

The Wandering Village



AUFBAUSPIELE

AUF EINEM RÜCKEN NACH UNSERER ZEIT

Genre: **Aufbausimulation** Publisher: **Stray Fawn Studio, Whispergames** Entwickler: **Stray Fawn Studio** Termin: **14.9.2022**

Statt opulente Städte zu bauen, nehmt ihr in der originellen Aufbausimulation euer Dorf einfach mit auf eine spannende Reise. Von Gloria H. Manderfeld

Eigentlich will Onbu gar nicht weiterlaufen, denn die düstere grüne Stinkwolke auf dem Weg des Riesen-Dinos mitsamt Dorf auf dem Rücken sieht schon von weitem eklig und gefährlich aus. Aber einen anderen Weg gibt es nicht, also taucht das Tier mit zögerlichem Schritt in den Gestank ein, der sich sofort auf Onbus ganzen Körper legt. Die Nomaden, die auf seinem Rücken Zuflucht gefunden haben, fangen bald zu husten an. Dann rücken die Dekontaminatoren in Schutzausrüstung mit ihren Flammenwerfern aus, da widerliche grüne Pflanzen auf Onbus Rücken wachsen und die gesamte

Umgebung samt den fürs Überleben dringend nötigen Beerenbüschen verderben.

Diese kleine Szene aus dem Nomadenalltag zeigt, dass ihr mit The Wandering Village keine bequeme Aufbausimulation vor euch habt. Stattdessen tritt euch der Überlebensaspekt des Spiels gern dann von hinten in die Knie, wenn ihr glaubt, alles im Griff zu haben. Dabei beginnt eure Reise durch die verträumte, postapokalyptische Spielwelt recht harmlos. Auf dem Rücken der riesigen Kreatur Onbu hat ein Nomadenstamm einen vor giftigen Gasen und tödlichem Pilzbe- wuchs sicheren Ort gefunden.

Die unterschiedlichen Umweltbedingungen der bereisten Biome, Wetter und Giftlevel der Luft sowie zufällige Ereignisse machen euren Nomaden und ihrem gutmütigen Gastgeber allerdings ziemlich schnell das Leben schwer. Auch Onbus Bedürfnisse dürft ihr nicht vernachlässigen: Der durch die lebensfeindliche Welt laufende Riesen-Dino muss fressen und schlafen, wird durch die Luft ebenso vergiftet wie die Nomaden und kann sich verletzen. Stirbt euer Nomadenstamm oder geht euer Dino drauf, heißt es Game Over – und ihr startet den nächsten Versuch in einer von drei Schwierigkeitsstufen.



Kaum ist ein Wirbelsturm über Onbus Rücken gefegt, müssen wir zerstörte Gebäude reparieren.



Auf der Weltkarte seht ihr den Weg und könnt eure Kundschafter zu interessanten Orten schicken.



Biom wechsel dich

Jede Reise auf Onbu ist einzigartig, da die Reihenfolge der Biome wie Wüste, Dschungel oder Bergland prozedural generiert wird und ihr (oder Onbu!) in jedem Biom entscheidet, in welche von zwei möglichen Richtungen es weitergehen soll. Je mehr ihr erforscht, desto besser kommt ihr mit den wechselnden Umgebungsbedingungen wie Temperatur, Luftfeuchtigkeit und Giftdichte klar. Das funktioniert so: Normalerweise sammelt ihr Tau in Luftbrunnen und nutzt das gewonnene Wasser beim Ackerbau. In der Wüste ist die Luft aber so trocken, dass die Luftbrunnen nicht funktionieren.

Sofern ihr nicht viel Wasser in Tanks gesammelt habt, sitzt ihr also schnell auf dem Trockenen. Erforscht ihr den Kaktusanbau, züchten eure Nomaden künftig die piksign Pflanzen auf dem Feld und gewinnen daraus Wasser, was jede Wüstenreise deutlich entspannt. Jedes Biom bietet zudem einzigartige Ressourcen wie Sand, Eisenerz oder Wissen, die ihr auf der Weltkarte von euren Kundschaftern einsacken lasst.

