

Fabledom

DAS BESSERE SIEDLER

Genre: **Aufbausimulation** Publisher: **Dear Villagers** Entwickler: **Grenaa Games** Termin: **13.5.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Wuseln und werkeln im Wunderland. In Fabledom errichten wir ein fantastisches Königreich in einer zauberhaften Märchenwelt. Von Christian Schwarz

Hätten die altherwürdige Anno-Serie und die seit Jahren strauchelnde Siedler-Reihe ein Baby, wäre das wohl Fabledom. In einer sagenhaften Welt voller Märchenfiguren zimmern wir anfangs ein paar Hütten zusammen und legen damit den Grundstein, um viele fesselnde Spielstunden später auf ein riesiges Königreich zurückzuschauen. Fabledom erfindet die Aufbaustrategie nicht neu und setzt auch keine neuen Maßstäbe. Allerdings überzeugt es mit kreativen Ideen wie dem teilweise modularen Baumodus für individuelle Wohnviertel und Farmen. Am schwersten auf der Habenseite von Fabledom wiegt aber die Atmosphäre in Kombination mit dem sehr angenehmen Spieltempo. Zu jeder Zeit stehen die Entwicklung unserer Stadt und die Bedürfnisse unserer Einwohner, den Fabelingen, im Vordergrund.

Bedrohungen von außen und einen rudimentären Militärpart gibt es zwar, wir entscheiden aber, inwieweit wir uns auf Herausforderungen einlassen wollen. Fabledom



Wollen wir Bogenschützen oder Schwertkämpfer haben, bilden wir Fabelinge an Schießständen oder auf Trainingsplätzen aus.

beschreitet damit einen schmalen Grat zwischen märchenhafter Aufbauidylle und drohendem Motorschaden auf den letzten Metern nach einem perfekten Start.

Die Suche nach der Liebe

Eine stringente Story gibt es in Fabledom nicht, aber einen groben Handlungsrahmen samt Spielziel. Wir verkörpern das Oberhaupt einer Gruppe von Fabelingen, das aus dem sicheren Hafen des Elternhauses auszieht. Eine Stadt gründen, sie zum Kö-

nigreich entwickeln und auf ewig Ruhm und Ehre erreichen – schön und gut. In Wirklichkeit suchen wir aber die große Liebe für eine kitschige Märchenhochzeit in unserem eigens dafür gebauten Schloss.

Bis dahin gehen wir aber einen langen Weg, der bei gemütlichem Spieltempo und viel Innehalten bei all der faszinierenden Wuselei durchaus 15 Stunden lang sein kann. Im ersten Schritt dieses Weges entscheiden wir uns für einen von vier Schwierigkeitsgraden, unseren Namen und unser Banner. Außerdem wählen wir eine Region für unser Königreich aus und starten ein paar wenige Klicks später auf einer zufalls-generierten 3D-Karte.

Wie Banished in niedlich

Wie in Banished starten wir mitten in der Natur mit ein paar Fabelingen um einen Kar-

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein stressfreies Aufbauspiel sucht.
- ... ihr Siedler und Anno mögt.
- ... ihr euch für Märchenwelten begeistert.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr anspruchsvolle Herausforderungen sucht.
- ... ihr endlos große Reiche bauen wollt.
- ... ihr viel Abwechslung erwartet.

Das Übersichts-Tool informiert uns unter anderem über offene Stellen und die Laune der Einwohner.





Hinten im Bild stehen Gehöfte und Brunnen. Bauern finden Nahrung im Kornspeicher in der Mitte.



