AUFBAUSPIELE

Faszination Aufbauspiele, Teil 3

BAU ODER STIRB

Mehr als Anno und Siedler: Aufbauspiele sind heute unheimlich vielseitig – vom arschkalten Survival-Spiel bis hin zu kniffliger Fließbandarbeit ist alles dabei. Und da kommt noch mehr auf uns zu! Von Martin Deppe

Martin Deppe
Manchmal schlägt das Leben Kapriolen: Da schmeißt unser Freelancer Martin Deppe 1997 sein Bauingenieurstudium hin, um sein Hobby zum Beruf zu machen – und testet dann Aufbauspiele wie Siedler 3, damals eine seiner ersten GameStar-Titelstorys. Und von Anno ist er sowieso nicht wegzukriegen, seit er Anno 1602 das erste Mal begegnet ist.

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	11/99	93%
2	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	90%
3	Alpha Centauri	Strategie	3/99	90%
4	Siedler 3	Aufbauspiel	1/99	90%
5	Battlezone 2	3D-Strategie	12/99	89%
6	Sudden Strike	Echtzeit-Strategie	11/00	88%
7	Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	88%
8	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	88%
9	C&C Alarmstufe Rot 2	Echtzeit-Strategie	11/00	87%
10	Die Sims	Aufbauspiel	3/00	87%
11	Moon Project	Echtzeit-Strategie	11/00	86%
12	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	8/99	86%
13	Heroes of Might&Magic 3	Strategie	6/99	86%
14	Panzer General 4: Barbarossa	Taktikspiel	10/00	85%
15	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	85%
16	Railroad Tycoon 2	Aufbauspiel	12/98	85%
17	Homeworld Cataclysm	Echtzeit-Strategie	11/00	85%
18	Civilization: Call to Power	Strategie	5/99	84%
19	Zeus	Aufbauspiel	NEU	84%
20	Dark Reign 2	Echtzeit-Strategie	8/00	83%
21	Seven Kingdoms 2	Echtzeit-Strategie	10/99	83%
22	Pizza Connection 2	Wirtschaftssimulation	NEU	82%
23	Ground Control	Echtzeit-Strategie	8/00	82%
24	Sim City 3000	Aufbauspiel	3/99	81%
25	Imperium Galactica 2	Strategie	3/00	81%

Die Strategie-Charts der GameStar-Ausgabe 12/2000: Neben der Echtzeitstrategie dominieren Aufbauspiele, allen voran Siedler 3 und Anno 1602.

Während die beiden Serien Anno und Die Siedler vor allem im deutschsprachigen Raum lange das Aufbauspielgenre beherrschen, gibt's natürlich trotzdem Konkurrenz. Vor allem, wenn man den Begriff Aufbauspiel nicht so eng sieht. Für diesen History-Report habe ich mal unsere Strategie-Charts der GameStar 12/2000 aus dem Archiv geholt und geschaut, was bei uns damals unter »Aufbauspiel« firmierte: Neben den lupenreinen Genrevertretern Siedler 3, Anno 1602 und Impression Games' ganz neuem Zeus sind einige Grenzfälle dabei: Dungeon Keeper 2, Railroad Tycoon 2, ja sogar Die Sims, die ja quasi durch SimCity entstanden sind, das wiederum mit SimCity 3000 auf der Hitliste steht – wenn auch nur auf Platz 24. Zu SimCity und seinem unwürdigen Abgang kommen wir gleich noch.

Allein schon diese über 20 Jahre alte Hitliste zeigt, wie breit gefächert Aufbauspiele bis heute sind – und die Bandbreite wird immer größer, genauso wie die Überschneidung mit anderen Genres. Nehmen wir mal Survival-Spiele wie Banished und Frostpunk oder Wirtschaftssimulationen wie Railroad Tycoon und Rollercoaster Tycoon oder die Bananenrepublik-Reihe rund um die Tropico-Inseln. Darum gehen wir jetzt mal weg von der rein chronologischen Reihenfolge, hin zu den verschiedenen Subgenres.

