

Builders of Egypt

DER ERBE DES PHARAOS



Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **PlayWay** Entwickler: **Strategy Labs** Termin: –

Auf DVD: Preview-Video

Viele positive Steam-Reviews für einen Prolog! Unser Aufbauspiel-Experte Maurice erklärt, was es mit der Begeisterung für Builders of Egypt auf sich hat.

Von Maurice Weber

Builders of Egypt will in die Fußstapfen eines der besten Aufbauspiele aller Zeiten treten – und dafür wird es höchste Zeit! Das altherwürdige Pharaon von 1999 ist schließlich schon über 20 Jahre alt, und bis heute gab es nie einen wirklich ähnlich großartigen Nachfolger. Aber jetzt weckt Builders of Egypt eine neue Hoffnung: Das Spiel ist eine Hommage an den Klassiker. Zwar hat es noch keinen Release-Termin, aber es gibt schon einen kostenlosen Prolog auf Steam zu spielen.

Die Bedeutung

Builders of Egypt hat sich einiges vorgenommen: Pharaon und seine Konsorten Caesar 3 und Zeus, die Städtebauspiele von Impressions Games, waren ihrerzeit so gut, dass sie allein ein ganz eigenes Untergenre der

Aufbaustrategie bildeten. Blöderweise musste Impressions 2004 schließen, und seitdem lag diese Art der Städtebauspiele mit ein paar Ausnahmen brach. Einige Impressions-Mitarbeiter gründeten danach zwar Tilted Mill und machten noch Caesar 4 und Kinder des Nils, aber die alte Qualität konnten diese Spiele nie so ganz einfangen. Und überhaupt ist das auch schon wieder über zehn Jahre her! Das nächste Tilted-Mill-Spiel sollte Medieval Mayor heißen, aber dessen Webseite wurde 2013 das letzte Mal aktualisiert. Das größte Vermächtnis von Impressions ist daher wohl eine ganz andere Reihe: Stronghold. Auch deren Erfinder Simon Bradbury arbeitete vorher bei Impressions. Aber die Stronghold-Serie ist bekanntlich auch nicht mehr das, was sie mal war. So gesehen ist die Aufgabe von Builders of Egypt doch recht einfach: Es gibt ja gar keinen anderen Impressions-Erben mehr.

Der Unterschied

Aber genug der langen Vorgeschichte, schauen wir uns das Ding endlich mal näher an! Das Komplettpaket soll am Ende gleich

mehrere Kampagnen bieten, davon ist Builders of Egypt allerdings noch weit entfernt. Der Prolog besteht lediglich aus einer Mission, die uns maximal zwei bis drei Stunden beschäftigt. Aber ab der ersten Sekunde wird klar: Builders of Egypt ist wirklich sehr stark an Pharaon angelehnt, was auch beim Blick auf die Screenshots ins Auge fällt.

Den Grundstein für unsere Stadt legen wir, indem wir die ersten Straßen ziehen und Häuser für die Siedler anlegen. Das sind zunächst nur primitive Hütten, aber indem wir stetig wachsende Bedürfnisse erfüllen, werten wir die Gebäude immer weiter auf. Zunächst ist das ein Zugang zum Wasser, wofür wir einfach einen Brunnen bauen müssen. Danach muss Nahrung her, und auch die funktioniert wie früher bei Impressions und anders als etwa bei Anno. Es reicht nicht, nur Produktionsgebäude wie eine Fischerei zu bauen und das Essen irgendwo in der Stadt einzulagern. Die Nahrung will auch verteilt werden, und dafür wird sie erst zum Kornspeicher und dann zum Markt gekarrt. Der verteilt sie dann an umliegende Häuser.