Wir sind in einer Fabelwelt – warum sollen Schweine da keine Flügel haben?

ren mit ein paar Ressourcen. Zu unseren ersten Bauaufträgen gehören eine Arbeiterhütte und anschließend ein paar Gehöfte für unsere Bauern. Ebenfalls wie in Banished teilen wir unsere Fabelinge in jedem Gebäude als Arbeitskräfte zu. Im Fall der gerade fertiggestellten Arbeiterhütte teilen wir zwei Kräfte ein und beobachten dann, wie sie erste Gehöfte hochziehen. Die bestehen neben dem Haus aus einer bis zu fünf Rasterfelder umfassenden Grundfläche, die wir selbst abstecken. So legen wir Höfe an, die nicht nur optische Abwechslung bieten: Auf jedem Hof platzieren wir bis zu zwei Erweiterungen. Wäscheleine, Hundehütte, Plumpsklo und Gemüsegarten erhöhen nicht nur den Detailgrad, sondern bringen auch Boni auf Attraktivität oder Nahrungsversorgung.

Unsere Bevölkerung besteht aus drei Gruppen. Neben den Bauern auf ihren Gehöften gibt es noch die Bürger, für die wir an Stadtviertel erinnernde Wohnhäuser mit eigenem Innenhof, Torbogen und Hofladen ebenfalls modular errichten. Die letzte Bevölkerungsgruppe bilden die Adligen, die natürlich in einem Schloss residieren.

Durch Steuereinnahmen generieren wir Gold, und je höher der soziale Stand des Fabelings, desto mehr zahlt er in die Stadtkasse ein. Bis wir mit dem Zaster ein eigenes

Schloss auf die Beine gestellt haben und dort Adelige beherbergen, braucht es Zeit und Unmengen an Material. Aber es lohnt sich, denn zum einen gestalten wir auch unseren Palast relativ frei und individuell, Anno lässt grüßen. Zum anderen schaffen wir Gebäude wie Ministerien für Kultur und Versorgung. Teilen wir dort Adelige zur Arbeit ein, erhalten wir Boni wie schnellere Güterproduktion oder geringere Ausgaben.

Durchdachte Städtebausimulation

Wie in Cities: Skylines 2 starten wir auf einem quadratischen Kartenfeld und kaufen weitere dazu. Weil unsere Fabelinge in der Simulation einen festen Wohnort und Arbeitsplatz haben, achten wir auf kurze Wege. Liegt das Gehöft eines Arbeiters auf der einen Kartenseite, sein zu bestellendes Getreidefeld aber auf der anderen, leidet seine Stimmung. Glückliche Fabelinge arbeiten effizienter und bleiben gesund, weshalb wir Jobs mit dem Übersichts- und Statistik-Tool bei Bedarf neu verteilen. Alternativ ziehen wir in entlegenen Gebieten Siedlungen hoch und weisen Neuankömmlingen den neuen Immobilien zu. Neuankömmlinge? Genau! Alle paar Tage erscheinen Besucher im Königreich. Je nach Zufriedenheit der Bevölkerung und mittels Deko-Elementen ver-

KÄMPFE, ABER IN SÜSS



Bauen wir ein Heldenquartier, rekrutieren wir dieses nette Kerlchen hier. Mit unserem Helden konfrontieren wir auf der Karte verteilte Märchen-Hotspots.



Schwertkämpfer und Bogenschützen steuern wir in Echtzeit über die Karte. Den Chef erkennen wir direkt: Er hat den Hut auf!



Mit Märchen-Hotspots meinen wir etwa sowas hier: Der Polyphem-Verschmitt spawnt unweit unserer Siedlung. Konfrontieren wir ihn mit dem Helden, haben wir die Wahl: nett sein oder zuhauen?



Ab und an suchen Drachen oder Hexen unsere heile Welt heim. Entweder bekämpfen wir die Unholde oder wir geben ihnen, was sie wollen. Der Drache zieht mit ein paar hundert Goldstücken friedlich wieder ab.

DEN HOF MACHEN



Welt- und Spielkarte sind zufallsgeneriert. Bauen wir eine Botschaft, senden wir Boten in die anderen Reiche aus und etablieren mit ihnen diplomatische Beziehungen.