We Built this City

Fangen wir mit dem wichtigsten und ältesten Städtebau-Genrevertreter an: SimCity. Das entsteht 1989 nur, weil die sympathische Entwicklerlegende Will Wright unheimlich gern mit Leveleditoren von Spielen experimentiert – die machen ihm noch mehr Spaß als die eigentlichen Spiele. Daraus wird das Ur-SimCity, das sich mit seinen Layern für Wohngebiete, Industrie und Geschäftsviertel ja ebenfalls wie so ein Leveleditor anfühlt. Das Spiel wird sowohl Kult auch als ein Erfolg und zieht eine ganze Reihe SimSpiele nach sich, bis hin zu Sim Ant. Fun Fact: Kurz nach der Fertigstellung von SimCity sitzt Will Wright in seinem Büro an einer frühen Version von Sim Earth. Er arbeitet mit seinem Team an den Routinen für die Kontinentaldrift, die noch fehlerhaft sind. Als sie das Programm testhalber laufen lassen, gibt es draußen prompt ein echtes Erdbeben.

SimCity bekommt mehrere Nachfolger, der beste ist SimCity 2000 (1995 erschienen) mit seinen unzähligen Stellschrauben. Der Tiefpunkt kommt 2013, als EA ein neues SimCity rausbringt. Das sieht zwar schick aus, bietet aber nur einen Bruchteil der klassischen Spieltiefe und viel zu wenig Bauplatz, außerdem ist die Bewohnersimulation dahinter nur Fake. 2015 stößt das finnische Studio Colossal Order in die Lücke und macht Cities: Skylines quasi zum Oberbürgermeis-

Links der bisher beste Serienteil SimCity 2000, rechts die schummelnde, viel zu enge SimCity-Neuauflage von 2013.

Chris Sawyer entwickelt sein Transport Tycoon 1994 fast im Alleingang.

ter der Städtebauspiele. Und da thront es heute noch dank riesiger Metropolen, Mod-Support und regelmäßiger DLCs.

Bitte einsteigen!

Okay, auf den ersten Blick sind sie am weitesten weg von Aufbauspielen: Verkehrssimulationen wie Sid Meiers Klassiker Railroad Tycoon (1990) oder Chris Sawyers Transport Tycoon (1994). Aber trotz ihres Schwerpunkts auf den (Schienen-)Verkehr geht's hier um Aufbau, Wirtschaftskreisläufe, Expansion und weitere Aufbauspielelemente, wir rechnen sie also großzügig zu den Aufbauspielen dazu.

Während Sid Meier sich da schon einen Namen mit Silent Service und Pirates! gemacht hat, ist Chris Sawyer noch weitgehend unbekannt. Seine Programmierersporen hat er sich unter anderem bei Elite verdient, Transport Tycoon entwickelt der Schotte 1994 quasi im Alleingang, bevor er mit einem weiteren Tycoon endgültig Spielegeschichte schreibt – dazu gleich mehr. Heute haben die Verkehrssimulationen unter anderem mit Railway Empire (ab 2018, mit vielen »regionalen« DLCs) und den beiden Transport-Fever-Teilen (2016 und 2019) würdige Nachfolger gefunden.

Zum Kotzen gut

1994 entwickelt ein gewisser Peter Molyneux eine Wirtschaftssimulation, die wir ebenfalls großzügig zu den Aufbauspielen zählen, nämlich Theme Park. Der Rummelplatzsimulator wird der erste kommerziell erfolgreiche Vertreter eines ganz neuen Genres (und im August 1997 die erste GameStar-Vollversion). Ein Spieler mag Theme Park ganz besonders: Chris Sawyer. Lustigerweise hat der Schotte eigentlich Angst vorm Achterbahnfahren, trotzdem entwickelt er seinen eigenen Parksimulator, und zwar unter dem passenden Arbeitstitel White Knuckles (»Weiße Fingerknöchel«), die bekanntlich entstehen, wenn man sich panisch an etwas klammert, also wie Chris bei einer Achterbahnfahrt. Mit nur wenigen Klicks lassen sich die abenteuerlichsten Strecken zusammenbauen. Aus White Knuckles wird schließlich Rollercoaster Tycoon, und nicht nur die Aufbauspieler sind begeistert: Das »Nischenspiel« landet auf Platz drei der Verkaufscharts 1999.

