

## Life is Feudal: Forest Village

# GUT GEKLAUT, SCHLECHT FERTIG GEBAUT

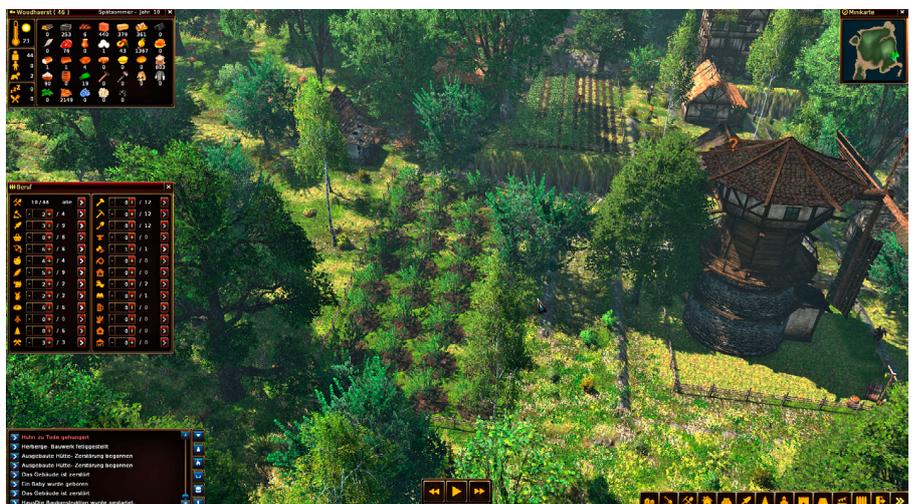
Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Bitbox Ltd.** Entwickler: **Mindillusion** Termin: **26.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Life is Feudal: Forest Village greift sich das Aufbau-Survivalprinzip von Banished und offenbart eine ähnliche Faszination – auch wenn es sich anfühlt, als sollte es noch im Early Access sein.** Von Maurice Weber

Life is Feudal: Forest Village ist ein unverschämtes Spiel. Und ein richtig spannendes, motivierendes – aus dem gleichen Grund! Es borgt sich fast eins zu eins das Spielprinzip des Survival-Aufbauspiels Banished. Zu einem Grad, der weit über harmlose Inspiration hinausgeht, selbst die Menüs sehen fast identisch aus! Davon mag man halten, was man möchte, aber das Banished-Prinzip ist ein ganz wunderbares Rezept für ein packendes Spiel, und es greift auch in Forest Village! Wenn der Titel nicht gerade über seinen eigenen verfrühten Release aus dem Early Access stolpert.

Das Ein-Mann-Projekt Banished avancierte mit einer so einfachen wie cleveren Idee zum Überraschungshit: Statt in aller Ruhe blühende Metropolen hochzuziehen wie in anderen Aufbauspielen, ging's hier ums



Obstgärten müssen im Gegensatz zu Feldern erst über mehrere Jahre gehegt und gepflegt werden, bevor die Bäume schließlich Ertrag abwerfen.

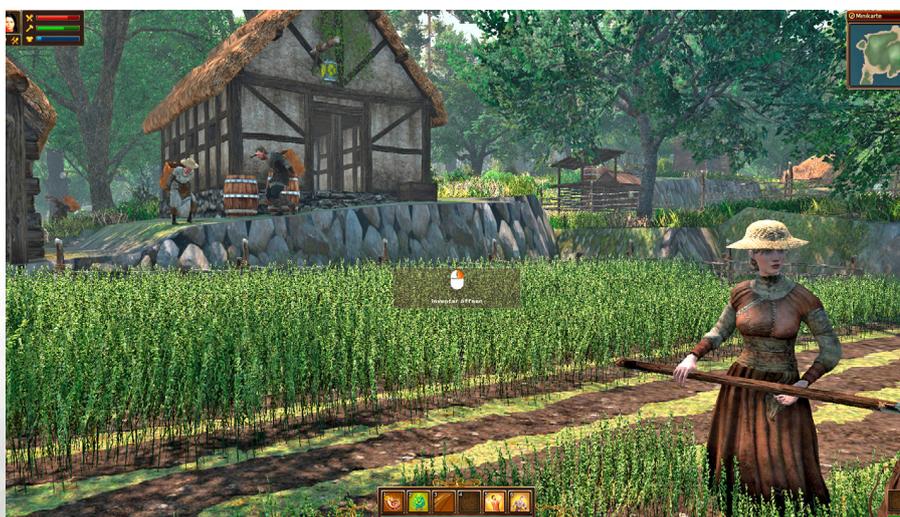
nackte Überleben eines kleinen, viel zu schlecht gewappneten Dörfchens. So auch in Forest Village. Wir starten mit einer Handvoll Hütten und Siedler und müssen uns schleunigst daranmachen, uns auf den Winter vorzubereiten. Holz hacken, Fische fangen, ausreichend Dächer über den Köpfen bereitstellen. Dann bricht auch schon der