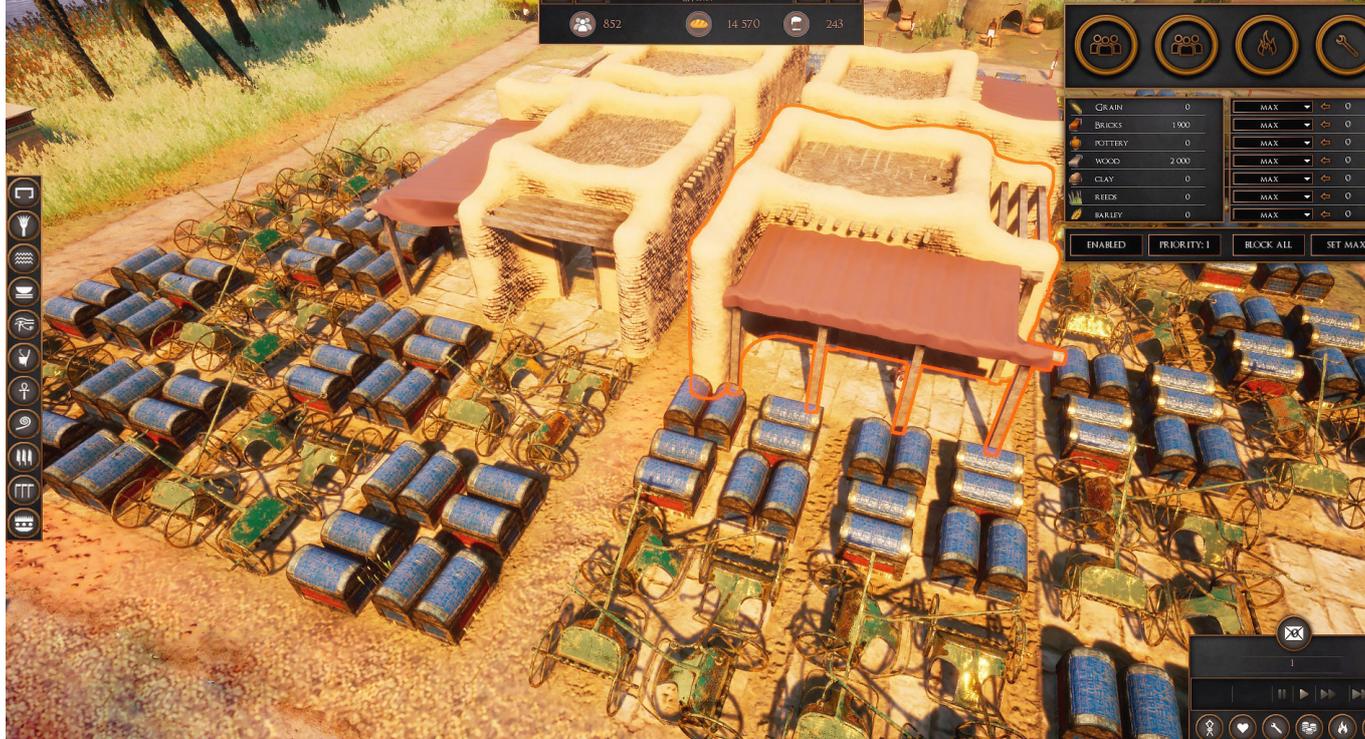
Wenn unsere Siedlung wächst, müssen wir also nicht nur genügend Produktionsbetriebe nachliefern, sondern außerdem mit einem ausgeklügelten Transportsystem sicherstellen, dass auch alle Wohnhäuser versorgt werden. Im Prolog ist das noch recht simpel, weil es nur zwei Nahrungstypen und drei Häuserstufen gibt und unsere Stadt noch nicht allzu groß wird. Später könnte das aber deutlich komplexer werden.

