

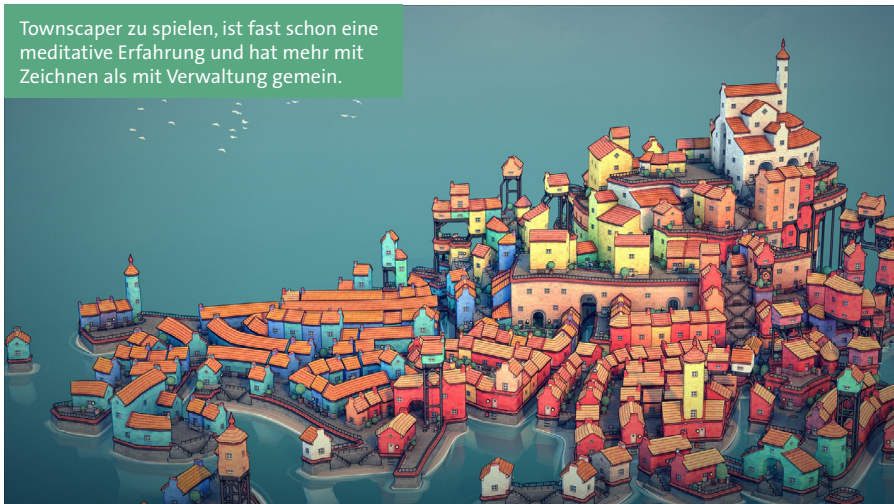
Spirit & Stone

EIN TRENDSETTER?

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: – Entwickler: **Garden Gate Interactive** Termin: **2024**

Nur zwei Leute entwickeln ein Aufbauspiel, mit dem wundervolle Burgen möglich sind. Wir haben exklusiv in Spirit & Stone reingespielt und mit beiden Entwicklern gesprochen. Von Fabiano Uslenghi

Townscaper zu spielen, ist fast schon eine meditative Erfahrung und hat mehr mit Zeichnen als mit Verwaltung gemein.



Das Konzept hinter Stronghold ist bis heute genial. Für manche mag es ein famoses Echtzeitstrategiespiel sein, ich liebe Stronghold aber vor allem als Aufbauspiel. Eine mittelalterliche Burg als abgeschlossener Mikrokosmos mit ihren eigenen Gesetzen, Beschäftigungen und Bewohnern bietet so viele spannende Bauoptionen, dass man selbst ohne irgendwelche Belagerungsschlachten stundenlang darin versinken kann. Blöd nur, dass seit Jahren kein Spiel diese Faszination wieder komplett einfangen konnte. Nicht einmal die folgenden Strongholds. Natürlich bleibt das Mittelalter ein beliebtes Setting, und beispielsweise Manor Lords fühlt sich auch ganz ohne Burgen ein wenig wie ein modernes Stronghold an. Doch in Sachen Burgenbau treten Videospiele seit Jahren auf der Stelle. Vielleicht aber nicht mehr lange. Spirit & Stone zeigt schon jetzt in seinen Trailern, wie virtueller Burgenbau aktuell auszusehen hat.

Der dynamische Bau dieser Burgen samt umliegenden Dörfern hat mich jedenfalls sofort fasziniert. So sehr, dass ich unbedingt Kontakt zum Entwicklerstudio Garden Gate Interactive aufnehmen wollte. Hier stellte sich heraus, dass Spirit & Stone von gerade einmal zwei Entwicklern gestemmt wird. Ich habe mit ihnen gesprochen und eine sehr frühe Version von Spirit & Stone gespielt. Mein Eindruck: Dieses Aufbauspiel könnte dem ganzen Genre einen Weg weisen!

Der neue Trend

Wer sich leidenschaftlich gerne mit Aufbauspielen beschäftigt, dem dürfte in den vergangenen Jahren ein neuer Trend aufgefallen sein: Aufbauspiele tendieren wieder stärker zur Entspannung und zur Kreativität. Es mag noch eine kleine, kaum wahrnehmbare Bewegung sein – doch sie ist auf jeden Fall erkennbar. Es geht hier um Spiele, die selten ein Ziel haben oder Management voraussetzen. Stattdessen steht einfach das gemütliche Bauen im Fokus. Losgetreten wurde das von Townscaper. Ein Spiel, in dem ihr nur mit einer Farbpalette zum Teil atemberaubend schöne Inselstädte erschafft. Die Faszination ergibt sich hier eher daraus, zu sehen, wie das Platzieren von Strukturen eigenständig neue Gebäude erzeugt. Prozedural entstehen immer wieder ganz unterschiedliche Städte mit ihrem eigenen Charme. Das motiviert, selbst ohne Ressourcen oder Warenketten zu verwalten. Auch das sehr erfolgreiche Dorfromanantik setzt eher auf liebliche Atmosphäre als knallharte Simulation. Diese lange Vorrede bringt mich jetzt endlich zu Spirit & Stone. Denn auch dieses Aufbauspiel hat Townscaper im Blut und festigt damit meinen Eindruck, dass wir es tatsächlich mit einem neuen Trend zu tun haben.