erste Schnee herein. Um die Jahreszeiten dreht sich der ganze Spielfluss.

Haben wir für den Winter nicht genügend Nahrung und Brennholz eingelagert, müssen wir zuschauen, wie Hunger, Kälte und Krankheit unsere Bevölkerung gnadenlos dahinfluten. Mehr als einmal mussten wir neu laden, weil wir erst erkannten, dass wir uns verplant hatten, als es schon zu spät war. Da hatten wir uns zum Beispiel voll darauf konzentriert, ein prächtiges neues Wohnhaus aus dem Boden zu stampfen. Und weil dafür sämtliches Holz draufging, war im Winter nichts mehr zum Verheizen da. Das ist die Kernherausforderung des Spiels: Stetig expandieren, aber nie schneller, als es unsere Grundversorgung zulässt. Ein für Bautüftler enorm interessantes Prinzip. Banished eben!

### Risiko Innovation

Nun ist es keineswegs so, dass sich Forest Village gar keine eigenen Ideen zutraut. Es fordert uns etwa mit komplexeren Produktionsketten als sein Vorbild. Anders als in Banished gibt's Bäcker und Mühlen, und für eine besonders nahrhafte Gemüsepastete müssen neben Mehl auch noch Eier und



Wir können unsere Bürger auch aus der Ego-Perspektive steuern, Spaß macht das aber kaum.



Per Terraforming lassen wir unsere Arbeiter Plattformen anhäufen. Hübsch sieht das Ergebnis aber in den seltensten Fällen aus.

Feldfrüchte her. Eine sinnvolle Neuerung! Oft sind es aber gerade diese eigenen Ideen, die bei Forest Village ins Leere gehen. Zum Beispiel können wir per Knopfdruck Besitz von einem Bürger ergreifen und aus der Ego-Perspektive durchs Dorf schlendern. So packen wir bei verschiedenen Aufgaben mit an und treiben auch die übrigen Bewohner zu schnellerer Arbeit an. Nur: Das spielt sich so hakelig und träge und ist so rudimentär animiert, dass es wie eine hastig hingeschlammte Dreingabe wirkt.

Ein besseres, aber immer noch durchwachsenes Bild gibt das Terraforming ab. Wir können unsere Untertanen den Boden planieren oder Rampen und Schrägen anhäufen lassen. Das spielt sich ordentlich und ist sehr praktisch, um Bauplatz zu schaffen, verschandelt die Landschaft aber mit arg unschönen und abrupten Klippen.

### Von Motivation und Geduld

Trotz seiner Macken entfaltet Forest Village eine packende Sogwirkung. Es ist einfach wahnsinnig befriedigend, uns von einem Haufen baufälliger Hütten zu einer respektablen Siedlung hochzuarbeiten und der gnadenlosen Natur Schritt für Schritt die Errungenschaften der Zivilisation abzutrotzen. Wir legen Felder an, fördern Stein und Erz für eindrucksvollere Bauten zutage, stattdessen unsere Bürger mit Kleidung vom Schneider und Werkzeug vom Schreiner aus und schicken sie für noch mehr Produktivität in die Schule. Es gibt immer was zu verbessern!

