

Aufbauspiele 2021

BITTE WIEDER MEHR MUT!

Die Aufbaustrategie ist an einem guten Punkt. Doch genau das ist der Zeitpunkt, an dem sich das Genre weiterentwickeln muss und wieder denselben Mut wie Banished beweisen kann.



Fabiano Uslenghi

Fabiano kann sich seit früher Kindheit für Aufbauspiele begeistern, auch wenn sein erster Ausflug in dieses Genre mit Stronghold eher eine Mischung aus RTS und Aufbau war. Dabei hat er mehr über Warenkreisläufe und eine sinnvolle Infrastruktur gelernt als irgendwo sonst. Später erweiterte er sein Repertoire um Klassiker wie Anno 1404 und Pharaoh. Seitdem ist er immer auf der Suche nach neuen Aufbauspielen und wurde 2020 ziemlich oft fündig.



Dieses Land liebt Aufbauspiele. Daran hat sich seit 30 Jahren nichts geändert. Die Aufbaustrategie bleibt für uns weiterhin eines der wichtigsten Genres. Und das Schöne dabei ist: Die Aufbaustrategie musste nie eine wirkliche Krise durchlaufen. Sicherlich hatte sie mit ein paar Identitätsproblemen zu ringen. Die Siedler dachte etwa zwischendurch, man sei ein RTS wie Age of Empires oder Warcraft. Mittlerweile konnte sich das Genre jedoch wieder sehr gut fangen und ist an einer guten Position angelangt.

Aber die Aufbaustrategie ist eben auch ein Genre, das sich selten im Repertoire eines großen Publishers findet. Branchengiganten wie 2K, oder Microsoft haben praktisch keine Aufbauspiele in ihrem Sortiment. EA hat bekannterweise Dungeon Keeper nahezu fahrlässig gegen die Mobile-Wand brettern lassen, und über SimCity reden wir besser auch nicht. Lediglich Ubisoft investiert noch groß in umfangreiche Aufbauspiele. Die Siedler und Anno liegen beide beim französischen Publisher. Davon abgesehen finden sich Aufbauspiele häufiger in der Obhut kleinerer Entwickler oder auf Strategie spezialisierter Publisher wie Paradox und Frontier.

Doch obwohl es dem Genre so gut geht und so viel Verantwortung bei den experimentierfreudigen Indie-Studios liegt, treten Aufbauspiele seit einigen Jahren mehr oder weniger auf der Stelle. Das ist nicht abwertend gemeint. Doch es wird mal wieder Zeit, mit mehr Innovation und mutigen Ideen für eine strahlende Zukunft zu sorgen. Das letzte Spiel, dem das gelang, war Banished, dessen Früchte wir jetzt erst anfangen zu ernten.

Wo steht die Aufbaustrategie Ende 2020?

Das Jahr 2020 war für Aufbaufans ein zweischneidiges Schwert. Denn wenn wir uns ganz objektiv ansehen, was in diesen zwölf Monaten alles rauskam, dann fällt die Ausbeute sehr ernüchternd aus. Neue Spiele müssen wir mit der Lupe suchen. Finden dann ein paar ganze nette Spielchen wie Before We Leave oder den etwas minimalistischeren und recht albernem Jurassic-Park-

Konkurrenten Parkasaurus. Im Dezember erscheint bei Epic außerdem noch Airborne Kingdom.

Dass sich dieses Jahr trotzdem nicht komplett fruchtlos angefühlt hat, ist aber einem anderen Spiel zu verdanken: Anno 1800. Der neueste Teil der Aufbauserie erschien zwar bereits 2019, aber wurde das ganze Jahr über kontinuierlich mit neuen Inhalten bestückt. Und das gelang Ubisoft sogar durch die Bank weg besser als in dem Jahr davor. Sicherlich war nicht jeder DLC ein Meisterwerk. Doch jeder davon hatte eine Daseinsberechtigung und bot immer wieder neue Facetten, mit denen Anno 1800 schlicht und ergreifend besser wurde. Mit dem finalen Land-der-Löwen-DLC wurde zudem ein grandioser Abschluss gefunden, und die ganzen kostenlosen Updates verhalfen Anno 1800, in unserem Nachtest sogar den goer-Gipfel zu erklimmen. Doch Anno 1800s größte Innovation war eher, wie gut Ubisoft das Spiel am Leben erhalten hat. Wie gut es inhaltlich weiter unterstützt wurde. Eine Kunst, die anderen Aufbauspielen in dieser Form noch oft fehlt. Ende 2020 können wir also zumindest festhalten: Wir hatten kein gutes Jahr, aber konnten trotzdem den höchsten Gipfel besteigen. Jetzt gilt es, den nächsten Berg zu finden.

