

Bellwright

FRISCH GESELLEN, SEID ZUR HAND

Das Aufbauspiel mischt Siedlungsbau mit Survival und sieht dabei richtig gut aus. Bedingungslos empfehlen können wir es aber noch nicht.

Von Reiner Hauser

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Snail Games** Entwickler: **Donkey Crew** Termin: **2024**

Jeder hat eine zweite Chance verdient, da sind sich so ziemlich alle einig. Doch was dann? Gibt's auch einen dritten, einen vierten Versuch? Diese Frage begleitet mich seit einigen Tagen beim Spielen des Early-Access-Titels Bellwright. Der hat nämlich großes Potenzial, ist aber noch ziemlich unfertig – und kommt von einem Entwickler und vor allem von einem Publisher, deren beider Vergangenheit mit sehr zweifelhaften Projektabläufen gespickt sind. Egal ob das nun aus böser Absicht geschehen ist oder den Umständen geschuldet war, für beide Parteien wäre es nicht das erste Mal, ja, nicht mal das zweite Mal, dass ein Spiel einfach aufgegeben wird, meist noch ehe es den Early Access überhaupt verlassen konnte. Dass ich Bellwright in dieser Gemengelage keine Kaufempfehlung geben kann, dürfte klar

sein. Warum ihr das Aufbau-Survival-Spiel aber trotzdem auf die Steam-Wunschliste setzen solltet, erfahrt ihr hier.

Survival, Aufbau, Perspektive

Bevor wir uns Entwickler Donkey Crew und Publisher Snail Games USA nochmal genauer ansehen, bleiben wir erst noch beim Spiel selbst: Bellwright sieht ein bisschen aus wie Mount & Blade. Und kein Wunder, das Studio hat mit »cRPG« für Mount & Blade: Warband eine Modding-Vergangenheit. Tatsächlich ist Bellwright aber eher eine Mischung aus Medieval Dynasty und Rimworld. In der Third-Person-Perspektive steuert ihr euren persönlichkeitsbefreiten Charakter durch die große Spielwelt, um Ressourcen zu sammeln und Banditen abzumurksen. Mit allem, was die Natur an Baumaterial und Nahrung hergibt,

errichtet ihr an fast beliebigen Stellen eine oder mehrere Siedlungen, rekrutiert neue Bewohner aus den umliegenden Dörfern, und erforscht bessere Ausrüstung und Gebäude.

