

# ANNO HAT RÜCKEN

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Stray Fawn Studio** Termin: **2022**

Wer denkt, Aufbaustrategie sei durchgezählt, hat noch nie eine Siedlung auf dem Buckel eines gigantischen, lebenden Tieres errichtet! Von Heiko Klinge



Im wandernden Dorf erwartet euch durchaus komplexe Aufbaukosten.

Reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen ... Eigentlich sollte ich längst die ersten Gebäude meiner Siedlung errichten, aber ich kann in der Gratis-Demo von The Wandering Village einfach minutenlang nicht aufhören, am Mausekranz zu drehen! Irgendwie auch kein Wunder: In welchem anderen Aufbauspiel darf ich von der

Weltkarte über ein gigantisches Monster bis zum auf dessen Rücken wachsenden Beerstrauch zoomen? Eben!

The Wandering Village spielt in einer postapokalyptischen Welt, die durch mysteriöse giftige Pflanzen zunehmend unbewohnbar wird. Eine kleine Gruppe Überlebender sucht deshalb Schutz auf dem

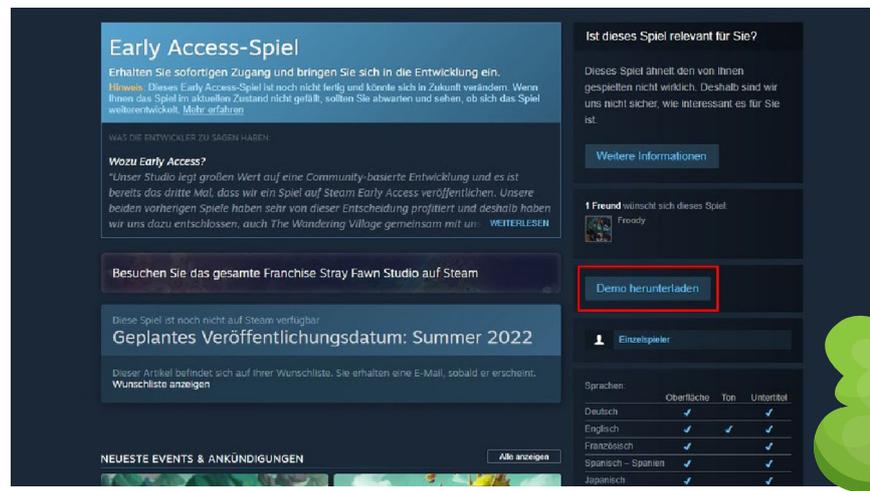
Rücken einer gigantischen, wandernden Kreatur, die sie Onbu nennen. Mein Job ist es, gleichermaßen ihr Überleben zu sichern wie das von Onbu. Aus dieser faszinierenden Grundidee macht das Schweizer Indie-Studio Stray Fawn (Niche, Nimbatus) ein noch faszinierendes Spiel, das wunderbar klassisches Aufbautüfteln im Siedler-Stil mit genau der richtigen Prise Frostpunk-Survival und FTL-Rogue-like mischt, ohne dass eine dieser Zutaten dominiert. Stattdessen ergeben sie schon vor dem Start der Early-Access-Phase im Sommer ein ebenso harmonisches wie erstaunlich umfangreiches Aufbauspiel-Ganzes, für das ich aktuell sogar Anno 1800 links liegen lasse.

## Was ist so besonders?

Die anfängliche Begeisterung über das Rein- und Rauszoomen weicht schon nach wenigen Minuten der Erkenntnis, dass es sich nicht nur um einen optischen Gag handelt, sondern tatsächlich um eine wichtige Spiel-funktion. Denn The Wandering Village besteht aus drei Komponenten, auch wenn die klassische Aufbaustrategie klar dominiert: **1. Siedlungsbau und Verwaltung:** Auf dem Rücken von Onbu platziere ich Häuser, Farmen, Tischler und Lager, aber auch ungewöhnlichere

## WO IST DIE DEMO?

Zur rund zwei bis vier Stunden langen Demo gelangt ihr über die Steam-Produktseite von The Wandering Village. Der eigentliche Download-Button ist etwas versteckt, ihr findet ihn ziemlich unscheinbar in der rechten Infospalte.





