

Floodland

ABSAUFEN UND AUFBAUEN

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ravenscourt** Entwickler: **Vile Monarch** Termin: **15.11.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nach der Klimakatastrophe gibt es noch Hoffnung für die Menschheit.
 Unter eurer Führung entsteht eine neue Welt. Von Gloria H. Manderfeld

Noch könnten wir alle miteinander abwenden, was in Vile Monarchs neuem Survival-Aufbauspiel Floodland in nicht allzu ferner Zukunft geschieht und wovor Experten schon seit Jahrzehnten warnen: Durch die von Menschen verursachte Klimakatastrophe steigt der Meeresspiegel, und die Menschheit führt Kriege um Ressourcen und Land. Bis schließlich ein im Spiel nur »Vorfall« ge-

nanntes, nicht weiter erklärtes Ereignis das Internet sowie alle anderen elektronischen Kommunikationsmittel zerstört. Nach diesem Zivilisations-Reset bilden sich unter den Überlebenden neue Gruppierungen, die ihre Regeln selbst schreiben und versuchen, unter schwierigsten Bedingungen zu überleben. Als Oberhaupt einer dieser Gruppen erkundet ihr von Wasser umgebene Karten, errichtet dort zuerst Zelte, später Wohnhäuser sowie Produktionsgebäude, erforscht neue Technologien und seid dabei natürlich immer auf der Suche nach Nahrung und Rohstoffen wie Holz oder recycelbarem Müll. Das klingt erst mal nach Standardaufbaukosten, doch Floodland hat ein paar Besonderheiten, bei denen die Vergangenheit der Macher – sie waren maßgeblich an This War of Mine beteiligt – positiv durchscheint.

Vier Clans, viele Ansichten

Zu Spielbeginn entscheidet ihr euch für eine Fraktion. Jeder der vier möglichen Start-Clans hat klare Ansichten zum Umgang mit dem Wissen und den Bräuchen der untergegangenen Zivilisation und geht unterschiedlich mit der Zukunft um. Das beeinflusst auch, wie die Gefolgsleute auf all eure Entscheidungen reagieren. Während etwa die »Guten Nachbarn« auf Demokratie und Zusammenarbeit setzen, suchen die Überlebenden der Berkut-Bohrinseln ihr Heil in strengen Regeln und autoritären Befehlsstrukturen. Solange eure erste Siedlung nur aus den Leuten eines Clans besteht, macht ihr diese noch recht einfach glücklich: Volle Bäuche, genug Trinkwasser, brauchbare Unterkünfte sowie Arbeit für alle reichen zunächst vollkommen aus. Bei der Erkundung des von Ruinen und

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr beim Bauen auch gern eine Story erlebt.
- ... euch gesellschaftliche Konflikte interessieren.
- ... euch Erkundung und Sammeln reizen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Städte mit komplexen Warenkreisläufen wollt.
- ... euch immer gleiche Streitigkeiten nerven.
- ... ihr am liebsten reinen Sandbox-Aufbau spielt.



Geschickt platziert greift euer Angelposten auf drei Fischgründe zu und ist so immer mit Nahrung versorgt.



überfluteten Gebäuden strotzenden Landes stöbert ihr indes immer wieder Menschen auf. Die schließen sich entweder bereitwillig eurem Clan (und dessen Werten) an oder sind bereits Teil einer vorhandenen Gemeinschaft – es gibt nämlich deutlich mehr Gruppen als die vier Start-Clans. Ihr entscheidet, ob ihr neuen Leuten mit teils sehr extremen Ansichten den Einzug in eure Siedlung er-



Gleich vier von fünf Clans befürworten eine Maßnahme – die verbliebenen Unzufriedenen könnt ihr locker verschmerzen.

laubt. Zu viele Neulinge dürft ihr jedoch auch nicht abweisen, da alle Hände gebraucht werden, um eure Wirtschaft, Forschung und Versorgung auf- und auszubauen. Andererseits holt ihr euch mit dem Bevölkerungszuwachs auch abseits unterschiedlicher Ansichten Probleme ins Haus, schließlich wollen alle angemessen versorgt werden.