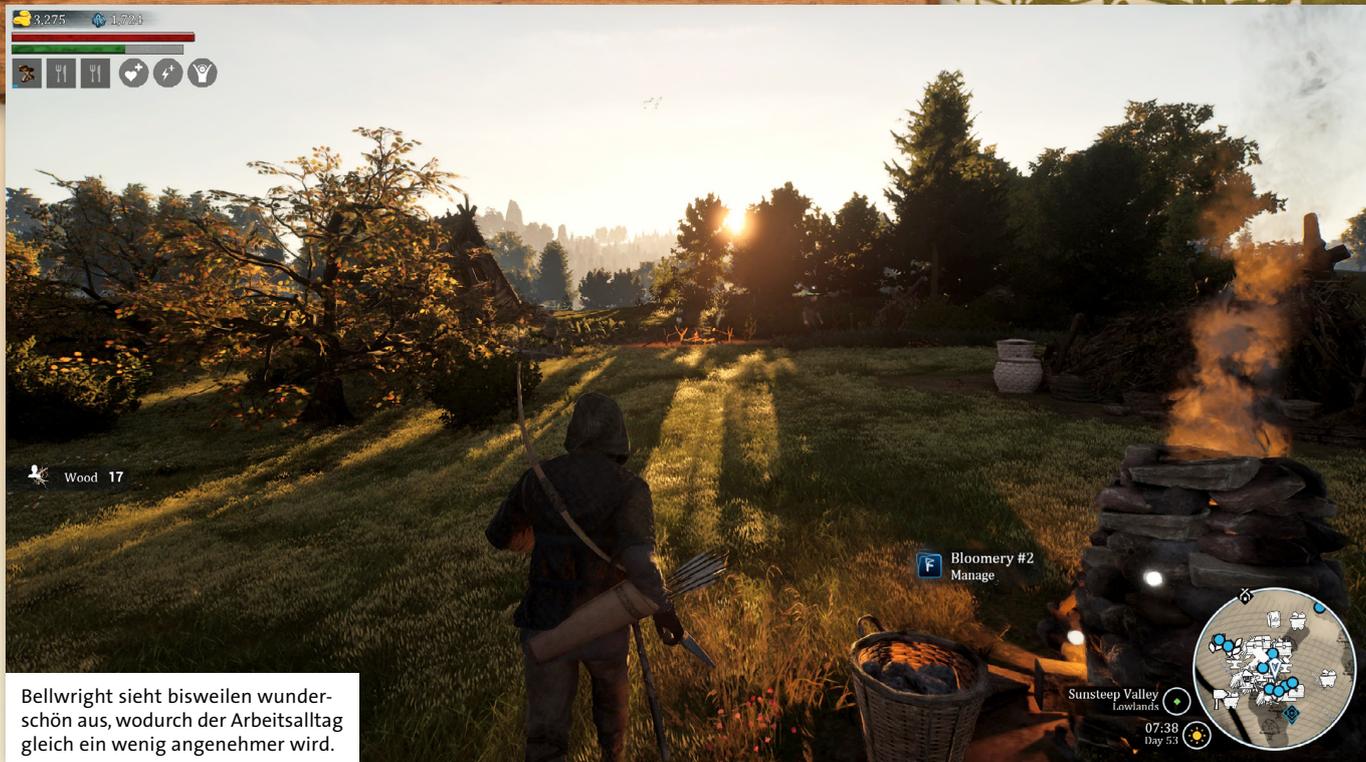
Arbeiten wie in Rimworld

Der besondere Dreh von Bellwright ist dabei die Eigenständigkeit eurer Mitstreiter. Die gehen ähnlich wie in Rimworld semiautomatisch Tätigkeiten nach. Die KI-Charaktere handeln also nicht von allein, ihr müsst die Aufgaben vorgeben: Wie viele Seile sollen produziert werden (oder wie viele stets auf Lager sein)? Wo kommt welches Gebäude hin und wofür sollen Rohstoffe zuerst verwendet werden? Je nach Jobpriorität und Fähigkeiten ziehen eure Einwohner los, um Bäume zu fällen, Beeren zu sammeln oder Ressourcen vom Lager zur Werkbank zu schaffen, um dort etwa eine Streitaxt herzustellen. Selbst wenn ihr mal nur dumm rumsteht, wird im Dorf also stets tüchtig herumgewuselt, wengleich die KI-Kumpel deutlich langsamer arbeiten als eure Spielfigur. Dieser gut gemachte Kernaspekt des Spiels ist zwar ebenfalls noch nicht komplett ausgereift, macht aber jetzt schon richtig viel Spaß – wenn denn nur die Spielzeit nicht durch monotones Grinding und einfallloses Missionsdesign deutlich gestreckt wäre.

Das Grinding ist zu zäh

Es tut zwar dem Aufbauaspekt gut, dass es richtig lange dauert, bis mal eine große Versammlungshalle oder eine Hütte für den Werkzeugmacher steht – nur so fühlt sich das Wachstum der Siedlung realistisch und befriedigend an –, aber die Art und Weise,





Bellwright sieht bisweilen wunderschön aus, wodurch der Arbeitsalltag gleich ein wenig angenehmer wird.

wie das Spiel diese langen, arbeitsamen Stunden füllt, ist (noch) zu unbefriedigend. Das Sammeln von Rohstoffen in der Umgebung ist zwar relativ kurzweilig, bei längeren Laufwegen wird aber das kleine Inventar durch die unsinnige Platzaufteilung schnell lästig. Da kosten etwa kleine Salbeipflanzen genauso viel Platz wie große gebratene Rehbeine. Und Items desselben Typs lassen sich nicht mal stapeln. Im Verhältnis entsteht dadurch beim Ressourcensammeln zu viel Laufaufwand auf den immer selben Wegen. Und selbst wenn ihr euch in die Wildnis vorwagt, hat die stellenweise richtig hübsche Spielwelt abgesehen von jeder Menge Banditencamps nicht viel zu bieten.