Mit dem Turm (links) auf dem Rücken könnt ihr Onbu Befehle zurufen, die er vielleicht sogar befolgt.



Hier verbringt man die meiste Spielzeit, errichtet Gebäude und weist den Nomaden neue Aufgaben zu.

Gebäude wie ein Fütterungs-Trebuchet, das Onbu artgerechte Riesenviehnahrung in den Schlund schleudert. Beim Platzpuzzeln freut sich der Annoholiker in mir: Transportwege spielen eine wichtige Rolle, Farmen verlangen nach unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten, und das Nahrungskatapult gehört selbstverständlich in Maulnähe.

Durch den geringen Platz und die begrenzte Bewohnerzahl muss ich erstaunlich viel mikromanagen, was wiederum angenehm an die ersten Siedler-Spiele erinnert. Wege beschleunigen das Tempo meiner Träger und Arbeiter, immer wieder muss ich Prozesse priorisieren, weil sich auch die Gegebenheiten und Herausforderungen meiner Siedlung ständig ändern. Weil der Bauplatz auf Onbus Rücken naturgemäß stets gleich bleibt, geht The Wandering Village im Kampagnenverlauf anders als zum Beispiel Anno 1800 weniger in die Breite, sondern mehr in die Tiefe. Ich bekomme zunehmend mehr Optionen, um aus dem begrenzten Bauplatz das Maximum herauszuholen.

**2. Rogue-like-Erkundung:** Während ich baue, stapft Onbu durch eine prozedural generierte Spielwelt. Habe ich einen Hornbläserturm gebaut, darf ich ihm dabei sogar Kommandos geben, etwa in welche Richtung es bei der nächsten Abzweigung gehen soll. Außerdem schicke ich wie in Frostpunk Expeditionen in zufallsgenerierte Wälder, Mienen oder Siedlungsruinen, um wertvolle

Ressourcen oder auch mal neue Überlebende zurückzukarren. Die Welt besteht zudem aus unterschiedlichen Biomen, die massiv Einfluss auf meine Siedlung nehmen. Wer in den gemäßigten Dschungeln nicht fleißig Wasser sammelt und Feldfrüchte anbaut, erlebt in Wüstenregionen sein hungriges Wunder. Und die eingangs erwähnten Pflanzen verteilen ihrerseits immer wieder giftige Sporen auf Onbus Rücken, um die ich mich schleunigst kümmern sollte.

**3. Pokémon-Survival:** Onbu ist eben nicht nur ein schick animierter Ort für meine Siedlung, sondern ein fühlendes Wesen, um dessen Wohlergehen ich mich genauso kümmern muss wie um das der Überlebenden. Er benötigt ebenso Nahrung wie Schlaf, und wenn er stirbt, habe ich automatisch die Partie verloren. Je weiter ich meine Siedlung ausbaue, umso mehr Interaktionsmöglichkeiten bekomme ich mit dem guten Onbu. Und je weiter ich in die postapokalyptische Welt voranschreite, desto größer werden auch die Gefahren für ihn. Dadurch vermeidet The Wandering Village sehr geschickt die Routinefalle der meisten anderen Aufbauspiele, die zunehmend einfacher werden, wenn ich erstmal alles gebaut habe.

**Viel Liebenswertes**

The Wandering Village mag auf Standbildern optisch eher simpel wirken, entfaltet in Bewegung aber schnell einen zauberhaften, an

die Filme von Studio Ghibli erinnernden Zeichentrick-Charme, dem sich selbst ein Anime-Skeptiker wie ich kaum entziehen kann. Vor allem wirkt alles wunderbar lebendig und organisch: Im Hintergrund zieht die Landschaft des jeweiligen Bioms vorbei, im Vordergrund verfolge ich das detailverliebte Gewusel meiner Untertanen, die wie in Die Siedler Bäume fällen, Rüben ernten und jede Ressource nachvollziehbar von A nach B zu C transportieren. Einzig einige nicht animierte Produktionsgebäude mindern den »Macht schon beim Zusehen Spaß«-Effekt. Hier will Stray Fawn im Verlauf der Early-Access-Phase aber noch nachbessern.