Zuckerbrot oder Peitsche?

Neben den üblichen Aufbauspielentscheidungen sind es vor allem die Forderungen eurer »Untertanen«, die euch auf Trab halten: Wenn die einen die Ehe für alle, die an-

deren lieber einen Pranger für Missetäter aufbauen wollen und ein dritter Teil eurer Leute unbedingt Kapellen errichten möchte, was wiederum der ersten Gruppe missfällt, wird es schnell richtig haarig. Dann müsst ihr genau abwägen, wem ihr mit einem neuen Gesetz einen Gefallen tut und wen ihr möglicherweise verprellt: Sind nämlich die Leute unzufrieden, eskaliert schnell die Kriminalität, und die Unruhestifter klauen euch die Lagerhäuser leer. Am Ende kann euch sogar ein Clan den Rücken kehren und verlässt die Siedlung für immer – schlecht für die Produktivität und unseren Ruf.

Damit das nicht passiert, helfen nur weitere Gesetze und die damit freigeschalteten Gebäude. Eine Polizeiwache senkt beispielsweise die Kriminalität, kommt aber bei Frei-



Ist die Siedlung gewachsen, bauen wir Zelte (hinten) zu besseren Behausungen aus oder ersetzen sie durch Häuser (vorne).



Verfallene Sehenswürdigkeiten wie dieses ehemalige Stadion versprechen reichlich Sammelbeute.

MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier

Ich mag Aufbauspiele, in denen es abseits schöner Produktionsketten und Warenkreisläufe auch menschelt, und Floodland trifft da bei mir voll ins Schwarze. Die unterschiedlichen Fraktionen reagieren stets nachvollziehbar auf meine Entscheidungen, und ich kann mir aussuchen, ob ich als gütiger Vater oder Tyrann agiere – mit den entsprechenden Konsequenzen. Mir gefällt als unverbesserlichem Optimisten auch, dass trotz des Szenarios (und ganz anders als im ähnlich gelagerten und für meinen Geschmack fast zu schwermütigen Frostpunk) in Floodland immer die Hoffnung durchscheint, dass aus der Katastrophe etwas Neues, Besseres entstehen kann. Dabei hilft, dass die Story vergleichsweise stringent erzählt wird, ohne aufgesetzt zu wirken; sie zieht und lenkt mich angenehm. Natürlich lassen sich die Mängel des Spiels nicht wegdiskutieren. Man merkt eben, dass hier kein AAA-Budget dahintersteht. Wer sich aber daran nicht stört, bekommt ein zugängliches Kleinod, mit dem ich sicher noch öfter abtauchen werde.

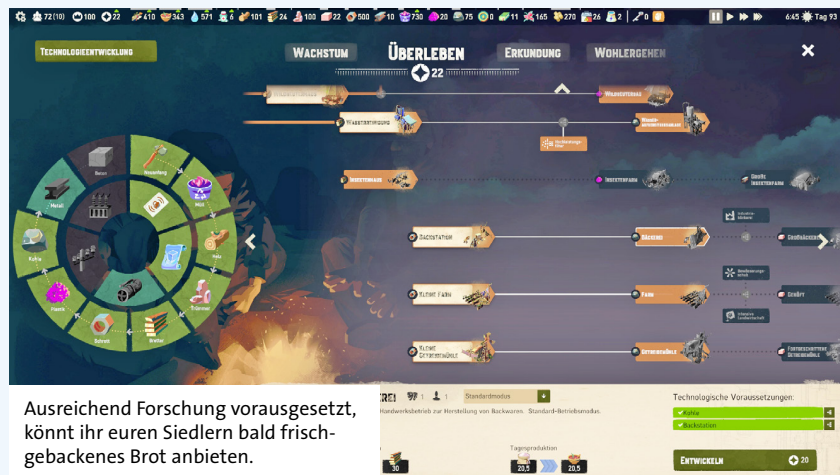


Je mehr grün markierte Wohngebäude sich im Einzugsradius des Parks befinden, desto mehr Clan-Leute profitieren davon.

