



Eine prachtvolle Siedlung direkt am Nil, im Zentrum ein Geschäftsviertel mit Tempel, Bazar und Arztpraxis.

Pharao: A New Era

PYRAMIDONAL!

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Dotemu** Entwickler: **Triskell Interactive** Termin: **2021**

Die Retro-Spezis von Dotemu knöpfen sich diesmal einen echten Aufbauklassiker vor. Für den Hobby-Pharao Markus wird damit ein kleiner Nostalgietraum wahr.

Von Markus Schwerdtel

»Du kennst das Spiel ziemlich gut, hm?« Das ist Martin Deppes – Ende 1999 der stellvertretende Chefredakteur von GameStar – Kommentar zu meinem Bewerbungstext, den ich damals auf eine Stellenanzeige im Heft hin an ihn schicke. Ich will unbedingt den Job als Trainee in der Redaktion, also schreibe ich als Beispielartikel einen Test

über das Spiel, das ich zu der Zeit in wirklich jeder freien Minute spiele – Pharao!

Na gut, ehrlich gesagt knoble ich mit dem Aufbauspiel von Impressions Games (Lords of the Realm, Caesar 3) damals nicht nur in jeder freien Minute an der perfekten Stadt, sondern auch in den Minuten, in denen ich eigentlich für das Studium büffeln sollte.

Pharao ist – zusammen mit Baldur's Gate – dafür verantwortlich, dass ich mit meinen Scheinen dezent hinterher hänge. Darum bin ich heilfroh, als mich Martin anruft und mir mitteilt, dass ich (nicht zuletzt wegen meines Bewerbungstests) den Job bekomme. Ich kann also sagen: Wenn es Pharao nicht gegeben hätte, könnte ich jetzt keinen Artikel über die Neuauflage Pharao: A New Era schreiben. Wahnsinnig tiefsinnig, oder?

Antikes Gamedesign = Super

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass ihr noch nie etwas von Pharao gehört habt, hier eine kleine Zusammenfassung: Pharao ist kurz gesagt SimCity im alten Ägypten. Als Stadtplaner verlegt ihr Straßen, platziert Wohn- und Produktionsgebäude, sorgt mit Feuerwehr- und Polizeistationen für Sicherheit. Das Ziel sind wohlgenährte Bürger und glückliche Götter (Tempel bauen, Opfer bringen!), vor allem aber der Bau von Monumenten zu Ehren des Pharao. Und weil so eine Pyramide nun mal ganz schön groß ist, kann das mehrere Spieljahrzehnte dauern. Der heimliche Star in Pharao ist aber der Nil, der (hoffentlich!) jedes Jahr über die Ufer tritt und so das Land fruchtbar macht. Kluge Spieler stimmen die Götter gnädig, damit die Lebensader zuverlässig die Felder überschwemmt und sprichwörtlich für Wachstum sorgt. Das hört sich alles ganz schön konventionell, vielleicht sogar angestaubt an.



Die Gebäude rechts sind normale Farmen, etwa für Feigen. Sie liefern auch ohne Nilflut Früchte.

Doch das Ineinandergreifen der Elemente funktioniert heute noch genauso gut und motivierend wie damals. Der Clou: Trotz aller Komplexität ist Pharaos nie erdrückend kleinteilig, zu keinem Zeitpunkt fühlt man sich erschlagen von den Möglichkeiten und Zusammenhängen – schönen Gruß an Anno 1800!

Neues altes Ägypten

Game Designer Théophile Noiré vom Entwicklerstudio Triskell Interactive zeigt mir eine frühe Alpha-Fassung von Pharaos: A New Era, die noch kein Interface hat. Das war nämlich schon im Original reichlich altbacken, Théophile und seine Kollegen wollen es komplett modernisieren. Nur dezent aufgehübscht ist dagegen die Optik. Klar, alles hochaufgelöst, flüssige Animationen, smoothes Zoomen und Scrollen – aber der ursprüngliche Pharaos-Look bleibt absolut erhalten. Auf Anhieb erkenne ich Lehmgruben, Töpfereien, Papyrusmacher oder Tempel – und fühle mich sofort wohl nostalgisch zurückversetzt in die Zeit, in der ich eigentlich für die Matheklauseur hätte lernen sollen. Ein paar nette Details hätte ich ohne Théophiles Hilfe aber nicht entdeckt. So sind auf den Tempeln passende Malereien zu erkennen, die Motive wurden zusammen mit echten Ägyptologen erarbeitet. Nichts Bahnbrechendes, aber es zeigt, mit welcher Liebe zur Vorlage die Macher hier am Werk sind.

Bastet ist die Beste!