Insgesamt gibt es in der Welt sechs NPCs. Hier machen wir der Bastelprinzessin Farrah den Hof und schicken unsere Truppe auf eine automatisch ablaufende Mission.



Nach ein paar Wochen kehrt die kleine Armee um unseren Helden (links) erfolgreich zurück. Wir sind Farrahs Herzen ein Stück näher gekommen.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Weder wusste ich, dass es Fabledom gibt, noch dass ich es brauche. Nach dem Test bin ich gleich auf mehreren Ebenen einfach nur glücklich: Seit Siedler 3 und 4 habe ich mich nicht mehr über so viel Wuselei gefreut wie jetzt in Fabledom. Überall kann ich etwas entdecken: Meine Untertanen tragen Kisten durch die Gegend, beackern Felder oder setzen sich einfach auf Bänke oder andere Dekorationselemente. Dieses Zuschauen und Verweilen macht eine ganz große Stärke von Fabledom aus. Und seit »Shrek« bin ich nicht mehr so tief in die Welt der Märchen und Sagen eingetaucht. In Fabledom gehe ich mit meinem Helden auf das Rotkäppchen zu und helfe ihm entweder aus freien Stücken oder lasse mir meine Kooperation mit etwas Nahrung aus seinem Korb bezahlen. Ich entdecke Zyklopen, konfrontiere Drachen, jage Skelette aus verfluchten Friedhöfen und finde am Ende meine große Liebe. Das spielt sich genauso schön, wie es kitschig klingt. Doch trotz aller Romantik und Begeisterung sehe ich die Stellschrauben, an denen die Entwickler von Greena Games noch arbeiten müssen: Je größer die Siedlung wird, desto schneller geht darin die wichtige Übersicht flöten. Benachrichtigungen über neue Begegnungen oder versiegende Ressourcenquellen gehen schnell unter, und die Verwaltung hindert im weiteren Spielverlauf auch eher, als dass sie nützt.

nario entsprechend rekrutieren wir einen Helden auf Stufe 1, den wir bis aufs Maximallevel 10 entwickeln. Den und andere Truppen wie Schwertkämpfer und Bogenschützen bewegen wir wie in Echtzeitstrategiespielen über die Karte und steuern sogenannte Begegnungen an. Dabei handelt es sich um verlassene Friedhöfe, magische Bohnenranken in den Himmel, Hexenhäuser, grimmig guckende Zyklopen oder andere märchenbezogene Events. Anstatt nun aber einfach draufzuhauen, bieten sich uns meistens mehrere Optionen: Greifen wir den Zyklopen nicht an, sondern begegnen ihm freundlich, patrouilliert der Riese fortan als Attraktivitätsbonus durch unsere Siedlung.

Den Helden und unsere Truppen schicken wir außerdem regelmäßig auf Missionen in die weite Welt. Spätestens wenn wir die sechs anderen KI-Herrscher entdeckt haben, verbessern wir unseren diplomatischen Status mit kleinen Geschenken und Schmeicheleien. Wenn wir einen der anderen Herrscher umwerben und später heiraten, erreichen wir unser Spielziel. Sowohl von den KI-Herrschern als auch aus dem eigenen Königreich bekommen wir immer wieder Quests mit Bauaufträgen, Materialbeschaffung oder kleinen Entscheidungen. Das beschert uns

besserer Attraktivität unseres Herrschaftsgebiets wollen pro Turnus bis zu drei Besucher dauerhaft bei uns bleiben. Haben wir keinen freien Wohnraum geschaffen, müssen wir die Einwanderungswilligen abweisen. Außerdem entscheiden wir selbst, wann wir unsere Bevölkerung vergrößern. Wachstum und neue Arbeitskräfte brauchen

wir, denn in unserem Königreich stampfen wir nach und nach Holz- und Steinverarbeitungen aus dem Boden, fördern Kohle, bauen Metall ab und betreiben Landwirtschaft.

