



Norland

ZWISCHEN RIMWORLD UND CRUSADER KINGS

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Long Jaunt** Termin: **2024**

Das Ritter-Aufbauspiel macht schon jetzt Spaß, aber es ist noch viel Detailarbeit nötig. Von Reiner Hauser

Norland klingt wie ein Strategietraum: Da entwickelt ein kleines Indie-Studio eine Art Mittelalter-Rimworld und ergänzt das Spielkonzept um Intrigen und ein Familiensystem wie in Crusader Kings. Ihr errichtet in dieser Koloniesimulation also ein Feudalreich, auf dessen Stabilität die persönlichen Fehden und Intrigen eurer Adligen großen Einfluss haben. Klingt spannend? Ist es auch! Und trotzdem können wir es noch nicht empfehlen.

Denn nach einer Verschiebung um zwei Monate ist Norland am 18. Juli zwar endlich in den Early Access gestartet, doch ihr war-

tet besser auf den vollen Release. So gut die Ansätze sind, noch macht es weniger Spaß, als es könnte. In Folgenden erklären wir, wie das zustande kommt.

Je besser die Führung, desto effizienter das Reich

Los geht's mit der Erstellung eurer Startcharaktere, standardmäßig mit dem König, seiner Frau und seinem Bruder. Ihr bestimmt das Aussehen, eine positive (etwa »empathisch«) und eine negative (etwa »nervös«) Eigenschaft sowie die Stärken. Je mehr

Punkte ihr in Kategorien wie Handel, Kampfstärke und Intelligenz steckt, desto älter startet der Charakter ins Spielgeschehen. Diese Stärken sind wie in Rimworld mit der Ausübung bestimmter Aufgaben verknüpft. Ein guter Händler bekommt bessere Preise, ein Intelligenzmonster forscht schneller. Im Gegensatz zu Rimworld habt ihr aber noch weitere Untertanen, die in den Sägewerken, auf den Feldern und in den Minen arbeiten.

Auch die haben ein Zufriedenheitslevel abhängig von ihrem Einkommen, ihrer Job-situation und der Verfügbarkeit von Nahrung und Alkohol. Im Gegensatz zu den Adligen bekommen die Arbeiter aber keine Kinder, nur Migration und Gefangene erhöhen die Bevölkerung. Übrigens: In unserer frühen Pre-Release-Version von Norland war die deutsche Übersetzung noch so schlecht, dass wir auf Englisch gespielt haben.

Sektor für Sektor

Nach der Charaktererstellung wählt ihr einen Sektor auf der in viele Kleinkönigreiche zersplitterten Karte von Norland. Wie in Rimworld baut ihr in diesem Sektor eure Gebäude, verwaltet die Wirtschaft und das soziale Leben. Andere Reiche könnt ihr nur auf der Weltkarte besuchen. Das Ziel: das zersplitterte Imperium wieder zu vereinen, entweder durch einen großen Diplomatiepakt oder durch Vasallisierung. Erobert ihr einen Nachbarn, zahlt euch der fortan Tribut, kann



Links oben ist eine der Krisen gespawnt. Am Tag 5, bevor ihr noch die Chance habt, eine Zivilisation aufzubauen.



Der Siedlungsbau ist nicht so komplex wie in Rimworld. Ihr gebt ganze Gebäude in Auftrag.

jedoch rebellieren oder von Drittstaaten befreit werden. Diplomatische Verträge und mörderische Intrigen sind dabei ebenso Teil des Ringens wie handfeste Kämpfe.

Alles eine Frage der Zeiteinteilung

In eurem Sektor geht es aber erstmal bodenständig zu: Ihr baut Sägemühlen, Wohnhäuser, eine Kirche, Minen, Felder und so weiter. Damit die Betriebe laufen, müssen sie alle drei Tage (Charaktere altern pro Ingame-Tag um ein Jahr) von einem Adligen neu eingewiesen werden, das heißt, der Charakter muss persönlich hinlaufen und die Arbeiter anschreien. Als Spieler habt ihr also mit den Arbeitern selbst nichts zu schaffen.