Gerade am Anfang ist zudem der Ausdauerbalken fürs Laufen quälend klein. Der wächst nämlich wie auch der Lebensbalken nur temporär durch den Verzehr von bis zu drei unterschiedlichen Nahrungs-Items. Hat mein Charakter also gerade ein fettes gegartes Fleischstück, eine Fischpastete und

einen gegrillten Pilz gegessen, kann er schon mal 30 Sekunden am Stück sprinten. Solche Luxusbrötchen sind in den ersten Stunden jedoch rar, und euer Charakter ist dementsprechend schnell außer Atem.

Vorratshaltung ist kaum möglich

Nahrung verdirbt außerdem viel zu schnell, oft schon innerhalb eines Tages, egal ob sie gekocht oder roh ist. Dadurch lassen sich keinerlei Vorräte anlegen, nicht mal für den Winter. Es sorgt aber für laufende Beschäftigung. Nur keine, die Freude macht. Denn wenn ich gerade mal wieder seit 20 Minuten in der Wildnis herumstampfe, um Eber oder Rehe zu schießen (was sauschwer ist), will ich auch mal eine Zeitlang Ruhe an der Futterfront haben. Stattdessen verdirbt das Wildbret einfach kiloweise. An sich ist das jedoch ein motivierendes System. Es gibt der Nahrung einen echten Wert. So esst ihr nicht ständig Beeren und rohes Kaninchenfleisch, nur um den Hunger zu stillen wie in ande-

ren, vergleichbaren Spielen. Abwechslung und Qualität der Nahrung haben so unmittelbaren Einfluss auf eure Zähigkeit und Ausdauer. Alle anderen Charakterwerte wie Bogenschießen, Feldarbeit, Handwerk oder auch Einhandwaffen sind dagegen strikt dem Learning-by-doing-Prinzip unterworfen. Nur durch das Lesen von Talentbüchern bekommt ihr zusätzliche Erfahrungs-Boosts. Das Gleiche gilt für eure Mitstreiter.

Helfen und wachsen

Bevor ihr einen Dorfbewohner für eure Sache rekrutiert, seht ihr bereits seine Charakterwerte und wie hoch sie noch steigen können. Auf Basis dieser Informationen trifft ihr eure Wahl und gebt den durch Missionen und besiegte Gegner gewonnenen Ruhm für die Rekrutierung aus. Umso stärker ein Charakter bereits ist, desto mehr Ruhm kostet er in der Regel. Und auch die Rufanforderungen vor Ort steigen. Diesen Ruf wiederum sammelt ihr ausschließlich durch das Abschließen von Quests, dazu gleich mehr. Das ganze Anheuerungsprinzip gibt nicht nur jeder Entscheidung Gewicht, sondern schweißst euch auch gleich mit eurem zukünftigen Arbeiter zusammen. Hinter jeder Rekrutierung steckt schließlich eine Menge Arbeit und eine konkrete Wahl. Im weiteren Verlauf sammeln die Leute dann genau wie euer Charakter Erfahrung, und sie werden besser in dem, was sie tun. Und da ihr wie bei Rimworld für jedes Mitglied die Arbeitsprioritäten festlegen könnt, habt ihr auch die Kontrolle darüber, worin jeder Einzelne besser wird.

Fortschritt will hart erkämpft sein

So gut das an und für sich funktioniert, der Weg dorthin ist lang, so wie bei allem in Bellwright, das euch immer wieder zur Wiederholung der gleichen Tätigkeiten und



Solche besonderen Gebäude sind oft voller Banditen.



Über die Forschung schaltet ihr neue Technologien und Gebäude frei. Das kostet allerdings Ressourcen, was das Prozedere verlangsamt.