2004 bringt Frontier Developments Rollercoaster Tycoon 3 heraus. Chris Sawyer ist nur noch als Berater dabei. Frontier setzt auf 3D-Grafik, wir können sogar live mitfahren. Es ist der beste Teil der Reihe, danach geht es, nun ja, steil abwärts. Zum Glück gibt's gute Erben, allen voran Planet Coaster (2016, ebenfalls von Frontier) und Parkitect (2018, vom Dreimannteam Texel Raptor). Und wer statt Achterbahnen lieber was mit Tieren baut, kann sich in Frontiers Planet Zoo oder Jurassic Park Evolution austoben.

Wir bauen uns eine Bananenrepublik

2001, also drei Jahre nach Anno 1602, startet ein ganz anderes Insel-Epos: Tropico. Alle sechs Serienteile spielen auf einem karibischen Eiland, über das wir als Diktator El Presidente herrschen (außer in Tropico 2, da mimen wir einen Piratenkönig). Aber im Gegensatz zu den beschaulichen Anno-Welten, in denen fleißige Menschen unter unseren Fittichen emsig werkeln, dominieren auf den Tropico-Inseln Korruption, Vetternwirtschaft und Intrigen, mit denen wir als Diktator natürlich rein gar nichts zu tun haben.

Bis auf Teil 2 und sein Piraten-Setting stecken wir mitten im Kalten Krieg, spielen die Großmächte gegeneinander aus, schlagen Revolutionen nieder oder zetteln welche an, schröpfen Touristen und füllen unser

2016 lassen die Gütersloher Gaming Mind Studios den Geist von Railroad Tycoon wieder aufleben.

In Transport Fever 2 (2019) arbeiten wir über mehrere Epochen mit Schiffen, Zügen, Flugzeugen, Lastwagen.

Frontier Developments' Rollercoaster Tycoon 3 ist 2004 der beste Teil der Reihe, wir können auch mitfahren.

Die Tropico-Reihe (hier Teil 4) bietet Möchtegern-Diktatoren seit 2001 eine Heimat.

Arschkalt 1: Winter is coming! Wenn ihr in Banished nicht vorbereitet seid, ist schnell Game Over.

Schweizer Nummernkonto. Dabei springt die Serie munter zwischen Aufbauspiel, Politik- und Wirtschaftssimulation hin und her. Unser Serienliebling ist zumindest aktuell noch Tropico 4 von 2011, denn hier gibt's eine wendungsreiche Storykampagne, bei der wir in einen Coup des US-Vizepräsidenten geraten. Wir bebauen verschiedene Inseln und sichern so nach und nach unsere Vormacht, um uns zu rächen. Alle Serienteile haben ihren typischen Tropico-Humor, der schön mit Diktatorenklischees jongliert, dabei aber keine rote Linie übertritt.

Die Überlebenssimulationen

2014 macht ein gnadenloses Aufbauspiel Schluss mit putzigen Siedlern und romantisierter Mittelalterfolklore. Denn Banished ist Überlebenskampf pur. Ernte verpennt? Euer Dorf verhungert. Ungeschickt mit Feuer hantiert? Euer Dorf fackelt ab. Pest bricht aus, kein Arzt da? Euer Dorf rafft's dahin. Banished ist eine fordernde Simulation, bei der wir vorausschauend planen müssen. Schicken wir unsere Kinder zum Beispiel lieber in die Schule statt in den nächsten Steinbruch, futtern sie uns zwar ohne Gegenleistung die Haare vom Kopf, arbeiten dafür aber später effektiver. Falls wir dann überhaupt noch am Leben sind.