Um neue Gebäude und Technologien freizuschalten, lesen eure Noblen von der kirchlichen Karawane gekaufte Bücher. Die allgegenwärtige Kirche hat als einzige Institution den Zusammenbruch des alten Imperiums überdauert und mischt sich je nach Beziehungsstand auf die ein oder andere Weise in eure Belange ein. Stirbt ein Charakter,



Vom kirchlichen Händler bekommt ihr viele wichtige Waren, darunter Bücher für neues Wissen und Statussymbole.

geht mit ihm sein angelesenes Wissen verloren, wodurch die entsprechenden Gebäude die Arbeit einstellen. Zumindest solange kein anderer Charakter darum weiß.

Noble Planung

Ansonsten müsst ihr noch euer Einkommen im Auge behalten, auf Krankheiten und Wunden reagieren, euch mit sich ändernden Marktpreisen herumschlagen und viele andere Aspekte beachten, die wir hier nicht alle erklären können. Letztendlich geht es aber immer darum, die Zeit eurer Noblen ideal einzusetzen. Schickt ihr den König auf zu viele diplomatische Missionen, vernachlässigt er die Einweisung der ihm zugewiesenen Gebäude. Das kann einen Produktionsausfall bedeuten, wenn die übrige Lordschaft schon am Arbeitslimit ist und nicht einspringen kann. Außerdem kommt der fahrende König beispielsweise seinen ehelichen Pflichten nicht nach, was ihn und seine Frau unglücklich macht.



Wir haben einen König mühsam zu einem Besuch bei uns überredet. Diplomatie und Intrigen kosten zu viel Zeit.

Alles bietet Depressionspotenzial

Alle möglichen Entscheidungen und Effekte – von Kampfunden über einen misslungenen



Die Stimmung eines Charakters setzt sich aus vielen Faktoren zusammen. Bislang ändert sich die Gemütslage aber deutlich zu schnell.

Scherz bis hin zu Übermüdung – beeinflussen die Zufriedenheit eurer Adligen, von denen ihr meist nur rund ein halbes Dutzend habt. Sinkt die Zufriedenheit zu weit, verweigern die Charaktere Aufgaben oder drehen sogar durch. Wie in Rimworld oder Crusader Kings 3 entstehen auf diese Weise verrückte Geschichten rund um eure Charaktere und euer Reich. Ihr könnt morden, entführen, verführen, erpressen, anstacheln, verleumden. Ihr könnt ungeliebte Charaktere blenden und andere in eure Familie aufnehmen. Ihr könnt eure Kinder unterrichten und Wissen von gastierenden Adligen lernen.

Die Möglichkeiten scheinen endlos – und eine Weile ist das allein schon faszinierend. Doch der Teufel steckt wie so oft im Detail. Denn Balance und Logik in Norland sind bei Weitem noch nicht ausgereift – und bergen somit großes Frustpotenzial. Das fängt damit an, dass einige Aktionen, vor allem rund um die Diplomatie und Intrigen, zu viel Zeit

Schlachten sehen ganz lustig und chaotisch aus, ihr habt aber keinerlei Einfluss darauf.



eurer Adligen in Anspruch nehmen, Risiken bergen und gleichzeitig kaum Nutzen bringen. Entsprechend sind auch manche Attribute nützlicher als andere.

Ein ständiger Kampf gegen den Abgrund

Es geht weiter mit einer ständigen Geldknappheit, zu vielen möglichen Quellen von Unzufriedenheit sowie einer Produktion, die kaum die dafür nötige Bevölkerung versorgen kann, wodurch für den ohnehin sehr eingeschränkten Handel kaum etwas übrig bleibt. Auch die gegnerische KI, plötzlich aufploppende Banditenlager und Weltkrisen sorgen für ein ständiges Bedrohungsszenario am Rande des Untergangs. Da alles von ein paar wenigen Adligen abhängt, die sich auch noch gegenseitig beeinflussen, geht bei einer zwischenmenschlichen Krise nicht nur eine Beziehung drauf, sondern gleich die ganze Wirtschaft. Schließlich werden die Betriebe nicht mehr eingewiesen, wenn die Adligen sauer sind. Das verschärft die Lage noch und führt in einen klassischen Teufelskreislauf.