Anfangs jongliere ich in The Wandering Village lediglich mit vier Rohstoffen, zwei Handvoll Gebäudetypen und mageren 16 Überlebenden. Und das im ebenso grünen wie fruchtbaren Dschungel. Doch je weiter Onbu voranschreitet, umso mehr verstehe ich, wie gut hier ein Rädchen ins andere greift. Der Kniff: Ich habe stets mehr Aufgaben als Arbeitskräfte zur Verfügung. Außerdem wachsen Bäume und Beeren auf Onbus Rücken nur sehr langsam nach. Wer einfach nur wild drauflos abholzt und aufbaut, wird deshalb spätestens in der ersten Wüstenregion Probleme bekommen. Stattdessen muss ich clever priorisieren und meine Strategie flexibel den jeweiligen Umweltbedingungen anpassen. Und da ist ja noch der Forschungsbaum mit 30 weiteren Gebäuden, die meinen Handlungsspielraum im gleichen Maße erweitern, wie ich mich neuen Herausforderungen stellen muss.

**Sauber gemacht**

Die Demo beschäftigt je nach Spielweise rund zwei bis vier Stunden pro Durchgang, wirkt jetzt aber schon polierter als viele Indie-Aufbauspiele zum Release. Klar lesbare Icons verraten mir präzise, welche Probleme ein Siedler oder Gebäude hat. Ich darf das Geschehen jederzeit beschleunigen, verlangsamen und sogar anders als in Anno 1800 auch im Pausenmodus Befehle erteilen, sodass trotz der Survival-Thematik nie Stress auf-



Onbu bewegt sich über eine Weltkarte und durch unterschiedlichste Biome.

## STRAY FAWN STUDIO

Stray Fawn ist kein neues Studio und hat seit seiner Gründung 2016 durch Philomena Schwab und Micha Stettler schon eine Reihe erfolgreicher Spiele veröffentlicht. Im Weltraumspiel *Nimbatus* (links) baut ihr aus Einzelteilen eine möglichst kampfstärke Drohne und schickt sie in einem prozedural generierten Universum in Gefechte mit anderen Drohnen. Etwas friedlicher geht es im Evolutionsstrategiespiel *Niche zu* (nur für Android und iOS): Zwar wird auch hier (rundenweise) gekämpft, im Vordergrund steht jedoch das Überleben eurer eigenen Tierspezies. Mit geschickter Genetik passt ihr die an Umweltgegebenheiten, Krankheiten und Raubtiere an.



kommt. Die restliche Bedienung flutscht bis auf ein paar Kleinigkeiten ebenfalls vorbildlich, weshalb sich das Entwicklerstudio in der geplanten einjährigen Early-Access-Phase »nur noch« aufs Balancing und das Ergänzen weiterer Inhalte konzentrieren kann. So sollen Dschungel-, Wüsten- und Bergregion noch um ein Wasser- und ein Ruinenbiom ergänzt werden. Außerdem stehen fliegende Händler, zähmbare Vögel und zusätzliche Storyelemente auf der Update-Liste. Der eigentliche Kern von *The Wandering Village* funktioniert aber jetzt schon blendend und motiviert immens.

### Was ist noch unklar?

Über die Storyhintergründe lässt das Spiel einen momentan noch ziemlich im Dunkeln. Was hat die Umweltkatastrophe verursacht? Woher stammt mein Nomadenvolk? Was ist Onbu für ein Wesen, und gibt es noch mehr wie ihn? Oder ist er gar eine sie? Es spricht für die Atmosphäre von *The Wandering Village*, dass mir derart viele Fragen beim Spielen durch den Kopf schießen. Aber es wäre eben großartig, wenn die Rogue-like-Kampagne diese auch beantworten würde. Story-

elemente fehlen bis auf ein kurzes Intro sowie ein paar Tutorial-Textboxen komplett, sollen im Verlauf der Early-Access-Phase aber noch nachgeliefert werden. Zum einen über das Verteilen von Lore-Objekten in der Spielwelt, zum anderen über einen dedizierten Storymodus. Hier ist allerdings laut Studiogründerin Philomena Schwab noch unklar, wie dieser aussehen wird.