Laufwege zwingt, hauptsächlich wohl, um die Progression zu verzögern. Besonders schlimm ist das bei den Quests. Bellwright erzählt nämlich für seinen spielmechanischen Überbau eine Story, die darauf hinausläuft, nach und nach die Dörfer der Spielwelt vom Joch der königlichen Herrschaft zu befreien. Das ist mit einigen Kämpfen verbunden, die in ihrer Mechanik tatsächlich sehr an Mount & Blade erinnern, nur stark vereinfacht. Um die Dörfer aber überhaupt erstmal militärisch befreien zu können, müsst ihr in jedem davon euren Ruf steigern. Und das ist phasenweise echt eine Tortur. Es fängt damit an, dass es keine Schnellreise direkt in die Dörfer gibt. Stattdessen müsst ihr Wegweiser aufstellen, die aber wie all eure Gebäude nicht in der Nähe einer neutralen Siedlung stehen dürfen. Das erzeugt unnötig lange Laufwege.

KI spricht die Texte ein

Jetzt könnte das Spiel diesen Umstand nutzen, um mit gutem Missionsdesign diese Wegstunden einerseits nicht ausufern zu lassen und andererseits einen Sinn für Langsamkeit und Aufwand zu erzeugen, indem es den Spieler eben nicht immer direkt zum Questgeber springen lässt. Bellwright aber hat sich für den gegenteiligen Weg entschieden und schickt euch auf regelrecht aggressiv machenden Trips zwischen den neutralen Dörfern hin und her, teils mehrmals innerhalb ein und derselben Quest. Am besten so, dass ihr ja nicht vorausplanen könnt. Besonderen Verdross erzeugt das in Kombination mit haarsträubenden Missionstexten. Die sind aktuell nur (schlecht) mit KI vertont, die deutsche Übersetzung ist furchtbar. Laut Entwickler lohnen sich echte Sprecher erst, wenn alles fertig ist. Aktuell würde das allerdings auch nicht helfen, schon die Texte und Erklärungen sind zu schlecht geschrieben.

Quell der Verzweiflung ...

Da vergeht einem schnell die Lust, von A nach B zu laufen. Leider zwingt euch das Spiel dazu, weil ihr ja Ruf und Ruhm für die Rekrutierung neuer Arbeiter braucht. Ein konkretes Beispiel: Ein Schmied aus dem

Startdorf Heardean will eine Karawane auf den Weg schicken. Für seine Leute braucht er aber noch drei grobe Hemden sowie ein »Karawanteil«. Klingt ein wenig merkwürdig, aber gut, eine Karawane braucht vermutlich »Teile« und Hemden ... vielleicht gab's eine Mottenkrise oder so. Ich liefere also drei Hemden und das Teil. Nun soll ich noch mit einem Zimmermann im Dorf Padstow sprechen, von dem der Schmied ebenfalls etwas benötigt. Der Weg dorthin kostet selbst mit gebauten Wegweisern für die Schnellreise vier, fünf Minuten. Der Zimmermann möchte nun für den Auftrag plötzlich noch Material. Zwei Baumstämme und zwei einfache Schnüre müssen her, weil man schließlich als Zimmermann Holz und Schnur kaum jemals braucht und daher nicht auf Lager hat. Also laufe ich zurück, leere mein Inventar, um Platz für die riesigen Baumstämme zu machen, und bringe dem Mann sein Zeug. Jetzt dauert die Quest schon wieder 15 Minuten länger als gedacht, weil die zusätzlichen Zwischenschritte vorher nicht kommuniziert wurden.

... und eine wahre Geduldprobe

Der Zimmermann Marek braucht nun für seine Arbeit einen Tag. Na klar, jetzt kommen die Entwickler plötzlich mit einer Prise Realismus daher, was für mich noch mehr Auf-