Townscaper im Mittelalter?

Spirit & Stone fühlt sich im Grunde wie eine Mischung aus Minecraft und Townscaper an.

Als Herrscher über ein kleines Stück Land kann ich komplett frei entscheiden, was ich dort hinbauen möchte. Doch während ich in anderen Aufbauspielen vorbestimmte Häuser oder Geschäfte errichte, kann ich in Spirit & Stone alles aus einer Anzahl an Blöcken zusammensetzen.

Erinnert euch an eure frühe Kindheit zurück. Wenn ihr irgendwann mal alleine oder mit Freunden auf dem Boden gesessen habt, um aus Legosteinen Gebäude zusammenzusetzen, dann werdet ihr die Faszination hinter Spirit & Stone gut begreifen. Exakt dieses Gefühl war es, das die beiden Entwickler zu ihrem kreativen Aufbauspiel inspirierte. Die Blöcke sind allerdings nicht in Farben unterteilt, sondern in Bauweisen. So könnt ihr Blöcke für ein kleines Dörfchen finden, die dann eben aus Holzwänden bestehen und Strohdächer haben. Oder ihr baut mit Blöcken aus dem Stadt-Set, die produzieren echte Fachwerkbuden. Schließlich ist da dann noch der Burgbereich, mit dem ihr massive Türme aus Stein fertigt und mit dem auch Kathedralen oder Bergfriede möglich sind. All diese Versatzstücke lassen sich nach Belieben miteinander kombinieren. So könnt ihr rustikale Dörfchen samt kleinen Burgen bauen, oder ihr dreht komplett wild und errichtet ein Sagenschloss, bei dessen Anblick selbst Ludwig II. vor Begeisterung das Königszepter aus der Hand flutscht. Über atmosphärische Details müsst ihr euch dabei nicht sorgen. Je nach Konstellation entstehen ganz von selbst kleine Fenster, Innenhöfe, Treppenaufgänge, Fackelhalter und auf Stadtmauern sogar kampfbereite Ballisten. Blöd ist dabei nur, dass sich Eingangstüren nicht frei bestimmen lassen. Zudem geht das einzelne Platzieren der Blöcke noch nicht so locker von der Hand wie in Townscaper – was vor allem bei Straßen und Mauern spürbar wird. Allerdings habe ich auch nur eine frühe



Version gespielt; der Early Access wird wohl frühestens Anfang 2023 erfolgen.

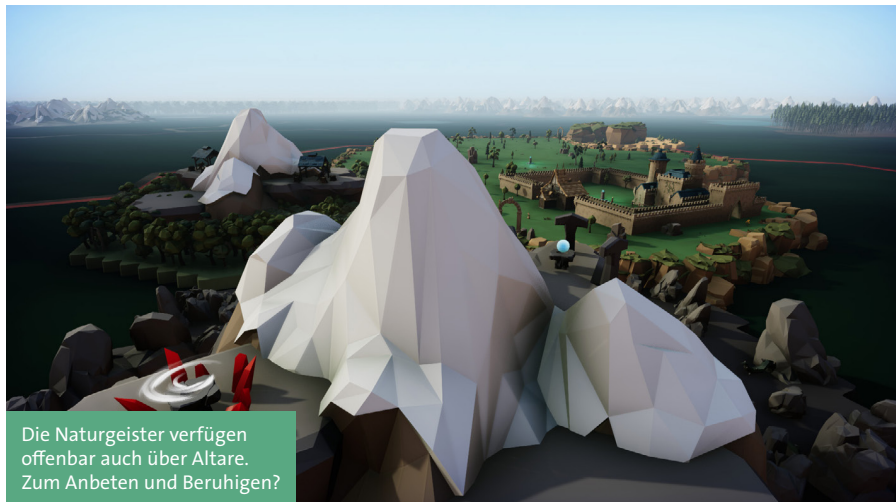
Mehr als nur Entspannung

Es ist wie gesagt das Townscaper-Prinzip, nur diesmal mit Burgen und Dörfern. Doch Spirit & Stone ist mehr als das. Es versucht, den Kreativtrend mit alten Aufbau-tugenden zu kombinieren. Anders als in Townscaper steckt in diesem Spiel also kein reines Guck-spektakel. Stattdessen bietet Spirit & Stone Baukosten, Warenmechaniken und Bewohnerverwaltung. In der spielbaren Version war ich zwar nicht von Rohstoffen abhängig, da es sich um den Sandkastenmodus handelte, doch in der fertigen Version soll es zusätzlich eine Art Kampagne geben.