Auch wenn's manchmal etwas dauert. Der Spielfluss von Forest Village hat seine Durchhänger. Zu oft hatten wir nichts anderes zu tun, als bei zehnfacher Geschwindigkeit darauf zu warten, dass ein wichtiges Bauprojekt abgeschlossen wurde oder wir

die benötigte Menge einer bestimmten Ressource angehäuft hatten.

Sehr interessant ist dafür das – wieder aus Banished bekannte – Arbeitermanagement. Wir können nicht einfach unbegrenzt Produktionsgebäude bauen, denn jedes müssen wir auch bemannen können. Also heißt es effizient sein. Im Winter, wenn oh-

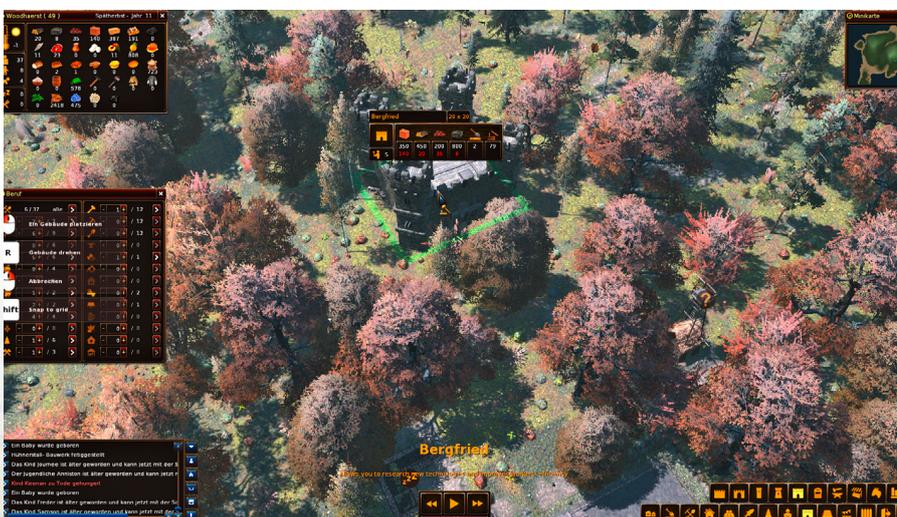
### Grafikschnitzer



Das Wetter taucht die eigentlich schöne Spielwelt oft in arg hässliches – und über-sichtsfeindliches – Licht.



Bei der standardmäßig aktivierten höchsten Bloomstufe sehen wir dank des Überstrahlens im Winter kaum noch etwas.



Laut Beschreibung schaltet der Bergfried Forschung frei, die ist aber noch nicht eingebaut.

## Ein Dorf im Wandel der Zeit



Ein paar Hütten, ein paar Siedler: Mehr haben wir zu Beginn nicht.



Mehr Wohnraum und ein Feld voller Nahrung – der Winter kann kommen!



Wir sind über den Berg, unser Dorf ist stabil und floriert munter weiter.



**Maurice Weber**  
@Froody42



Was macht man als Tester mit einem Spiel wie Forest Village? Seine größten Stärken verdankt es fast durchweg einem anderem Spiel – aber es sind eben trotzdem Stärken. Wie schon Banished macht auch Forest Village richtig Spaß, wenn man es für sich bewertet. Den Widrigkeiten der Natur eine stetig wachsende, stetig besser ausgestattete Siedlung abzutrotzen, das fordert den Aufbauzüchtler in mir und motiviert.

Aber das Spiel leistet sich dann doch auch zwei grobe Schnitzer. Zum einen fühlt es sich immer noch an wie ein Early-Access-Spiel, sowohl vom Umfang her als auch an manchen Stellen in Sachen Interface und Bedienkomfort. Dass die zum Release eingeführten Mauern noch nicht einmal ihre angedachten Funktionen erhalten haben, finde ich besonders fragwürdig.