Darüber hinaus hat Norland Lesbarkeitsprobleme. Ihr könnt aus den Menüs kaum herauslesen, wo es Engpässe gibt oder wie es um die allgemeine Zufriedenheit steht.



Solange ihr noch kein Papier habt, muss jede Nachricht von einem Familienmitglied überbracht werden.



Und zu oft fehlen uns Informationen zu anderen Charakteren und Reichen, um passende Entscheidungen zu treffen.

Auch Bugs herrschen in Norland

Besonders frustrierend ist bei all der Komplexität und der knackigen Herausforderung, dass die Spiellogik immer wieder aussetzt. Wir hatten etwa den Fall, dass alle Familienmitglieder einen angeheuerteten freien Adligen (der für zehn Tage als zusätzlicher Charakter dient) hassten und deswegen massive Zufriedenheitsabzüge bekamen. Nachdem freundliche Worte nicht mehr halfen und es zum Auflösen des Vertrags einfach keine Option gab, schickten wir den besten Kämpfer der Familie in ein Duell um die Ehre. Das klappte wunderbar, der verhasste Lord war tot.

Doch kurze Zeit später war der siegreiche Duellant trotzdem wieder hochozürmt. Der Grund: Tod eines geliebten Menschen. Bei näherer Inspektion stellte sich heraus, dass

es sich um den gerade von ihm persönlich abgemurksten freien Lord handelte, den er noch einen halben Tag zuvor verachtet hatte. Solche willkürlichen Sprünge macht das Spiel sowohl bei der Zufriedenheitsberechnung als auch bei der internationalen Diplomatie immer wieder. Gerade das ist aber fatal in einem Spiel, das uns ständig für teils unverschuldete Fehler und mit willkürlichen Events bestraft. Denn wenn ihr ohnehin nur gerade so klarkommt, fühlen sich solche Logikfehler umso frustrierender an.

Später habt ihr mehr davon

Zusammengefasst ist Norland einfach noch nicht so weit, eine kohärente und spaßige Welt zu simulieren. Das liegt nicht am grundlegenden Design des Spiels oder den Mechaniken an sich. Die sind gut und lassen auf ein tolles Spiel hoffen. Das Problem sind die Details. Und für die braucht Norland einfach noch Zeit. Natürlich ist das im Early

Access völlig in Ordnung. Doch das nimmt dem Spiel so viel weg, dass es einfach wenig Sinn ergibt, Norland jetzt schon zu spielen, ihm überdrüssig zu werden und es dann in der Steam-Bibliothek zu vergessen – wie es im Early Access eben oft passiert. Lasst Norland also lieber noch etwas reifen und greift erst dann zu, wenn die Balance ein angenehmes Pacing bietet und unnötiger Frust beim Siedeln die Ausnahme bleibt. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Ich will es nochmal klar zusammenfassen: Norland hat richtig gute Ideen und dazu passende Mechaniken. Das macht schon ein paar Stunden lang Spaß, wenn ihr Herausforderungen mögt. Denn wie Rimworld ist Norland bisweilen gemein und bestrafend – was an sich kein Problem wäre. Im Gegenteil, gerade die Unerbittlichkeit macht meine Entscheidungen umso bedeutsamer. Doch letztendlich häufen sich die Balancing-Probleme und Logikfehler zu sehr, sodass der Spaß in Frust umschlägt. Es fehlt außerdem immer wieder an Informationen und Reaktionsmöglichkeiten in einer dem Zufall unterworfenen Welt. Versteht mich aber nicht falsch. Ich sehe in Norland jede Menge Potenzial. Es gibt allerdings kaum Argumente dafür, Norland jetzt schon zu spielen. Obwohl es gerade für ein Early-Access-Spiel schon ganz ordentlich funktioniert, werdet ihr einfach sehr viel mehr Spaß haben, wenn von den Machern noch ein paar Monate an dem Strategietitel gefeilt wird.