Banished mausert sich aber auch deswegen vom Geheimtipp zum Top-Seller, weil viele Aufbauspieler damals von Maxis' Neuauflage von SimCity enttäuscht sind (siehe oben). Denn SimCity gaukelt auf den ersten Blick zwar eine Simulation seiner Bewohner vor – doch die arbeiten in Wahrheit jeden Tag woanders und schlafen einfach in der nächsten freien Wohnung. In Banished hingegen hat jeder Dorfbewohner einen festen Arbeitsplatz, seine eigene Behausung, einen Ehepartner und Kinder.

Arschkalt 2: Im Endzeit-Survival-Spiel Frostpunk ist Wärme die wichtigste Ressource. Aber wer soll sie bekommen?

Kältetod und Killer-Eichhörnchen

Banished legt den Grundstein für jede Menge Survival-Aufbauspiele, allen voran Frostpunk. Das schickt uns 2018 ins ewige Eis, wo wir die letzte Stadt der Menschheit errichten. Dagegen ist der Anno-1800-DLC Die Passage der reinste Ponyhof! Während da höchstens mal ein paar Bewohner abhauen, wenn wir nicht ordentlich heizen, heißt es in Frostpunk schnell Game Over. Immer wieder stehen wir vor harten Entscheidungen: Welche Gebäude sollen wir bei Kohlemangel heizen? Helfen wir den Alten und Kranken oder lassen wir sie kurzerhand sterben, damit mehr für die anderen bleibt? Schafft es die Expedition zum nächsten Außenposten – und wenn ja, lebt da noch jemand?

Optisch viel schlichter, aber genauso unbarmherzig ist Rimworld, ebenfalls von 2018. Hier kämpfen wir mit einer Handvoll Überlebender auf einem fernen Planeten gegen gefühlt hunderte Todesarten – angefangen vom schwärenden Biss eines durchgedrehten Eichhörnchens (oder Mitbewohners) über Selbstschussanlagen mit Fehlfunktion bis hin zu ausgewachsenen Feuersbrünsten, weil ich bei der Jagd versehentlich Alien-La-

Rimworld begeistert seit 2018 unsere Redaktion mit immer wieder neuen Geschichten.

mas gesprengt habe. Rimworld steckt voller abgefahrener kleiner Geschichten, sodass keine Partie wie die andere ist. Darum ist es auch so witzig, mit Freunden und Kollegen über Rimworld zu fachsimpeln, denn jeder hat was anderes erlebt. Zumal eine ganze Legion an Mods parat steht, die das Spiel noch ein bisschen verrückter machen.

Fließbandarbeit

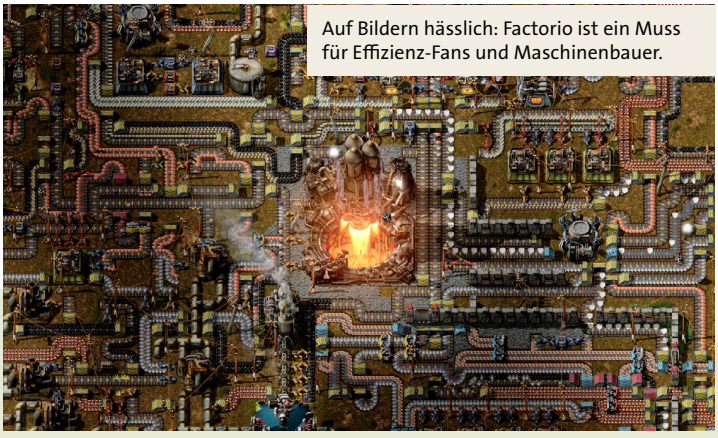
Und dann sind da noch diese »Fließbandspiele«, die mit wenig oder gar keinem menschlichen Personal auskommen. Den Durchbruch brachte das geniale Factorio, 2016 in den Early Access gerollt und 2020 fertig vom Band gepurzelt. Hier gibt's keine seilhüpfenden Warenträger, sondern Fließbänder, Stromleitungen, Greifarme, Hochöfen, Kohlebohrer, Dampfrohrsysteme bis hin zur vollautomatischen Eisenbahn. Sogar das Forschungssystem ist automatisiert, weil wir fläschchenweise Tränke produzieren und in Laboratorien befördern. Dabei ist Factorio wie eine Modelleisenbahn – richtig fertig ist man nie, denn es gibt immer irgendeinen Ablauf zu optimieren. Den Grund für die teils aberwitzigen Anlagen schaffen wir uns paradoxerweise selbst: Um einen Satelliten ins All zu schießen, müssen wir den Planeten ausbeuten, was seine insektoiden Bewohner immer aggressiver macht, sodass wir mehr Verteidigungsanlagen und Waffen produzieren, die wiederum einen steten Nachschub an Energie und Munition brauchen, für den wir immer mehr Rohstoffe aus dem Boden klauben…

