neue, leere Häuser im Eiltempo mit Kindern und werfen die Nahrungsplanung durcheinander.

Das Entwicklerteam verspricht Besserung: Auf meine Nachfrage verrieten die Macher, dass neben Bugfixes und vielen Quality-of-Life-Verbesserungen der Fokus für die ersten Updates nach der Early-Access-Veröffentlichung auf mehr Inhalten liege. Ihr dürft neue Karten, ein weiteres Szenario und frische In-



Mit drei Fraktionen treibt ihr Handel, vereinbart Wege- und Siedlungsrechte und könnt sie sogar als neue Untertanen für euch gewinnen.



MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Bei manchen Spielen lohnt sich das Dranbleiben: Of Life and Land zeigt sich deutlich ausgereifter als noch vor einem halben Jahr bei meiner Preview, die damals vermissten Lagerstatistiken kann ich nach Wunsch aufklappen. Auch Kinder erkenne ich dank ihrer neuen Modelle beim Herumwuseln auf einen Blick, das HUD ist generell besser geworden und lässt sich nutzerfreundlich vergrößern. Das Wichtigste für mich ist jedoch, dass auch heute noch der Aufbau so funktioniert. Wenn ich mir bei einem Aufbauspiel immer wieder »Nur noch ein Haus«, »Nur noch ein Winter« sage, dann hat es etwas Entscheidendes richtig gemacht. Da mich die voll simulierte Natur für Flüchtigkeitsfehler oder schlechte Planung früher oder später bestraft, achte ich in Of Life and Land viel mehr auf das, was ich tue, und mache mir sogar über das Grundwasser und die Wurzeltiefe meiner Pflanzen Gedanken. Das setzt den Schwierigkeitsgrad des Spiels ein gutes Stück höher an als bei anderen, vergleichbaren Aufbauspielen, bietet aber eine angenehme Herausforderung. Denn wenn ich mal kapiert habe, worauf ich bei bestimmten Spielaspekten achten muss, läuft es dafür umso besser. Da brauche ich dann auch keine Metropole mit tausenden Leuten. Ich bin sehr gespannt darauf, wie sich Of Life and Land weiterentwickeln wird, ein guter Anfang mit ein paar kleinen Hackern ist dem Kerzoven-Team jedenfalls gelungen.

halte erwarten. Außerdem sollen Probleme im Spiel besser sichtbar werden, beispielsweise soll es für Spieler deutlich leichter erkennbar sein, wann ein Baum unter Wasser- und Nährstoffmangel leidet. Für mich klingt das, als wären die Schweizer auf dem richtigen Weg – also genau das, was ich mir für einen guten Early Access erhoffe. ★



Das Dreck-Kartenoverlay zeigt deutlich, dass meine Siedlung ein echtes Schmutzproblem hat.

DIE BIOME

Im Grundszenario startet eure Reise in einem fruchtbaren Biom, das den Lebensbedingungen in Mitteleuropa ähnelt. Andere Biome müsst ihr zunächst erkunden, bevor ihr euch dort ansiedeln könnt.



Üppig grün präsentiert sich das Startbiom, in dem ihr eure erste Siedlung baut. Hier lernt ihr die Mechaniken kennen.



Die lebensfeindliche Wüste hat nur eine einzige wirklich große Oase – blöderweise lebt da schon eine andere Fraktion.



An der Küste lässt es gut Handel treiben, hier errichtet ihr im späteren Spielverlauf sogar einen Hafen.



Das erzeiche Gebirge bietet durch einen langen Winter besonders schwierige Lebensbedingungen.