Natürlich verbessert Triskell das originale Pharaos auch unter der Haube, vor allem beim Balancing. So sorgt zum Beispiel im Original der Segen von Bastet unter bestimmten Umständen dafür, dass Häuser und Basare quasi unendlich mit Nahrung aufgefüllt werden. Oder der dritte Auftrag



Die braunen Flächen werden jährlich vom Nil überschwemmt, ideal für den Anbau von Getreide.

des Kleopatra-Addons (neben den ursprünglichen 53 Missionen und dem Karteneditor natürlich im Remake enthalten) ist einfach nicht zu gewinnen. Oder die Arbeitslosigkeit ist extrem hoch, wenn die Gesundheitsversorgung »zu gut« ist und die Untertanen partout nicht sterben wollen. All das und vieles mehr reparieren Théophile und Co.

Und dann gibt es noch jede Menge einsteigerfreundlicher Tweaks. Im alten Pharaos wurde die Entfernung zwischen Gebäuden (etwa Basar und Wohnhaus) in Luftlinie gemessen, jetzt wird die Wegstrecke kalkuliert, die ein Träger tatsächlich laufen muss. Ist die Straße nicht effizient gelegt und der Weg deshalb zu weit, bleibt er zu Hause. Bauen war früher nur in der langsamsten Spielgeschwindigkeit möglich, jetzt geht es auch im Pausenmodus. »Es sind wirklich eine Menge Quality-of-Life-Verbesserungen,« erklärt Théophile. Viele davon werden jedoch für Puristen an- und abschaltbar sein.

Leben in Luxus

Die vielleicht größte Änderung kommt jedoch erst sehr spät im Spiel zum Tragen: Ur-

sprünglich wurden Wein oder Juwelen unter dem Begriff Luxusgüter zusammengefasst und als eine Kategorie gehandelt. Im Remake brechen die Entwickler damit, Wein und Juwelen sind zwar immer noch Luxus, werden aber be- und gehandelt wie normale Waren. Das sorgt für Transparenz bei den Bedürfnissen und Produktionskreisläufen.

Eine weitere große Baustelle ist der Handel mit anderen Städten. Die Karawanen über Land funktionieren wie gewohnt, die Warenschifffahrt will Théophile aber umkrepeln. Und dann sind da noch die Tutorialmissionen, die Neulinge in die faszinierende, aber eben komplexe Welt von Pharaos einführen sollen. Wer weiß, vielleicht kriegen wir ja bald Bewerbungen mit einem Test von Pharaos: A New Era als Beispieltest? ★

Meinung

Markus Schwerdtel
@kargbier



Lacht mich ruhig aus und nennt mich ein Nilpferd, aber Pharaos: A New Era ist eins meiner großen Wartespiele 2021. An diesem Epos stimmt für mich einfach alles. Das fängt beim Tüfteln am optimalen Stadtlayout an, das eher an ein Knobel- als an ein Aufbauspiel erinnert. Weiterhin kann ich wirklich haarklein an den Produktionskreisläufen schrauben, indem ich etwa Lager nur bestimmte Waren annehmen lasse. Dann gibt es da noch die Götter mit ihren teils mächtigen Boni und natürlich den Nil, der mit seinem Fluthrhythmus den Erfolg entscheidend im wahrsten Sinne des Wortes beeinflusst. Und über allem steht das große Ziel, ein gigantisches Monument zu errichten, das die Jahrtausende überdauert. Trotz aller Komplexität verliert man dabei dank stets logischer (und jetzt noch verbesserter) Zusammenhängen nie den Überblick. Auch wenn das Ding im Kern schon über 20 Jahre auf dem Buckel hat und im Vergleich zu Anno 1800 so attraktiv aussieht wie ein Lehmziegel – Pharaos war (und ist) ein Meilenstein, den man kennen und vor allem spielen sollte. Wer das noch nachholen muss, hat mit dem Remake bald die perfekte Gelegenheit dazu.

Dotemu und Triskell

Für Pharaos: A New Era haben sich die beiden französischen Firmen Dotemu und Triskell Interactive zusammengesetzt. Dotemu kümmert sich schon seit 2008 um Neuauflagen von Klassikern wie Little Big Adventure oder erst kürzlich Streets of Rage 4. Triskell gibt es dagegen erst seit 2014, Aufbauerfahrung haben die Entwickler mit Lethis: Path of Progress gesammelt. Das erinnert optisch tatsächlich ein wenig an die Spiele von Impressions, ist aber in einem viktorianischen Steampunk-Universum angesiedelt. Am neuen Pharaos arbeiten nur fünf Entwickler, bei Impressions waren es damals rund 40. Bei Erfolg schließen die Macher übrigens Neuauflagen weiterer Impressions-Titel wie Caesar 3 oder Zeus nicht aus.