Der Spannungsfaktor

Wie es sich für ein Aufbauspiel im alten Ägypten gehört, spielt bei der Nahrungsversorgung natürlich der Nil eine wichtige Rolle. Sowohl Fischereien als auch Farmen können ausschließlich am Fluss gebaut werden. Nur in Ufernähe erstreckt sich fruchtbares Grasland, der Rest der Karte ist karge Wüste. Das macht auch die Versorgung mit dem Grund-



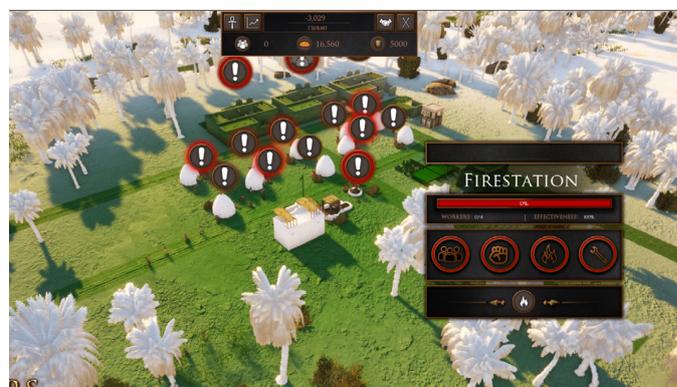
Unsere Arbeiter sollten möglichst zahlreich und schnell zu den Betrieben gelangen, damit diese effizient produzieren. Das ist deutlich komplexer als in Anno 1800.



Der Prolog von Builders of Egypt versetzt Aufbauspielfans in Aufregung, weil er das Spielgefühl des legendären Pharaos einfängt.



Die Animationen wirken aus der Nähe noch recht spärlich. Da muss mehr passieren, um einen ordentlichen Wuselfaktor zu erreichen.



In Builders of Egypt müssen die Häuser nur in der Nähe der Feuerwache stehen, um nicht in Brandgefahr zu geraten.

bedürfnis Wasser schwierig, weil selbst simple Brunnen nur in der Nähe des Nils errichtet werden können. Zu allem Überfluss tritt der Fluss regelmäßig über die Ufer und überflutet das Ackerland. Derweil stoppt die Produktion. Wenn wir also keinen Nahrungsüberschuss eingelagert haben, kriegen unsere Bürger eine Weile nix mehr zu beißen und Häuser fallen gar auf eine niedrigere Stufe zurück. Jüngere Aufbauspielfans mag das an die Survival-Elemente von modernen Genrevertretern wie Frostpunk, Banished, Northgard oder Endzone erinnern – aber erfunden haben dieses System tatsächlich die Impressions-Citybuilder vor über 20 Jahren.

Komplexer als Anno?

Nil-Überflutungen sind doppelt gefährlich, weil uns zurückgestufte Häuser Arbeitskraft kosten, und wir wiederum Arbeiter benötigen, um die Produktionsgebäude am Laufen zu halten. Jedes Wohngebäude stellt Arbeitskräfte basierend auf seiner Stufe zur Verfügung und jede Produktionsstätte braucht eine bestimmte Zahl davon, um mit maximaler Effizienz zu funktionieren. Die Arbeiter werden aber anders als etwa in Anno 1800 keine unbegrenzt langen Reisen auf sich nehmen, ihr Arbeitsplatz muss tatsäch-

lich in Reichweite ihres Wohnorts liegen. Im Prolog erweist sich das allerdings noch als eher nebensächlich, denn auch hierfür werden die Siedlungen einfach nicht groß genug. Spätere Missionen dürften aber erfordern, teils eigene Arbeitersiedlungen für bestimmte Produktionsketten anzulegen. Die werden dann aufgrund ihrer Distanz zum Nil auch schlechter versorgt sein als die reichen Häuser am Flussrand – ein schön organischer Weg, realistische Städte zu erschaffen. Die einzige Produktionskette im Prolog ist allerdings recht simpel: Wir fördern Lehm und produzieren daraus Ziegel und Töpferware. Die Ziegel erfordern dazu noch zusätzlich Stroh aus den Farmen am Flussrand.

Wie funktioniert der Handel?