Clans wie die Division 29 könnt ihr zum Spielstart nicht auswählen, sondern trefft sie etwa beim Durchstöbern von Ruinen.



Das zerstörte Kraftwerk und seine Reparatur spielen während der Hauptgeschichte eine wichtige Rolle.



Ausreichend Forschung vorausgesetzt, könnt ihr euren Siedlern bald frisch-gebackenes Brot anbieten.

heits-Fans nicht gut an. Dann doch lieber ein Lagerfeuer, an dem die Clan-Mitglieder gemeinsam entspannen – oder besser gleich ein Park oder gar eine Kneipe? Wenn zwei Clans wegen zu gegensätzlicher Ansichten einfach nicht friedlich miteinander leben können und sich ständig die Köpfe einschlagen, hilft als allerdings radikale Maßnahme nur die Umsiedlung auf eine andere Insel.

Vom Pfadfindercamp zur Siedlung

Neue Inseln müsst ihr aber erst einmal entdecken: Sobald ihr den auf eurer Startinsel immer vorhandenen Funkturm restauriert habt, schickt ihr in Floodland Pfadfinder in die zunächst noch von Nebel verdeckte Spielwelt zur Erkundung aus. Von einem kleinen

Camp am Zielort aus durchstöbert ihr in dessen Einflussbereich Ruinen, entdeckt Hinweise auf die Gründe des Vorfalles, sammelt wertvolle Ressourcen oder trefft eben auf andere Menschen. Die entsprechende Forschung vorausgesetzt, baut ihr das Camp zu einem dauerhaften Lagerhaus aus und beansprucht damit die nähere Umgebung für euch.

In Ruinen findet ihr beim Erkunden nützliche Gegenstände und entdeckt manchmal auch Gebäude, die ihr zu Unterkünften oder für die Rohstoffgewinnung instand setzen könnt. Erneuerbare Ressourcen wie Beeren, Kräuter, Holz oder Müllhaufen baut ihr mit den entsprechenden Spezialgebäuden ab, macht daraus Nahrung, Medikamente, Bretter und anderen nützlichen Produkte. Viele

hochwertige Gegenstände erhaltet ihr zu Spielbeginn allerdings nur durch Sammeln, erst fleißiges Forschen macht eure Siedlung durch fortschrittliche Produktionsgebäude schließlich nahezu autark.

Im Kraftwerk liegt die Zukunft

Spielt ihr das ausführliche und gelungene Tutorial, steigt ihr automatisch in die Hintergrundgeschichte des Spiels ein, die euch langsam, aber sicher zur Entdeckung eines zerstörten Kraftwerks führt. Spielziel ist es, dieses Kraftwerk wieder aufzubauen und so die Stromversorgung für die gesamte Region zu sichern – ob und wie intensiv ihr die damit verbundenen Aufgaben erledigt, entscheidet ihr selbst. Ganz um diese Haupt-



Mit Gesetzen sorgt ihr für die Zufriedenheit eurer Leute – die Feuerwache wünscht sich zum Beispiel Spielhallen.



Die Bezirksübersicht zeigt, welche Clans auf welcher Insel leben. Übersichtlich ist das bei vielen Inseln nicht mehr.

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Das ungewöhnliche Setting von Floodland hatte mich schon bei der gamescom neugierig gemacht, auch die Demo spielte sich vielversprechend. Mit ein paar mehr Stunden auf dem Spieletacho ist mein Eindruck allerdings etwas zwiespältig: Die Welt ist glaubhaft und detailreich umgesetzt, Aufbau und Erkundung machen eine Menge Spaß. Andererseits wünsche ich mir einfach mehr Freiheit, spätestens nach dem zweiten Durchgang ist die Hauptgeschichte kalter Kaffee. Hier wären neue Szenarien oder eine echte Sandbox ein Wiederspielgarant, zumal sich auch die Events irgendwann wiederholen.