Abwechslung kommt durch Wirbelstürme, Giftwolken, extremes Wetter und Begegnungen auf dem Weg sowie Events bei Ressourcenknoten ins Spiel, aus Siedlungen rettet ihr Überlebende oder begegnet ihnen auf der Straße. Gerade die Überlebenden sind wichtig, um euren Nomadenstamm zu erweitern, da Arbeitskräfte für neue Gebäude immer rar sind. Je nach Situation hilft ansonsten nur, gerade nicht benötigte Gebäude zu deaktivieren und die Arbeitenden umzuver-



Die liebenswerte Riesencreatur Onbu gähnt ausgiebig, bevor sie sich schlafen legt.

teilen. Hier wäre eine extra Übersichtsseite hilfreich, momentan klickt ihr noch umständlich jedes Gebäude einzeln an.

Lieber streicheln

Je mehr Leute euer Stamm umfasst, desto höher werden auch die Ansprüche eurer Nomaden. Sind sie zu Beginn der Reise noch mit Beeren und mit Zelten zufrieden, müssen es bei einem ausgebauten Dorf schon mehrere verarbeitete Nahrungssorten und kleine Häuschen sein – und die kosten! Einmal abgebaute Ressourcen wachsen nur sehr langsam nach, da helfen nur noch die Kundschafter oder bessere Technologien. Mit denen baut ihr neue Bäume an oder errichtet sogar ein Steinbergwerk, das tief in

Onbus Rücken reicht. Das gefällt eurem Dino überhaupt nicht. Je mehr ihr abbaut, desto mehr Vertrauen verspielt ihr bei ihm.

Das Thema Vertrauen ist übrigens immer dann überlebenswichtig, wenn ihr über einen Hornbläser mit Onbu kommuniziert. Signale geben ihm eine Richtung an Wegkreuzungen vor oder regen ihn an, lieber keine Verstopfung verursachenden Pilze am Wegesrand zu fressen. Je mehr ihr Raubbau an Onbus Ressourcen betreibt – ihr könnt sogar sein Blut abpumpen, um daraus für eure Nomaden leckeren Pudding zu kochen! –, desto weniger geht Onbu auf eure Befehle ein und versucht schließlich sogar, die Nomaden loszuwerden. Mit Streicheleinheiten, Entgiftung, Heilung und rechtzeitig verabreichter Nahrung baut ihr hingegen Onbus Vertrauen auf und haltet so die Balance zwischen dem Überleben eures Stammes und dem des Dinos. Und ja, das erinnert uns nicht nur ein bisschen an die Erde. ★



Sobald ihr den Spähturm gebaut habt, erweitert sich eure Sicht.



Per Katapult können unsere Nomaden riesige Pilzkugeln als Futter für Onbu verschießen.

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Ein Aufbauspiel mit einem Dorf auf einem Dino? Das klang skurril genug, um meine Vorliebe für außergewöhnliche Indie-Spiele zu triggern, und nach dem ersten Blick auf einen Trailer war ich angefixt. Besonders gefallen hat mir der Zufallsaspekt: Auch wenn ich einmal pro Biom auswählen kann, wohin ich reisen will, sehe ich immer nur einen Teil der Strecke im Voraus. Ob im nicht sichtbaren Teil der Karte giftige Riesenpilzwälder und Extremwetter lauern oder ich ein paar neue Nomaden aufgabeln kann, ist immer eine Überraschung. Die angenehm entspannte Atmosphäre samt der tollen, zu jeder Situation passenden Musik hat es mir richtig angetan. Daneben ist mir Onbu mit der Zeit extrem ans Herz gewachsen, und ich tat mich schon schwer damit, auch nur kleinste Dinge zu tun, die ihm Schmerzen bereiten würden.