Zum anderen schafft es das Spiel meiner Meinung nach nicht, das Banished-Prinzip aufs nächste Level zu heben. Und wenn man sich so frech bedient, sollte man diesen Anspruch schon haben. Gerade da, wo Forest Village sich die größten Innovationen traut, etwa beim First-Person-Modus, offenbart es seine größten Schwächen. Wie gesagt hatte ich trotzdem Spaß damit, aber etwas mehr Ehrgeiz und Feinschliff hätten dem Projekt gut zu Gesicht gestanden.

nehin alles brachliegt, ziehen wir die Bauern von den Feldern und Apfelmärgen ab und schicken sie stattdessen zum Brennholzschlagen. Außerdem sollten wir für ausgewogene Ernährung, gescheite Ausrüstung, Unterhaltung und ein bequemes Heim sorgen, um die Effizienz zu steigern.

### Zu früh aus dem Early Access

Bei all seinen Stärken fühlt sich Forest Village aber noch nicht wie eine finale Release-Version an. Vor allem in Sachen Komfort und Transparenz könnte es noch einigen Feinschliff vertragen. Tooltips verraten etwa nicht vor dem Bau, welche Ressourcen ein Gebäude für seine Produktion braucht. Beim Bäcker gewiss Mehl aus der Mühle, richtig? Falsch, nur für Luxusgebäck! Brot fabriziert er direkt aus Weizen vom Feld. Auch das Tutorial verschweigt einige Zusammenhänge, die wir erst in der harten Trial&Error-Schule lernen müssen.

Auch vom Umfang her füllt sich Forest Village etwas dürrtig an – der Fairness halber aber auch nicht weniger als Banished. Es gibt keine Kampagnen oder Szenarien, nur das Endlosspiel auf mäßig unterschiedlichen Zufallskarten. Wer einmal ein voll ausgebautes Dorf besitzt, hat eigentlich alles gesehen. Und dreisterweise sind einige der größten Neuerungen der offiziellen Release-

Version sogar noch unvollständig. Wir können jetzt Bergfriede und Burgmauern bauen, aber die sind weitgehend nutzlos, weil weder der Bergfried-Forschungsbaum noch die Wikingerangriffe fertig sind, vor denen uns die Wälle schützen sollen. Mit Mod-Support können die Fans eigene Erweiterungen basteln, aber trotzdem hätte da auch von offizieller Seite mehr drin sein sollen. So ist Forest Village zwar ein unterhaltsamer Banished-Klon, der trotz seiner Macken eine ähnliche Survival-Faszination entfaltet, aber auch keinen riesigen Schritt nach vorne schafft. ★

## LIFE IS FEUDAL: FOREST VILLAGE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2 GHz / AMD FX-6300 2 GHz  
GeForce GTX 560 / Radeon HD 6850  
2 GB RAM, 1 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 2,5 GHz / AMD FX-8350 2,5 GHz  
GeForce GTX 760 / Radeon HD 6970  
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmungsvoller Mittelalterstil
- gute Musikatmosphäre
- gelungene Gebäudemodelle
- hässliche Momente durch Nacht- und Saisonwechsel
- Terraforming schafft unschöne Landschaften

### SPIELDESIGN



- spannender Überlebenskampf
- Jahreszeitenwechsel verlangt Planung
- motivierender Siedlungsausbau
- viel Leerlauf
- träger und rudimentärer First-Person-Modus

### BALANCE



- faire Startbedingungen
- Survival schwer, aber möglich
- Naturkatastrophen optional
- Tooltips und Tutorial unvollständig
- Probleme oft schwer vorhersehbar

### ATMOSPHERE / STORY



- beschauliche Mittelalterdorf-Atmosphäre
- Wuselfaktor
- stetes Bedrohungsgefühl im Rücken
- viele realistische Zusammenhänge
- einige auffällige Realismusbrüche (keine Familien)

### UMFANG



- Zufallskartengenerator
- Modding-Unterstützung
- ordentliche Gebäudezahl
- keine Kampagnen oder Szenarien
- wenig Vielfalt und Abwechslung

### FAZIT

Forest Village bedient sich stark bei Banished. Herausgekommen ist ein gutes Aufbauspiel, aber gerade die eigenen Ideen zünden nicht immer.



Im Winter liegen die Felder brach, also haben wir hoffentlich genügend Vorräte gesammelt.