Was uns nächstes Jahr (vielleicht) erwartet

Es gibt noch einen weiteren Grund, warum 2020 für Aufbaufans keine Verschwendung war: Es wurden sehr, sehr viele zukünftige Spiele an unser Ufer geschwemmt. Das ganze Jahr über tauchten immer wieder neue Trailer auf, neue Ankündigungen von oftmals sehr kleinen Studios. Diese Spiele teilen sich eine Gemeinsamkeit – sie sehen oft erstaunlich gut aus. Wir reden hier von unheimlich spannenden Einmann-Projekten wie Manor Lords, das womöglich Strongholds Erfolgsgeschichte wiederholen könnte. Oder Spielen wie Viking City Builder, dem ersten Aufbauspiel mit integriertem Raytracing. Außerdem folgte das einzigartige Aztec Empire, das uns in einen selten genutzten Teil der Welt ver-



Man sieht es Banished zuerst nicht an, aber dieses Spiel hatte einen großen Einfluss auf unsere heutigen Aufbauspiele.



Nostalgiker freuen sich auf Pharaoh: A New Era, das auch 2021 erscheinen soll.



Anno 1800 gehörte auch 2020 zu den besten Aufbauspielen und bekam mit Land der Löwen einen grandiosen DLC. 2021 soll es in kleinerem Maßstab weitergehen.

schlägt. Wir sollten auch Distant Kingdoms nicht vergessen. Ein Aufbauspiel in einer rollenspieltypischen Fantasywelt. Ach, und Pharaoh wird nicht nur als liebevolles Remake neu aufgelegt. Nein, gleichzeitig erscheint mit Builders of Egypt eine vom Vorbild unabhängige Hommage an diesen Aufbauklassiker.

Zusätzlich rechnen wir mit Aufbauspielen, die für 2020 geplant und dann doch wieder verschoben wurden. Allen voran das heiß erwartete Die Siedler, um das es seit einigen Monaten aber auch bedrückend still wurde. Anno 1800 soll 2021 noch einen dritten Season Pass bekommen. Das. Jahr. Ist. Voll!

Die Hoffnung auf ein neues Banished

Das war jetzt eine ziemlich lange Vorrede. Den aktuellen Stand der Aufbauspiele zu kennen, ist aber wichtig, um meine eigentliche Befürchtung zu verstehen. So rosig die Zukunft der Aufbauspiele auch aussieht, so grandios Anno 1800 geraten ist und so vollgepackt 2021 wahrscheinlich wird: Die größte Innovation der letzten Jahre haben wir einem Spiel zu verdanken, das schon über sechs Jahre auf dem Buckel hat. Banished hat 2014 für ein Umdenken gesorgt. Ein Subgenre begründet: Survival-Aufbaustrategie. Ich habe 2020 mit vielen Entwicklern gesprochen, die an den oben genannten Spielen beteiligt waren. Neben offensichtlichen Einflüssen wie Anno 1404 oder Cities: Skylines wurde als Inspiration auch immer wieder Banished genannt. Dieses so unscheinbare Aufbauspiel im Mittelalter hat einen erstaunlich großen Abdruck hinterlassen. Einen größeren, als wir uns vielleicht bewusst machen. Selbst deutlich bessere Spiele wie das grandiose Frostpunk haben auf Banished aufgesattelt. Gleiches gilt für das Indie-Phänomen Rimworld.

Was uns jetzt fehlt, ist der nächste Vorreiter. Und dieser Vorreiter könnte bei den Aufbauspielen wieder aus dem Indie-Bereich kommen. Doch mein Eindruck ist bislang, dass sich viele dieser Indie-Spiele zu sehr an Banished orientieren. Das wird

die große Frage, die wir uns 2021 stellen dürfen: Welches dieser Aufbauspiele kann das Genre wirklich voranbringen? Welches versucht nicht nur so zu sein wie Banished? Dazu gehören gewiss eine gehörige Portion Mut und das richtige Umfeld. Banished profitierte etwa seinerzeit davon, dass es ansonsten wenig Aufbaukonkurrenz gab. Diesen Luxus haben Manor Lords und Co. 2021 nicht. Umso spannender wird es zu sehen, ob eins davon einen Ton anschlägt, der wie bei Banished noch die nächsten sechs Jahre nachhallt. Bei allem, was ich über diese Spiele weiß, halte ich das eher für unwahrscheinlich.

An Anno 1800 sehen wir, dass man, auch ohne ein neues Subgenre zu erschaffen, ein grandioses Aufbauspiel abliefern kann. Spaß mit diesen Titeln werden wir nächstes Jahr also bestimmt trotzdem haben. Ich hätte aber nichts dagegen, mal wieder den Release eines so mutigen Überraschungshits mitzuerleben, wie Banished seinerzeit einer war. ★



Viking City Builder wird das erste Aufbauspiel mit Raytracing.