Helden, Drachen und Hexen

Neben dem Aufbaupart bietet Fabledom aber auch einen militärischen Teil. Dem Sze-



Abwechslung und zwingt uns, Strukturen und Produktionen zu optimieren. Einfallende Drachen bekämpfen wir entweder oder zahlen ihnen Gold. Verärgern wir eine Hexe, laufen unsere Untertanen zur Strafe eine Weile als Skelette umher und verbrauchen in der Zeit ein Vielfaches mehr an Nahrung. In Fabledom gibt es negative Auswirkungen, aber keine, die mit dem grundsätzlich gemüthlichen Charakter des Spiels brechen.

Viel Wusel, wenig Übersicht

Die größte Stärke von Fabledom ist es nämlich, der niedlich-knuffigen Bevölkerung beim emsigen Tagewerk in der Stadt und auf dem Land nah und detailliert zuschauen zu können. Das Spiel lebt seinen Märchencharakter, und bereits nach wenigen Momenten fühlen wir uns selbst wie in einer Welt aus Feenstaub. Weil aber der Siedlungsbau und die Produktionsketten vergleichsweise realistisch daherkommen, kommen unweigerlich Erinnerungen an Die Siedler hoch – also an die entfernte Zeit, als die Serie noch für

ungetrübten Aufbauspaß stand. Aber: Wo gewuselt wird, fehlt Übersicht. Die kommt in Fabledom gern man abhandeln, weswegen wir uns ein paar mehr Komfort-Features gewünscht hätten. Es gibt keine Möglichkeiten, die aktiven Märchen-Gelegenheiten oder vorhandene Rohstoffvorkommen wie in Anno durchzuschalten. Auch verwalten die Einstellungen für Gebäude in den Gebäuden selbst statt zentral. Haben wir die Stufe Königreich erlangt und auch nur die Hälfte der 25 Kacheln bebaut, nervt das einzelne Aufsuchen und Einstellen von Lagern und Märkten sehr. Auch gibt es keine prominente Benachrichtigung über versiegende Rohstoffquellen. Erst als wir in unserem Spiel beim Schlossausbau nicht mehr weiterkamen, merkten wir, dass gar keine Steine mehr gefördert wurden. Hier müssen die zwei (!) Entwickler von Greena Games mit Patches ansetzen, um unnötiges Frustrationspotenzial zu finden und zu entschärfen. Dass wir auf relativ kleinen Maps siedeln und wegen des konkreten Spielziels nicht die Atmosphäre eines

Endlosspiels aufkommt, war für uns im Test dagegen kein wirklicher Makel. Eine Kombination aus mehr Übersicht, mehr Komfort und größeren Karten könnte Fabledom in eine zauberhafte Zukunft führen. ★



FABLEDOM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / FX 8120
GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4690 / Ryzen 5 1600x
GTX 1070 / RX VEGA-56
16 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Wuselfaktor
- viele Details zu entdecken
- angenehmer Soundtrack
- niedliche Animationen
- wenige unterschiedliche Figurenmodelle

SPIELDESIGN



- nachvollziehbare Produktionsketten
- spannige Bauweise
- Abwechslung
- kleinteiliges Management
- ausbaufähiges Benachrichtigungssystem

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- Konsequenzen sanft
- Statistikübersicht identifiziert Probleme
- Ressourcenübersicht suboptimal
- Sackgassen

ATMOSPHERE / STORY



- tolle Mittelalter-Fantasy
- Liebesgeschichte im Städtebau-Look
- lebendige Märchenfiguren
- Schweine mit Flügeln!
- generische Quests

UMFANG



- zufallsgenerierte Karten
- sechs Heiratspartner
- freier Modus
- sehr viele Dekorationsobjekte
- wenig Abwechslung bei Wiederholung

FAZIT

Entspanntes Aufbauspiel, das an Die Siedler erinnert. Mit nur wenigen Schwächen.

