



AUFBAUSPIELE

Ein Genre, viele Meinungen

DAS PERFEKTE AUFBAUSPIEL?

Wann ist der ultimative Wuselfaktor erreicht? Wie komplex darf ein Aufbauspiel sein? Wir haben uns mit Entwicklern und Experten auf die Suche nach der vollendeten Aufbauformel begeben. Von Michael Sonntag



Anno 1800 zählt zu den besten Aufbauspielen auf dem Markt und fokussiert sich auf Entspannung, Wirtschaft und Städtebau.

Jeder Aufbauspieler hat sich das Folgende bestimmt schon einmal so oder so ähnlich vorgestellt: Ein Schiffsreisender erreicht abends eure Stadt, tritt auf den Steg und kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus. Diese funkelnden Straßen, diese edlen Häuser, diese unglaubliche Schönheit! Das Lächeln eines vorbeikommenden Bäckers mit Schubkarre sagt ihm: »Ja, hier ist alles möglich!« Wenn wir dieses Bild vor Augen haben, hat es ein Aufbauspiel geschafft, uns vollkommen zu verzaubern. Aber wie funktioniert diese Magie? Welche Zutaten müssen dafür zusammenkommen?

Ein Genre ohne Schublade

Aufbauspiel – vor der Zusammensetzung stellt schon der Name ein Mysterium dar. Ein typisch deutsches, wie wir bei den Vor-

bereitungen dieses Artikels festgestellt haben. Denn wie übersetzen wir Aufbauspiel am besten auf Englisch, wenn wir internationale Studios anschreiben? Passt »building up game« oder »construction game« wirklich? Das klingt eher nach einem Baustellen-simulator. Am Ende spuckt der Übersetzer »city building game« aus, und das trifft es irgendwie, aber nicht komplett. Denn nicht in jedem Aufbauspiel errichten wir Städte. Zoos, Vergnügungsparks, Weltraumkolonien, Höllenfestungen, Schienennetze – es gibt fast nichts, was wir nicht schon errichtet haben. Von Anno 1800 bis Rollercoaster Tycoon, von Foundation bis Frostpunk: Über die Jahrzehnte hat das Genre derart viele Versionen, Unterkategorien und Genremixes hervorgebracht, dass es sehr schwierig ist, klare Grenzen zu ziehen. Aber so un-

terschiedlich Aufbauspiele auch sind, am Ende ist es die Begeisterung, die ihnen ein klares Gesicht gibt.

Schöne neue Welt

Die Immersion bildet heutzutage einen immer wichtigeren Gaming-Maßstab. Und für kein Genre sei Immersion wichtiger als für Aufbauspiele, meint Writing Bull: »In Aufbauspielen muss ich stets das Gefühl haben, keine Bits zu verschieben. Ich darf nicht das Zahlenwerk der Entwickler sehen, sondern muss das Gefühl bekommen, als Herrscher für echte Menschen verantwortlich zu sein. Hierbei sind Details unglaublich wichtig, es braucht einen Aquariumeffekt wie in Anno 1800. Ich muss in die Häuser hineinschauen können und sehen, wie sich das Mühlrad dreht, der Mehlsack abtrans-

UNSERE GESPRÄCHSPARTNER

»Jana Mößner

Technical Artist, Endzone:
A World Apart

»Viele unserer Spieler und Spielerinnen schicken uns immer wieder tolle Screenshots von ihren eindrucksvollen Siedlungen, die sie mit viel Liebe und Aufwand erstellt haben. Es scheint, als gäbe es in uns Menschen dieses zeitlose Bedürfnis, Dinge aufzubauen und uns um sie zu kümmern. Nicht ohne Grund ist das City-Builder-Genre eines der beliebtesten auf Steam.«

»Arthur Bruno

Lead Designer, Farthest Frontier

»Ob Aufbauspiele ein zweites Goldenes Zeitalter erleben werden? Es sieht so aus, als ob es uns bereits bevorsteht.«

»Writing Bull

Streamer und Strategieexperte

»Jedem klassischen Aufbauspiel wohnt dieses Gefühl inne: Dass man aus wenig viel macht. Ich tauche in eine unberührte Welt ein und baue hier gemütlich etwas Schönes auf, dem ich stolz beim Wachsen zuschaue.«

»Udwin

YouTuber und Strategieexperte

»Die Freude liegt meistens darin, sich in komplexe Wirtschaftsketten einzuarbeiten und sie bis zur Perfektion zu optimieren. Gute Aufbauspiele schaffen es, dass man sechs Stunden spielt, obwohl man eigentlich nur zwei spielen wollte.«

