



AUFBAUSPIELE

Desktopia

SCHREIBTISCH-AUFBAU

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **The Everloom Team** Entwickler: **The Everloom Team** Termin: **11.8.2022**
 Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **8 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Nein, ihr müsst hier keine Möbel zusammenschrauben.

Anstrengend kann es aber trotzdem werden. Von Reiner Hauser

Kann man zwei Dinge gleichzeitig tun? Die einen sagen ja, die anderen nein. Meiner persönlichen Spielerfahrung nach klappt es nicht wirklich. Entweder ich schaue mir was an oder ich spiele. Einzige Ausnahme machen Serien und Filme, die ich bereits kenne. Die können schon mal nebenher laufen, wenn ich spiele. Aber vielleicht liegt das Problem auch an der Komplexität meiner Spiele. Kann Desktopia diesen Konflikt auflösen?

Ein Dorf über der Taskleiste

Mein Abenteuer beginnt am unteren Bildschirmrand über der Taskleiste, wo sich Desktopia öffnet. Mein Avatar hat eine Axt und Großes vor. Allerdings nur in der Horizontalen, nach oben oder unten gibt es hier keine Bewegung, die kommt allerdings in die Beerenbüsche, wenn ich mit meiner Axt auf sie einschlage, um mein erstes Gold zu verdienen. Ich renne mit »WASD« und errichte per Baufenster mit Gold erste Gebäude. Die dienen in Desktopia drei Zwecken: Goldgenerierung, Herstellung von Nahrung und Luxuswaren sowie Sicherheit. Auf der ersten Tier-Stufe dürft ihr zum Beispiel eine Jägerhütte errichten, aus der ein Jäger spawnt.

Dieser jagt nun selbstständig Wildtiere, die immer wieder aus Höhlen oder Grotten am Wegesrand kommen. Das Erlegen von Tieren und anderen Gegnern bringt Gold ein, genau wie die lokale Wirtschaft.

Gold und Stimmung

Gehen meine Einwohner ins Wirtshaus oder zum Schmied, geben sie Geld aus, das in meine Taschen wandert. Damit die Bewohner glücklich sind und nicht die Arbeit verweigern oder einen Aufstand planen, muss ich ihre Bedürfnisse beachten. Sie wollen Nahrung, Unterhaltung, Religion, Luxusgüter, Sicherheit und eine gute Infrastruktur.

Die Stimmung der Bewohner leidet außerdem unter schlechtem Wetter, Ereignissen

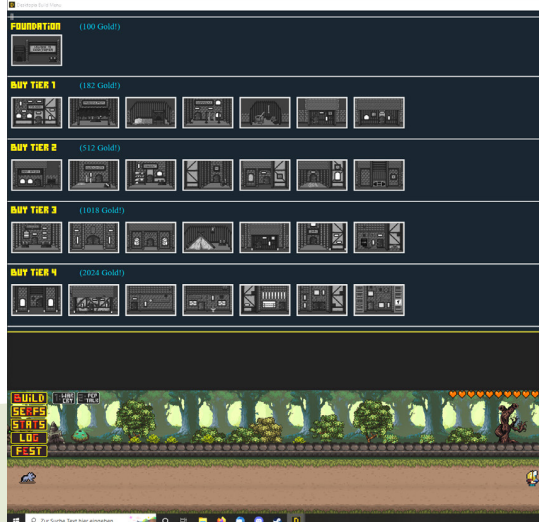
wie dem Tod eines Kindes und Bränden. Andersherum steigt die Stimmung durch Feste. Die darf ich ausrichten, wenn ich genügend Dankschön-Kugeln zufriedener Dorfbewohner eingesammelt habe. Allerdings brauche ich die auch, um eine meiner aktuell vier Spezialfähigkeiten einzusetzen (Soldaten sammeln, Motivationsrede, Wespe herbeirufen und Musik spielen). Mit der Zeit wächst mein Goldzufluss, sodass ich mehr Gebäude errichten kann. Da mehrere Gebäude einer Stufe (heißen im Spiel Tiers) allerdings auch immer mehr kosten, geht es nicht so schnell voran, wie mir lieb wäre. Jede Stufe hat ein Gebäude, das das nächste Set freischaltet. Am Anfang ist das der Holzfäller.

Das Dorf wehrt sich

Die darauf folgenden Gebäude bieten entweder verbesserte Versionen der bestehenden oder stärkere Boni und Militäreinrichtungen. Auf Stufe drei darf ich beispielsweise Ritter oder One-Punch-Pete rekrutieren. Zusammen mit den Wachen, die automatisch durch das Wachstum der Siedlung entstehen (Außenposten und Wohnhäuser werden automatisch errichtet), baue ich mir so eine Armee auf,



Die Einwohner haben Bedürfnisse und eine daraus resultierende Zufriedenheit. Insgesamt ist die ganze Bewohnersimulation aber recht belanglos.