wand und Wartezeit bedeutet. Aber ich brauche ja Ruf. Also mache ich derweil was anderes, laufe zurück, morgens wieder hin. Stellt sich raus, mit »Morgen« ist genau 24 Stunden gemeint. Also warte ich eben noch länger. Dann hole ich endlich die Wagenteile ab und bringe sie zurück zum Schmied im ersten Dorf. Der braucht nun ebenfalls einen Tag und hat Glück, dass ich ihn durch den Bildschirm hindurch nicht erwürgen kann. Dieses Glück kostet er aus und beauftragt mich am folgenden Tag damit, die Karawane auch noch waffentechnisch auszurüsten. Drei Äxte und zwei Bögen sollen her. Keine Kleinigkeit zu diesem Zeitpunkt. Und natürlich konnte er vorher nicht ahnen, dass seine Leute Waffen brauchen würden. Das ist ihm wohl erst beim Anschrauben der Wagenräder aufgefallen. Aber ich habe schon so viel Zeit investiert, jetzt kann ich auch nicht aufgeben! Also bekommt er seine Waffen – und schickt mich abermals einen Tag lang nach Hause, wo ich bereits in meine Tastatur gebissen habe. Erst am nächsten Tag darf ich dann noch irgendeinen Händler abklappern, dem dreisten Schmied eine Tasche bringen und werde endlich erlöst. Das ist natürlich ein Extrembeispiel und steht doch exemplarisch für die Spielzeitstreckung, die einen beträchtlichen Teil des Spiels schlechter macht, als es sein müsste.

Vertrauen verspielt

Normalerweise wäre sowas im Early Access kein großes Thema. Vieles, was noch nicht fertig ist, wird eben mit generischen Inhalten ersetzt, bis dann nach und nach die richtigen Missionen und Dialoge kommen. Doch wir sprechen hier von einem Entwickler, der bereits zwei Spiele in den Early Access geschickt hat, die ebenfalls vielversprechend starteten und dann einfach aufgegeben wurden. Of Kings and Men startete 2014 als Kickstarter, ging im August 2016 in den Early Access und wurde von Entwickler Donkey Crew schon ein halbes Jahr später aufgegeben, um sich neuen Projekten zuzuwenden. Ein Jahr später wurde es, mittlerweile unter anderer Leitung, sogar von Steam entfernt. Sieht man sich dann die Spiele an, die unter



In den umliegenden neutralen Dörfern rekrutiert ihr neue Bewohner für eure Siedlung – einen guten Ruf vorausgesetzt.

Publisher Snail Games USA, der amerikanischen Abteilung des chinesischen Publishers Snail Games, erscheinen, wird der Eindruck nicht besser. Fast alle davon sind massiv schlecht bewertet, nicht zuletzt weil sie oft schon im Early Access aufgegeben wurden. Das Survival-MMO Dark and Light etwa lüngert seit 2017 im Early Access und ist bei einer Zustimmungsrate von 26 Prozent bei den kürzlichen Rezensionen angekommen. Nur Ark: Survival Evolved hat offenbar genügend Umsatz gebracht, dass sich die Firma entschied, diese Marke länger zu unterstützen.

Die Methoden sind grenzwertig

Snail Games nutzt den Early Access bewusst und mit Methode aus, behaupte ich. Käufer werden bei einem Spiel dieses Publishers mit allzu hoher Wahrscheinlichkeit niemals das fertige Produkt sehen. Und Donkey Crew scheint dieses Geschäftsgebaren auch nicht ganz fremd zu sein. Das zweite Projekt des Studios, Last Oasis, startete 2020 in den Early Access; weiterhin mit einem internationalen Team rund um den Österreicher Florian Hofreither, aus Modding-Tagen bekannt als »Chadz«. Neu war nun, dass das Studio in Polen neu gegründet wurde und von da an als 99-prozentiges Tochterunternehmen des chinesischen Mutterkonzerns Snail Games auftritt.

Donkey Crew gehört also einer Firma, die nicht nur einen zweifelhaften Umgang mit dem Early-Access-Konzept pflegt, sondern sich auch Anschuldigungen gefallen lassen muss, Inhalte zu recyceln oder umzudeklariere, wie etwa im Fall des ursprünglich wohl als Ark-DLC gedachten Piraten-Survival-Spiels Atlas, das sich im Übrigen seit 2018 im Early Access befindet. Last Oasis fand derweil Anklang bei den Spielern. Doch wie könnte es anders sein, die Entwicklung wurde letztes Jahr zugunsten von Bellwright noch im Early Access mehr oder weniger eingestellt. Studioleiter Hofreither meinte dazu, dass nur ein neues Spiel das Studio vor der Schließung retten könne. Last Oasis wäre nicht mehr einträglich genug. Doch man wolle bei einem Erfolg von Bellwright zu Last Oasis zurückkehren ...