»Maty

Streamerin und Strategieexpertin

»Für mich geht es bei Aufbauspielen immer um die Vision von Unendlichkeit. Ich träume davon, ewig weiterzuspielen und die größte Stadt zu errichten, die die Welt je gesehen hat. Wenn ich dann nach getaner Arbeit herauszome und meine Stadt bewundere, denke ich mir: Ja, das ist es.«

portiert wird und in der Schmiede ein Feuer glimmt. Dabei kann eine gute Zoom-Funktion helfen, die nicht alle Aufbauspiele haben. Und wenn ich mich in eine hübsche Grafik verliebt habe, möchte ich dort auch viel lieber etwas Hübsches bauen«, erklärt der Experte. »Was hierbei auch oft unterschätzt wird, ist der Soundtrack, der erst dieses besondere Gefühl von Aufbauromantik erzeugt. Allerdings darf er nicht zu generisch oder auffällig sein, er muss dem Spielgefühl dienen und sich selbst bescheiden zurücknehmen. Das beste Beispiel ist hierfür die Musik von Foundation, die einen wohligen Teppich im Hintergrund bildet, auf dem ich gerne Platz nehme. Und das mag jetzt popelig klingen, aber Arbeitsgeräusche sind ebenfalls extrem wichtig. Vor allem ihre Variabilität. Wenn Hammergeräusche immer



Im Geheimtipp Endzone: A World Apart müsst ihr die Überlebenden einer Postapokalypse vor allen Gefahren beschützen.



Die Mittelaltersimulation Farthest Frontier überzeugt mit viel Realismus und einem hohen Detailgrad.

gleich klingen, nervt das. Das zeigt, wie kleinteilig sich diese unglaublich wichtige Atmosphäre zusammensetzt. Der Pathos des Reiches, das entsteht, und die wohlige Naturwelt, in die ich mich mit meiner Kultur einniste, das ist das Aufbauspielgefühl.«

Der Spaß am Herrschen

»Ich bin mir nicht sicher, ob es bei Aufbauspielen harte Dos und Don'ts gibt«, sagt Arthur Bruno, Lead Designer von Farthest Frontier. »Aber es gibt ein paar Dinge, die ich schon gerne sehen würde: Interaktivität mit der Umgebung, Erkundung, um Ressourcen zu finden, und eine mehrstufige Wirtschaft, in der Rohstoffe zu grundlegenden Gegenständen verarbeitet werden, die wiederum zu fortgeschrittenen Gegenständen kombiniert werden können.« Das zusammen mit einem Handelssystem, einer Verwaltung und externen Bedrohungen wie Plünderern – mehr brauche er nicht, um glücklich zu sein. Aber hierbei betonen alle Entwickler: Der Schlüssel zu guter Qualität sei das elegante Ineinandergreifen dieser Mechaniken.

Gute Aufbauspiele belohnen den Spieler mit einem funktionierenden Uhrwerk, wenn er alle Mechaniken beherrscht. Schlechte Aufbauspiele hinterlassen unsichtbare Lücken, die zu Willkür und Chaos führen. »Ich bin enttäuscht von Aufbauspielen, die wichtige Funktionen weggelassen haben«, so Arthur Bruno. »Ich genieße es wirklich, strategisch zu planen und herauszufinden, wie man die optimalen Gebäudekonfigurationen

erstellen kann, um Qualitäten wie Attraktivität oder Produktionseffizienz zu maximieren. Daher wäre es definitiv enttäuschend, wenn die Platzierung von Gebäuden keine Rolle spielen würde und eine überraschende Anzahl von Aufbauspielen diesen Aspekt übersehen würde.«

Jana Mößner, Technical Artist für Endzone: A World Apart, spricht den Treibstoff eines guten Aufbauspiels an: Leben und Fortschritt. »Alles, was der Umwelt Leben einhaucht, ist wichtig, um einen guten Wuselfaktor zu erreichen. Je größer die Städte, je mehr Bewohner und Bewegung auf den Wegen und je vielseitiger die Umgebung, umso interessanter. Oft ist es wirklich schwer, den einen Quant Wuselfaktor nicht auszureizen. Geschieht zu viel ohne aktives Einwirken der Spielerinnen und Spieler, fühlen sie sich womöglich wie unbeteiligte Zuschauer. Auch hier steht Balance im Vordergrund. Ein Aufbauspiel-Must-have-Feature ist sichtbarer Fortschritt«, sagt Mößner.