Es beginnt mit einer Axt und Büschen, für deren Niedermetzelung ihr Gold bekommt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch ein Spiel über der Task-Leiste zusagt.
- ... ihr viel Geduld habt.
- ... ihr keine große Komplexität braucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Mittelalter-Flair erwartet.
- ... ihr ein Idle-Game mit Eskalationsspirale wollt.
- ... euch eine Story wichtig ist.

WO IST DER DESKTOP?

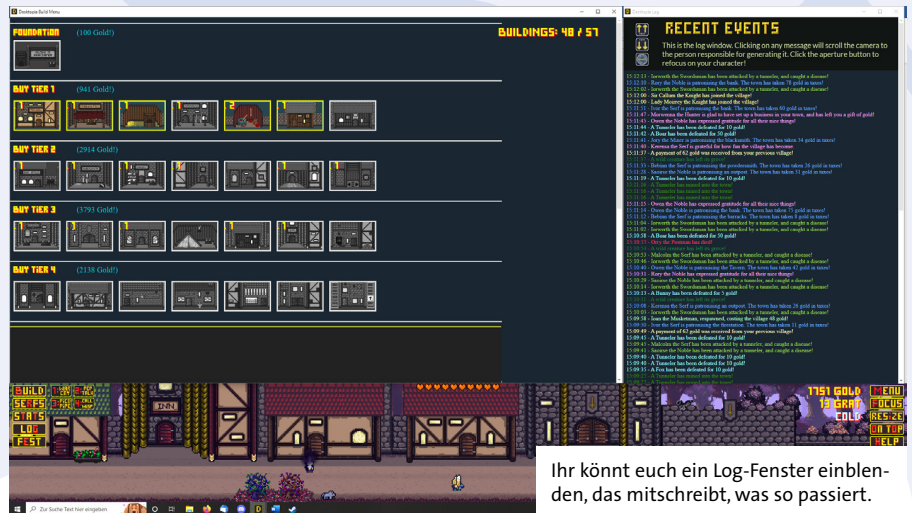
In den Bildern in diesem Artikel haben wir die Menüs des Spiels so angeordnet, dass ihr den Desktop nicht sehen müsst. Der wäre zum einen ziemlich unaufgeräumt, zum anderen ist Desktopia dann trotz aller Mängel immer noch spannender als der Windows-Schreibtisch.

um die Angriffe der Mobs des Endbosses abzuwehren (kommen immer von rechts). So bald ich mich stark genug wähne, lege ich mich dann auch mit dem Boss persönlich an, der am Ende der Karte wartet. Sobald der ins Gras beißt, ist das aktuelle Level befriedet. Und ja, richtig gelesen: Level!

Täglich grüßt der ... Robo-Trupp?

Ist der Boss besiegt, darf ich meine Siedlung weiterbauen, bis der Platz ausgeht. Spätestens ab da geht es ins nächste Level, und alles fängt von vorne an. Ich nehme lediglich einen kleinen Teil der Einnahmen mit und muss nicht mehr alle Tier-Stufen neu freischalten. Ansonsten bleibt aber alles beim Alten, nur dass die Karten größer und die Bosse sowie die Gegenangriffe seiner Mobs stärker werden.

Und das war Desktopia. Zwar gibt es aktuell acht Gebäude-Tiers, doch die sind in der Regel nur bessere Versionen bestehender Bauwerke oder solche, die noch mächtigere Einheiten hervorbringen. Obwohl sich das Spiel selbst als Mittelalteraufbau begreift, geht der Fortschritt bis hin zu Robotereinheiten und Aliens. Unterdessen laufen im Dorf ein Radio und eine Wetterstation. Und während im Endgame Laser-



Ihr könnt euch ein Log-Fenster einblenden, das mitschreibt, was so passiert.

waffen mittlerweile die Schwerter der Stadtwachen abgelöst haben, laufe ich immer noch mit einer Axt umher und bin im eigentlichen Kampf ziemlich nutzlos. Mittelalter-Flair kommt da jedenfalls nicht auf.

Zwischen Aufbau und Idle

Wirklich problematisch ist aber, dass sich Desktopia nicht entscheiden kann, ob es nun ein Aufbauspiel für nebenbei oder ein Idle-Game sein will. Denn der Aufbauart ist an sich einfach nur langweilig. Ich baue erstmal von jedem Gebäude eines und warte, bis Gold für das nächste zusammengekommen ist. Im Grunde muss ich nur darauf achten, dass genügend Verteidigung bereitsteht. Der ganze Unterbau mit Zufriedenheit und Einnahmen hat für sich selbst genommen kaum spielerischen Wert, auch weil mir meine Einwohner völlig egal sind.