Die Kämpfe werden schnell chaotisch, am Ende kommt es vor allem auf zahlenmäßige Überlegenheit an.

Zweifel sind angebracht ...

Ob die vielen Vorfälle der beiden beteiligten Parteien nun Methode haben oder nicht, Käufer sollten vorsichtig bei Projekten von Donkey Crew und Snail Games sein. Ein Kauf noch in der Early-Access-Phase gleicht einem Roulette-Einsatz. Mein Rat: Tut es nicht! Denn es gibt zu viele Aspekte, die auch jetzt wieder auf dieselbe Tour hindeuten:

- möglichst geringe Anfangsinvestitionen, etwa durch das Aufschieben von Story, Vertonung und Übersetzungen bis zum Release
- Endgame-Mechaniken sind kaum vorhanden und unzureichend ausbalanciert
- die Spielzeit von Bellwright wirkt gestreckt

Das alles mag im Early Access an sich okay sein, bei dieser Entwicklungsvergangenheit lässt es mich aber skeptisch werden.

... doch ein wenig Hoffnung bleibt

Dennoch wünsche ich mir, dass sie es diesmal ernst meinen und dranbleiben. Denn Bellwright macht trotz vieler Macken schon eine Menge Spaß. Animationen wie das Holzhacken sind richtig gut gemacht und transportieren die Kraft, die in jeden Balken fließt. Und das geschieht in einer malerischen Umgebung mit wunderbarem Licht-

spiel, starken Regenschauern und Schneefall. Hin und wieder kommt es dann zu Raubüberfällen von Banditen, später auch zu Racheangriffen der königlichen Autorität für ein befreites Dorf. In diesen Situationen greifen meine Gefährten zu Knüppeln, Äxten und Bögen, um mit mir zusammen auf die Feinde einzustürmen. Auch hier gibt es zwar noch viele Baustellen und Balanceprobleme, doch bislang erscheinen täglich Patches. Nur dass das Spiel nach 20 Stunden schon Balance- und Designrisse aufweist, lässt mich wieder skeptisch werden. Ich kann hier nur ein sehr vages Konzept erkennen, weit von einer Fertigstellung entfernt. Doch, das könnte man wieder vorbringen, es ist eben Early Access ... oder? ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@reinerhauser
bsky.social



Bellwright hat richtig gute Ansätze, die mich auch nach 20 Stunden noch zum Weiterspielen animieren, auch wenn ich mich phasenweise ziemlich aufgeregt habe. Das Spiel streckt teilweise seine Spielzeit auf Kosten meiner Nerven. Trotzdem ist gerade der Siedlungsbau mit der Rimworld-artigen Bewohnersteuerung schon jetzt echt unterhaltsam und die Welt so wunderbar idyllisch. Ich hoffe daher, dass ich mich in den Entwicklern täusche, die sich jegliches Vertrauen erstmal hart erarbeiten müssen. Denn obwohl ich prinzipiell nichts gegen Early Access habe, erwarte ich schon, dass Projekte nur in Ausnahmefällen vorzeitig eingestellt werden. Mehr als eine Million verkaufte Einheiten bei einem kleinen Team (Last Oasis, laut SteamDB) zählt nicht zu diesen Ausnahmefällen. Early Access ist nicht dafür da, den eigenen Gewinn zu maximieren und Spiele aufzugeben, deren Umsatz sinkt. So oder so, ihr seid gewarnt: Kauft Bellwright erstmal nicht, außer ihr wisst sehr genau, was ihr wollt, und euch der jetzige Entwicklungsstand 29 Euro wert ist.



Diese Mühle hier wird von königlichen Briganten bewacht, daher schleichen wir regelmäßig durch die Felder und lassen unbemerkt ein wenig Weizen mitgehen.