Dass es auch bei Fließbandspielen grün und heimelig zugehen kann, zeigen Beispiele wie Factory Town und Timberborn. In Factory Town erfüllt ihr Anno-mäßig die Bedürfnisse eurer Bewohner, und weil die Jungs und Mädels immer mehr und aufwendigere Lebensmittel und Waren fordern, braucht ihr dafür immer effizientere Rollbänder, Rutschen, Fließbänder und schließlich Eisenbahnen. In Timberborn führt ihr hingegen einen Biberstamm, der ums Überleben kämpft – hier spielen Dürren, Wasserstände, Staudämme und Wasserradkonstruktionen eine große Rolle, die Grenzen zwischen Aufbauspiel, Fabrikmanagement und Survival sind auch hier fließend. Oh, und haben wir schon Satisfactory erwähnt, das eine ähnliche Mischung auffährt, aber noch einen 3D-Shooter obendrauf setzt?

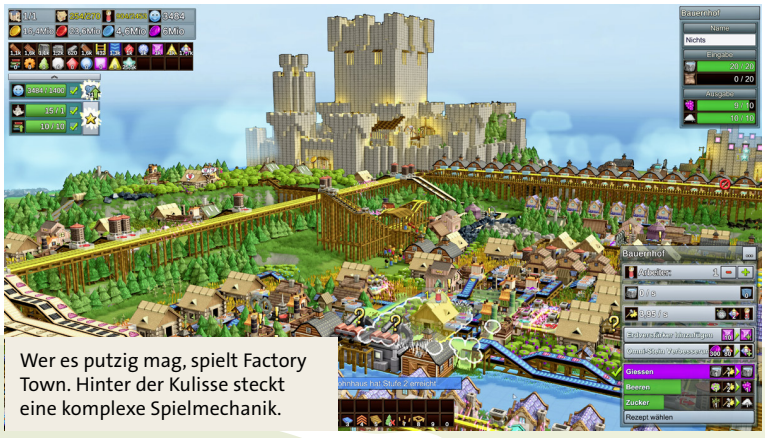
So bauen wir morgen

Seit Mabel Addis' The Sumerian Game (GameStar 09/22) sind inzwischen fast 60 Jahre vergangen, und nie war das Aufbauspielgenre so vielfältig wie heute. Das gilt auch für die Entwicklerseite, hier haben wir vom Einmannprojekt bis zum großen Anno-Team mit Millionenbudget sämtliche Teamgrößen dabei. Die isometrische Blockgrafik eines Factory Town ist ebenso vertreten wie die offene 3D-Welt von Satisfactory.

Diese Entwicklung hin zu immer mehr völlig unterschiedlichen Settings, Technologien und Überschneidungen mit anderen Genres wird auch die Zukunft der Aufbauspiele prägen. Allein schon die zahlreichen Artikel unseres Aufbauspieleschwerpunkts zeigen, was da alles Spannendes auf uns zukommt. Und wir haben längst nicht genug: Selbst für das nächste Anno gibt es noch viele mögliche Epochen – und das nach sieben Serienteilen mit 801 Jahren Spannweite! ★



Auf Bildern hässlich: Factorio ist ein Muss für Effizienz-Fans und Maschinenbauer.



Wer es putzig mag, spielt Factory Town. Hinter der Kulisse steckt eine komplexe Spielmechanik.

Im kanadischen Wood-Buffalo-Nationalpark steht der wohl größte Biberdamm: Er ist 850 Meter lang.