Blöderweise kann ich aber auch nicht einfach eine Stunde lang weggucken, um dann mit viel Geld in der Tasche weiterzumachen, so wie das in einem richtigen Idle-Game vielleicht möglich wäre. Denn die KI meines Dorfes ist dafür zu dumm. Da brechen Feuer aus, dann kommt eine größere Gegnerwelle, die die Abwehr durchbricht. Die Wachen spawnen zwar neu, laufen aber ohne meinen Sammelbefehl direkt an die Front in die Gegner hinein, wodurch diese leichtes Spiel haben. Die Feuer breiten sich aus, der Feuerwehrmann stirbt im Gemetzel, die Leute werden traurig, und mein ganzer Fortschritt in dem Level geht den Bach runter. Als Idle-Game unbrauchbar. Ich will ja gerade nicht aufpassen müssen und manuell eingreifen, wann immer das Spiel mich braucht.

Langer Atem oder doch nur langatmig?

Und wenn ich dann wieder selbst die Führung übernehme, sind meine Aufgaben langweilig bis nervig. Allein der Weg vom Respawn-Punkt (bin meistens an Gegnern oder Feuern gestorben, während ich was anderes gemacht habe) am Anfang des Levels bis zur Front dauert gefühlt fünf Minuten, in denen ich nur auf »D« drücke. Etwas anderes kann ich da nicht groß an meinem PC machen. Ich

muss ja »D« drücken. Und wenn ich dann den Boss mit einer Horde Helfern gelegt habe, fängt das nächste Level an, und ich haue erstmal wieder auf Büsche und baue Tavernen, obwohl ich doch gerade noch ein fortschrittliches Multiplex hatte und Roboter gebaut habe ... und natürlich darf ich nicht einmal mein gehortetes Geld mitnehmen. Ihr seht vielleicht, dass das so alles nicht zusammenpasst. Desktopia hat ein paar nette Ideen, allein schon das Bildformat. Aber Spaß macht es selten, und da sind dann auch die acht Euro zu viel, die es aktuell kostet. ★

DESKTOPIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3240 / FX-4300
GTX 560 Ti / Radeon HD 7750
4 GB RAM, 1 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3470 / Ryzen 5 1400
GTX 1050 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Fenstergröße ist interessantes Konzept
- anpassbare Menüfenster
- liebevoller Pixel-Look
- Optik wirkt ausgelutscht
- kaum Abwechslung

SPIELEDISIGN



- Fortschrittsgefühl
- Grundidee als Spiel für nebenbei gut
- kein echtes ideln
- Levelneustart unbefriedigend
- Einwohner ohne echte Identitäten

BALANCE



- Bossgegner stellen Herausforderung dar
- meistens nicht stressig
- Wege nervig
- KI passiv/dumm
- Wartezeiten recht lang

ATMOSPHERE / STORY



- Pixel-Look passt zum Konzept
- Mittelalteraufbau und Zukunftsgebäude
- keine Story
- Welt immer gleich
- kaum Gefühl von Siedlungsbau

UMFANG



- viele Levels
- viele Gebäude
- keine Schwierigkeitsgrade
- kein Koop oder Multiplayer
- zu wenige Spielsysteme

FAZIT

Desktopia ist weder reines Aufbauspiel noch richtiges Idle-Game und geht irgendwo dazwischen baden.



MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Es ist nie besonders spaßig, einen Artikel über ein, in meinen Augen, schlechtes Spiel zu schreiben. Manchen mag das gefallen, mir gibt das nichts. Aber manchmal bleibt mir nichts anderes übrig. Denn Desktopia: A Desktop Village Simulator taugt einfach nicht besonders viel. Zu viele der Systeme passen nicht zueinander oder nicht einmal zur eigentlichen Spielidee.

Es mag auch sein, dass ich nicht ganz die richtige Zielgruppe für diese Art von Spiel bin. Ich stehe eben auf gute Strategie- und Aufbauspiele, und dazu gehört Desktopia bestimmt nicht. Aber auch aus Richtung der Idle-Spiele kommend bin ich mir sicher, dass es bessere Alternativen gibt. Wenn ihr ein Idle-Game mit Aufbaueinschlag empfehlen könnt, schreibt es uns gerne!

Und am Ende ist dann ohnehin die Frage, ob es diese Art von Zeitvertreib nebenher überhaupt braucht. Aber das muss natürlich jeder Schreibtischtäter selbst wissen.