So gesehen wagt Spirit & Stone ein grandioses Experiment. Es versucht maximale kreative Freiheit mit Simulation zu kombinieren. Das bedeutet auch, dass unsere Gebäude nicht nur hübsch aussehen, sondern tatsächlich einen Sinn ergeben. Das Prinzip dahinter ist simpel: Je mehr Blöcke ein Gebäude aufweist, desto mehr Platz für verschiedene Räume bietet es. Die Räume sind es dann, die dem Gebäude ihren Zweck verleihen, sie können je nach Effekt unterschiedlich viele Blöcke voraussetzen. Eine Küche benötigt beispielsweise lediglich zwei Blöcke, während ein Gebäude für eine Schmiede ganze fünf davon belegt. Ihr könnt dann entscheiden, ob ihr gigantische Komplexe baut, in denen viele Räume Platz haben, oder für jeden Raum ein anderes Gebäude errichtet. Erstes ergibt bei Burgen etwa deutlich mehr Sinn als bei Dorfgemeinden. Vorgeschrieben wird das allerdings nicht. Bisher ist dummerweise von außen aber noch nicht erkennbar, welche Räume in einem Komplex liegen. Das soll sich laut den Entwicklern bis Release aber noch ändern. So bekommt eine Mühle dann auch wirklich ein Mühlrad verpasst.

Geister?

Damit aber noch nicht genug. Spirit & Stone lastet sich wirklich verflucht viele Mechaniken auf. Beispielsweise sollen Gebäude noch eine Art Vorarbeiter erhalten können, dem ihr dann eine Vielzahl an Untergebenen zuweist. Und jeder der bis zu 1.000 Bewoh-



ner geht einem eigenen Alltag nach, der sich immer aus Schlafen, Essen, Arbeiten und Unterhaltung zusammensetzt. Das Umland lässt sich sogar erforschen, sodass ihr mithilfe von Entdeckern neue Ressourcen erschließen dürft. Doch gerade hier müsst ihr Vorsicht walten lassen. Wer es mit dem Ausbeuten der Natur nämlich übertreibt, kann es sich sehr schnell mit den umliegenden Geistern verschmerzen. Aha, deshalb heißt dieses Spiel also Spirit & Stone! Die Fantasy-Welt wird von geisterhaften Wesen bewohnt, die im Einklang mit der Natur stehen. Den Entwicklern war eine Mechanik wichtig, die dem Land etwas Leben einhaucht. Spielerinnen und Spieler sollten nicht mit der Einstellung an das Aufbauspiel herangehen, dass sich die Welt konsequenzfrei schröpfen lässt. Die Geister können allerdings ebenso auf unserer Seite stehen und uns beim Ausbauen der Siedlung helfen. Dafür brauchen wir die Unterstützung eines Geistlichen, der sich mit diesen Wesen gut stellt.

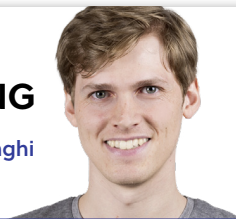
Will viel, aber kann auch viel

Was den Bau und das Belagern angeht, wird Spirit & Stone wohl Stronghold nicht die Krone stibitzen. Doch sollte das über ein wichtiges Detail nicht hinwegtäuschen: Dieses Aufbauspiel denkt einen aktuellen Aufbautrend sehr konsequent weiter. Ich kann noch nicht sagen, ob sich Kreativität beim Bauen und das Verwalten von Ressourcen

sowie Bewohnern am Ende wirklich gut ergänzen, aber hey: Das ist etwas, was Aufbauspiele irgendwann lernen müssen! Selbst wenn Spirit & Stone am Ende des Tages mehr Steinbruch als Trutzburg sein sollte, zeigt es doch einen spannenden Weg für die Zukunft dieses Genres auf. Ich halte es für wichtig, dass ein Genre lebendig bleibt und neue Dinge ausprobiert. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Spirit & Stone konnte mich bereits eine ganze Zeit lang gut unterhalten, auch wenn es noch lange nicht fertig ist. Aber ich sehe einfach sein Potenzial. Ich frage mich schon lange, ob sich der aktuelle Kreativtrend womöglich irgendwann mit einem richtigen Wirtschaftssystem kombinieren lässt, und Spirit & Stone zeigt, dass es geht. Ich bin mir zwar nicht sicher, ob sich das alles dann auch wirklich so atemlos spielt wie in vielen anderen Aufbauspielen, aber die Möglichkeit ist da. Bleibt zu hoffen, dass sich das kleine Team bei dem Versuch nicht zu sehr zerreißt. Solche Projekte brauchen einen klaren Fokus, und der ist bei Spirit & Stone eigentlich das Bauen. All die anderen Mechaniken, die Bürgerverwaltung, das Ressourcenmanagement, die Vorarbeiter, die Jahreszeiten, das Entdecken und die Geister, sind eigentlich nur eine nette Ergänzung. Das Team sprach selbst davon, dass jede tiefergehende Mechanik optional sei und sich Spielerinnen und Spieler auch komplett auf den prozeduralen Bau konzentrieren könnten. Aber dafür, dass sie im Kern so wenig Einfluss auf eine Partie haben sollen, scheint erstaunlich viel Zeit in die Entwicklung dieser Features zu fließen. Doch ich will nicht zu kritisch sein. Spirit & Stone ist auf einem guten Weg, braucht natürlich noch viel Optimierung, aber hat vor allem ein sehr faszinierendes Ziel. Wenn das alles am Ende klappt, dann könnte sich Spirit & Stone zu einem wahren Geheimtipp mausern.