Aber nicht nur die Stadt braucht einen spürbaren Fortschritt, sondern auch ihr Herrscher. »Eine der größten Spielmotivationen in der Aufbaustrategie ist das Verbessern der eigenen strategischen Denke. Wenn Erklärungen fehlen oder Features überkomplex sind, dann ist unklar, was man beim nächsten Versuch besser machen kann – die Motivation zur Verbesserung wird im Keim erstickt. Eine verstehbare Niederlage frustriert nicht, sie motiviert dazu, es besser zu machen«, weiß die Entwicklerin.



Aufbauspiele sind vielfältig: Mal bauen wir uns Vergnügungsparks, ...

Die Experten sind sich einig: Geduldige Tutorials, übersichtliche Menüs, verschiedenfarbige Layers, nützliche Hotkeys, variable Spielgeschwindigkeiten – ein gutes Aufbau-spiel sollte den Spielern und Spielerinnen jedes auch nur erdenkliche und nützliche Werkzeug zum Herrschen an die Hand geben, um die Kontrolle zu behalten.

Fluch und Segen: Die Komplexität

Aufbauspieler lieben es, wochen- oder sogar monatelang an ihren Städten zu bauen und zu tüfteln. Es geht schließlich noch größer, noch besser und noch schöner! Um diesen Langzeitspielspaß aufrechtzuerhalten, setzen viele Aufbauspielentwickler auf Erweiterungen, die dem Spiel immer neue Features hinzufügen und das Gameplay immer komplexer machen. Aber wie viel ist genug und wie viel ist zu viel?

»Anno 1800 ist die Referenz schlechthin unter den Aufbauspielen und im selben Zug auch ein Negativbeispiel, dass irgendwann die Decke erreicht ist«, erklärt Writing Bull. »Manchmal kann sich ein neues Feature auf dem Papier clever und großartig anhören, aber es kann auch die Formel durcheinanderbringen und andere Features torpedieren. Ein schönes Beispiel sind die Speicherstädte in Anno 1800, die unser Vorgehen stellenweise austauschbar machen. Ähnlich verhält es sich mit der kommenden Einführung von Luftschiffen, die den Arktis-DLC fast obsolet machen und mit Luftkriegen gleichzeitig neue Probleme schaffen werden. Anno 1800 hatte seine Perfektion zuvor bereits erreicht. Was wir daraus mitnehmen sollten: Trotz aller Komplexität muss der Spaß im Vordergrund bleiben. Den Überblick zu verlieren, führt am Ende nur zu Frust.«

Auf der anderen Seite können fehlende Komplexität und Inhalte auch dazu führen,



... dann bauen wir uns Zoos.

dass Aufbauspiele nicht genügend Spiel-motivation liefern, wie die Streamerin Maty bei Jurassic World Evolution 2 feststellen musste: »Es ist ein großartiges und entspannendes Spiel mit wunderschönen Dinos, aber durch die begrenzte Parkfläche und den schnell erschlossenen Aufbau ist man schnell durch und hat irgendwann auch nicht mehr viel zu tun. Ich muss die Krisen regelrecht herbeisehnen, da der Park mich sonst nicht mehr braucht. Und das ist ja eigentlich das Wichtigste: dass ich in einem Aufbauspiel immer etwas zu tun habe und auch immer weiterbauen und mich weiter verbessern will.« Doch auch wenn die Komplexität nicht zu hoch und nicht zu niedrig sein darf – wie sollte sich diese im Idealfall spielen und anfühlen? Bezwingbar, sagt der YouTuber Udwin. Sie solle den Ehrgeiz wecken, sich reinzufuchsen, sagt Maty. Mit einer nicht zu steilen und nicht zu flachen Lernkurve, sagt Writing Bull. Zugänglich und dosierbar, sagt Arthur Bruno.

»Das Wichtigste ist meiner Meinung nach, die Komplexität so zu gestalten, dass der Spieler nicht erst viel lernen muss, um eine Funktion zu nutzen, sondern dass die Komplexität in Form von Tiefe entsteht, sodass er ein System relativ einfach nutzen kann, aber im Laufe der Zeit mehr darüber lernt und es besser beherrscht«, so Bruno.