Das grundsätzliche Zusammenspiel aus ganz viel Aufbaustrategie, ein bisschen Rogue-like und einer Prise Survival klappt bereits prima, die großen Balancing-Fragen muss *Stray Fawn* allerdings erst noch lösen. Wie vermeiden sie im Kampagnenverlauf frustrierende Sackgassen, falls ich mich mal verplant habe? Wie fair wirken sich die vielen Zufallselemente auf den (bislang einzigen) Schwierigkeitsgrad aus? Und vor allem: Wie viel Lust habe ich auf einen neuen Durchgang, falls ich den Tod meines so liebgewonnen Onbus erleben muss?

Denn schon jetzt ist klar: Eine Kampagne in *The Wandering Village* wird deutlich länger dauern als die von Rogue-like-Kollegen wie *FTL*, *Hades* oder *Slay the Spire*. Das spricht einerseits für Umfang und Spieltiefe,

erhöht andererseits aber massiv die Frustgefahr bei einem späten Scheitern. Das könnte selbst einem Zoomfetischisten wie mir die Laune verderben, auch wenn ich bis dahin noch sehr viel rein- und rauszoomen werde. Reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen, rauszoomen, reinzoomen ... ★

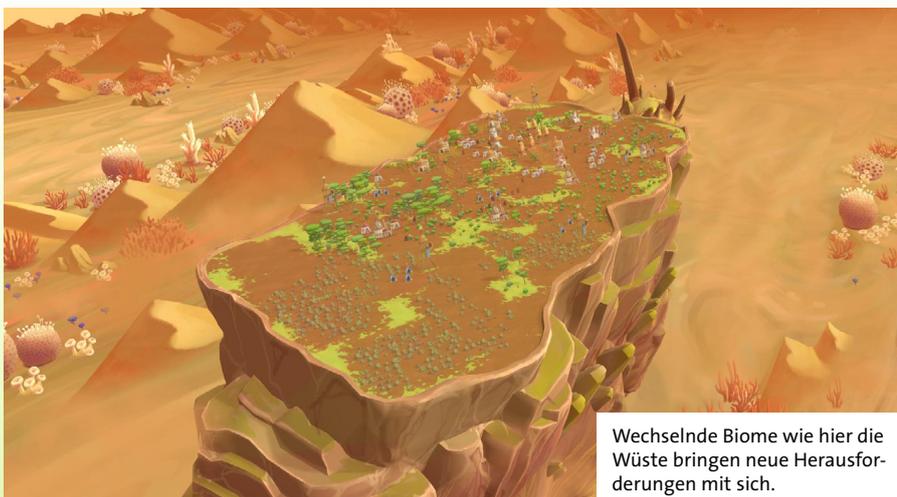
## MEINUNG

Heiko Klinge  
@HeikosKlinge



*The Wandering Village* mögen noch nicht viele auf dem Schirm haben, aber es könnte tatsächlich die größte Aufbauspielüberraschung seit *Frostpunk* werden. Die Idee mit der wandernden Riesenkreatur als Baufläche ist schlicht genial und so viel mehr als nur ein optisches Gimmick. Zum einen potenziert es die Identifikation mit meiner Siedlung: Sie soll eben nicht nur effizient arbeiten und schön aussehen, sondern verdammt nochmal das Überleben meines Nomadenstammes und natürlich des herzlichsten Onbus sichern!

Zum anderen löst es das klassische Routineproblem vieler Aufbauspiele: Meine Siedlung wandert hier im wahrsten Sinne des Wortes durch eine sich ständig ändernde Spielwelt. Was vor ein paar Minuten noch effizient war, kann plötzlich das Überleben meines Stammes gefährden. Der schon jetzt sehr runde Zustand von *The Wandering Village* macht mich zudem zuversichtlich, dass die Early-Access-Phase hier eben nicht nur reines Marketing ist, sondern wirklich zum Polieren eines Rohdiamanten verwendet werden kann. Wie sehr der letzten Endes glänzen wird, steht natürlich noch in den Sternen. Aber wer ein Herz für intelligente Aufbauspiele hat, sollte mindestens die Gratis-Demo ausprobieren und das wandernde Dorf im Blick behalten.



Wechselnde Biome wie hier die Wüste bringen neue Herausforderungen mit sich.