Unser Geld oder genauer gesagt unser Brot, denn das funktioniert in Builders of Egypt als primäres Zahlungsmittel und nicht als Nahrungsmittel, verdienen wir uns im Prolog mit Handel. Auf einer Karte von Ägypten wählen wir andere Städte aus und etablieren gegen ein Entgelt eine Handelsroute zu ihnen. Jede dieser Städte hat jeweils eigene Bedürfnisse und Angebote. Im Handelsbildschirm legen wir fest, welche Produkte wir importieren oder exportieren wollen. Fortan

pendelt regelmäßig ein Händler hin und her, der automatisch basierend auf unseren Einstellungen kauft und verkauft. Manchmal richten die anderen Städte außerdem Wünsche an uns, etwas dass wir ihnen eine bestimmte Menge Ziegel liefern. Wenn wir dies erfüllen, kriegen wir eine kleine Belohnung, etwa eine Ladung Brot.

Letztes Puzzlestück des Städtebaus im Prolog sind Gebäude, die für Sicherheit sorgen oder Bedürfnisse erfüllen. So stellen wir sicher, dass jedes Gebäude von einer Feuerwache überwacht wird und Zugriff auf einen Tempel hat. Solche Gebäude funktionieren aber anders als bei Impressions früher. Damals hat zum Beispiel die Feuerwache einen Arbeiter auf Patrouille geschickt, der das Feuerrisiko in allen Gebäuden senkte, an denen er vorbeimarschierte. In Builders of Egypt passiert das nicht, hier müssen die Gebäude wie in der Anno-Serie nur im Radius der Feuerwache liegen, was weniger atmosphärisch sowie spielerisch weniger fordernd ist, weil damit ein wichtiger Planungsfaktor beim Straßennetzwerk wegfällt.

Was muss besser werden?

Builders of Egypt drückt schon jetzt die richtigen Knöpfe bei den Fans der Impressions-



Nur in der Nähe des Nils ist das Land fruchtbar genug, um Nahrung anzubauen, was uns vor spannende planerische Herausforderungen stellt.

Citybuilder, denn es erinnert alles wirklich sehr stark ans Vorbild Pharaos. Und es macht einfach Spaß, mal wieder ein neues Spiel in diesem Stil und mit moderner Grafik zu haben. Denn Builders of Egypt sieht ziemlich schick aus, vor allem wenn wir unsere Stadt aus der Distanz betrachten. Auch aus der Nähe gibt es einige Details zu entdecken, aber die Animationen sind nicht so gelungen wie in anderen Aufbauspielen. In Stronghold konnten wir etwa die komplette Entstehung eines Produkts verfolgen. Builders of Egypt zeigt ebenfalls, dass etwa in der Ziegelei der Lehm und das Stroh eingelagert werden, und animiert auch die Arbeiter. Aber es gibt keinen durchanimierten Verlauf, bei dem sich ein Arbeiter wirklich die Zutaten für sein Werk holt und daraus einen fertigen Ziegel schafft, den er dann abgibt. Stattdessen kneten die hier alle recht ziellos rum und regelmäßig bringt ein Karren die dabei entstandenen Ziegel weg.

Aus der Ferne wiederum könnte das Spiel gut noch mehr Wuselfaktor vertragen. Obwohl Builders of Egypt eigentlich schön aus-

sieht, macht es noch nicht sonderlich viel Spaß, einfach mal entspannt dem Treiben in unserer Stadt zuzuschauen. Dabei ist das so wichtig für ein Aufbauspiel.

Auch spielerisch hat der Prolog noch einige recht offensichtliche Mängel. Zum Beispiel gibt es keine Tooltips für ein Gebäude im Baumenü, wir können erst sehen, wie viele Arbeiter es braucht und welche Bedürfnisse es sonst so stellt, nachdem wir es gebaut haben. Und auch allgemein bleiben noch jede Menge Fragen offen. Der Prolog erinnert zwar wohligh an Pharaos, führt aber noch längst nicht weit genug, um einzuschätzen, wie gut Builders of Egypt als eigenständiges Aufbauspiel wird. Und ob ihm auch gelingt, das gute alte Impressions-Prinzip wirklich sinnvoll weiterzuführen, statt es nur in 3D neu aufzulegen.