Die Komplexität – ein schmaler Grat zwischen Frust und Langzeitspielspaß, die auch Jana Mößner zu den größten Herausforderungen bei der Entwicklung von Aufbauspielen zählt: »Einerseits möchten wir interessante und abwechslungsreiche Mechaniken einbauen, andererseits dürfen einzelne Features nicht zu komplex werden, um Spielerinnen und Spieler nicht zu überfordern. Einen guten Mittelweg zu finden, der ein tiefgründiges Gameplay bietet, ohne in unübersichtliches Verwaltungschaos auszuarbeiten, stellt unser Team tagtäglich vor spannende Entscheidungen.« Es sei wichtig, neuen Spielstoff zu generieren, ohne den

Das Dark Souls unter den Aufbauspielen: Wie viel von eurer Menschlichkeit müsst ihr in Frostpunk opfern, um gegen die kälteste aller Eiszeiten zu überleben?



gesamten Kern des Gameplays zu ändern. »Es gibt eine große Menge an Möglichkeiten, wie ein Aufbauspiel erweitert werden kann. Einige Beispiele sind neue Spielmodi, neue Szenarien, neue Produktionsketten und Gebäude, neue Bedürfnisse der Bewohner und neue Ressourcen.«

Friede, Freude, Aufbauspiel?

Schließlich steht die Stadt, die Bewohner sind glücklich, und die Wirtschaft floriert – und dann bricht plötzlich ein Vulkan aus und verschlingt alles. Von Hungersnöten bis Kometeneinschlägen: Krisen sind der Pfeffer, der ein Aufbauspiel herausfordernd oder frustrierend machen kann. »Ob man Krisen im Spiel haben will, ist eine Frage des Spielertyps«, meint Udwin. »Will ich wirklich das, woran ich jetzt so lange gearbeitet habe, in Gefahr bringen und im schlimmsten Fall sogar verlieren? Die meisten Spieler wollen einfach nur drauflos bauen. Andere dagegen wollen ihre Stadt auch mal vor Ge-

fahren verteidigen. Man sollte hierbei immer die Wahl haben und sich sein Spiel so friedlich oder herausfordernd einstellen können, wie man möchte. Manche Aufbauspiele wie Anno 1800 sind tatsächlich durch ihre Wirtschaft so komplex, dass sie keine weiteren Herausforderungen von außen brauchen. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Spiele wie Frostpunk, wo wir gegen eine permanente Krise ankämpfen müssen. Der Unterschied ist die Ausrichtung. Will ich etwas Schönes oder etwas Zweckmäßiges bauen? Die Herausforderung ist wichtig, aber so oder so, die meisten Aufbauspieler spielen am liebsten im Singleplayer. Da muss kein Multiplayer künstlich reingequetscht werden! Während ein anderer Spieler das Gefühl von Druck erzeugt, fühlt es sich irgendwie fairer und machbarer an, nur gegen Spielmechaniken anzutreten, die ich lernen kann«, so der YouTuber. Also Pazifist oder Kriegsherr, läuft darauf die Entscheidung hinaus? »Aufbauspiele sind so vielseitig wie

die Spieler selbst«, sagt Maty hierzu. »Ich für meinen Teil mache Urlaub in Anno 1800 und will dann in Rimworld von Raids angegriffen werden, die viermal so groß wie meine Basis sind. Aber es gibt kein Schwarz und Weiß, ich empfehle, auch immer wieder über den Tellerrand hinauszublicken und neue Aufbauerfahrungen und Genremixes auszuprobieren. Oft wünscht man sich ein neues gutes Aufbauspiel mit einem neuen Kniff, und dann existiert es vielleicht schon. So habe ich im Indie-Sektor schon viele coole Spiele wie Northgard, Surviving the Aftermath, Timberborn und Clanfolk entdeckt.«

Und gebogene Straßen!

Zum Schluss möchten wir einen interessanten Punkt ansprechen, über den wir in unseren Aufzeichnungen gestolpert sind, der offenbar ein gutes Aufbauspiel ausmacht. Ein Punkt, der auf den ersten Blick absolut unscheinbar wirkt, aber hinter dem eine ganze Philosophie zu stecken scheint: Gebogene Straßen, die zu den lautesten Wünschen der letzten Jahre für das Genre gehören. Die Möglichkeit, nicht nur (rechtwinklig) abknickende Straßen zu erstellen, sondern auch vollkommen freie Pfade und Wege. Verbirgt sich hinter diesem Wunsch eine beunruhigende Penibilität von mittlerweile durchgedrehten Aufbaugöttern? Nein, denn gebogene Straßen stehen zum einen für den Wunsch, sein eigenes Reich bis ins kleinste Detail realistisch gestalten zu können. Und zum anderen symbolisieren sie etwas Intuitives, das vielen Entwicklern beim Designen von großen Uhrwerksandkästen vermutlich entgangen ist. Sie stehen dafür, was Aufbauspiele (und Spiele im Allgemeinen) am Ende ebenfalls zu guten Spielen machen: Es sind hoffentlich Spiele von Entwicklern, die Fan-Wünsche nicht ignorieren. ★

Foundation ist das Die Siedler, auf das Fans lange gewartet haben: Diesem Entspannungssog kann sich niemand entziehen.