Wie geht es weiter?

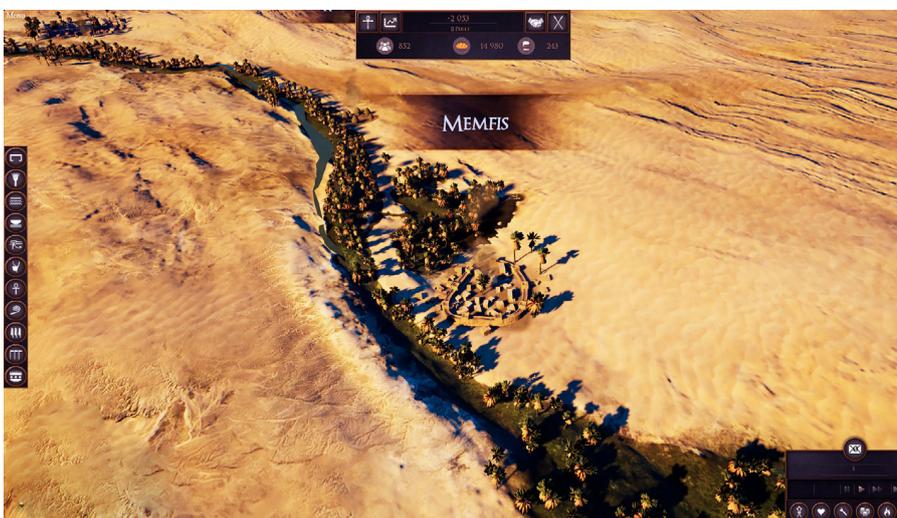
Natürlich hat Builders of Egypt noch jede Menge Entwicklungszeit vor sich und wird weitgehend von nur einer Person entwickelt, was recht beeindruckend ist. Es soll vor Re-

lease für ein Jahr in den Early Access gehen, wann das passiert, ist aber noch nicht bekannt. Aber im Lauf der Entwicklung sollen schrittweise neue Features dazukommen, darunter mehr Gebäude und Monumente, politische Aktionen sowie Militäreinheiten. Der Prolog soll parallel zum Hauptspiel ebenfalls weiterentwickelt werden. Es bleibt also noch viel zu tun, und es ist zu früh, um schon auf Basis des Prologs eine verlässliche Prognose zu geben. Die Grundvoraussetzungen für einen würdigen Pharaos-Erben sind aber in jedem Fall vorhanden. ★



Maurice Weber
@Froody42

Builders of Egypt macht Hoffnung – aber es bleibt erst mal bei Hoffnung, denn das Spiel schafft noch nicht genügend harte Fakten. Nicht weil es schlecht wäre, sondern weil der kostenlose Prolog einfach noch nicht weit genug geht, um sich wirklich ein stichfestes Urteil zu bilden. Und das ist auch okay, das kann man von einem Prolog ja gar nicht erwarten! Aber ich habe mich einfach enorm gefreut, dass sich endlich mal wieder ein Entwickler an einem Pharaos-Erben versucht. Und auch noch an einem, der bislang richtig schick aussieht! Im Prolog wirkt Builders of Egypt kompetent gemacht und erweckt tatsächlich sofort den Eindruck eines Pharaos in moderner Grafik. Damit erfüllt es genau sein erstes Ziel. Offen bleibt nur, ob es auch die Langzeitfaszination des Klassikers einfangen kann. Und ob es ihm gelingt, auch interessante Weiterentwicklungen des Prinzips einzubringen, statt nur Altbewährtes neu aufleben zu lassen. Aber ehrlich: Selbst darüber würde ich mich schon freuen.



Auf der aktuell noch recht kargen Strategiekarte planen wir Handelsrouten.