Dabei ist das Grundgerüst sehr solide: Die Gesetze und ihre Auswirkungen ergeben Sinn und lassen unterschiedliche Gesellschaftsgestaltungen zu, Forschung und Erkundung funktionieren einwandfrei und erlauben langsamen, stetigen Aufbau. Jetzt bräuchte es einfach noch mehr Abwechslung sowie ein bisschen mehr Komfort, und Floodland könnte zu einem interessanten Dauerbrenner werden. So nervenzerfetzende Grundsatzentscheidungen wie bei Frostpunk erwarten euch allerdings nicht, hier vergibt Floodland einige Chancen. Ein bisschen mehr Drama in den ansonsten gut geschriebenen Events könnte bei neuen Szenarien wirklich nicht schaden.

geschichte kommt ihr aber nicht herum, wenn ihr effizient siedeln wollt; eine echte Sandbox mitsamt Entscheidungsfreiheit ist Floodland nämlich nicht. Momentan ist zudem nur diese eine Grundstory spielbar. Habt ihr die abgeschlossen, gibt es lediglich durch die im Spielverlauf immer wieder auftauchenden kleineren Events Abwechslung. Diese fallen zwar recht vielfältig aus, wiederholen sich dennoch gefühlt etwas zu oft: Mal verstopfen die Filter eurer Wasserdestillationsanlage, mal fressen Monsterfische alle vor der Küste vorhandenen



Dank der Spezialfähigkeit einer Clan-Anführerin produzieren unsere Farmen fertige Nahrung, ohne Weiterverarbeitung.

Fischschwärme auf und machen euren Angelposten die Arbeit unmöglich. Oder ihr schlichtet Konflikte und entdeckt Hinterlassenschaften früherer Bewohner. In der Regel stehen bei solchen Events brisante Entscheidungen an, und eure Leute haben natürlich auch dazu unterschiedliche Ansichten, sodass euch der Siedlungsfrieden schnell um die Ohren fliegen kann.

Hustenbonbons verzweifelt gesucht

Floodland macht mit dem ungewöhnlichen Szenario eine Menge richtig: Forschung, Gesetze und Entwicklung der Siedlung sind eng miteinander verzahnt. Mit den richtigen Maßnahmen könnt ihr fast jede Krise ohne Siedlerverlust lösen und erlebt beim ersten Durchspielen eine interessante Geschichte. Andererseits fehlen ein paar Komfortfunktionen für Aufbau-Fans: Arbeitern können wir zu Beginn nur durch das Durchklicken der Gebäude neue Jobs zuweisen, auch fehlt eine allgemeine, bequeme Übersicht über die Jobverteilung. Mit einem entsprechenden Distriktgesetz passiert das zwar automatisch, im Auge behalten müssen wir die Verteilung in und nach Krisen dennoch.

Bespielt ihr mehrere Inseln und damit unterschiedliche Distrikte, wird die Problemerkennung schnell unübersichtlich. Für richtig große und damit unüberschaubare Städte im Anno-Stil fehlt auf den Inseln aber der Platz. Wirklich vollständig prozedural neu

generiert wird die Spielwelt zudem nicht, das Spiel ordnet die gleichen Inseln und Siedlungswürdigkeiten einfach nur immer anders an. Zudem hatten wir den Eindruck, dass es überdurchschnittlich oft zu einer Epidemie kommt, wenn unsere Pfadfinder Krankheiten wie Husten oder Hautausschlag mit nach Hause bringen. Unsere Testversion ist außerdem mehrere Male abgestürzt, und zwar immer beim Erkunden der vierten Insel. Einzelnen sind diese Wehwehchen noch zu verschmerzen und obendrein per Patch behebbar, insgesamt braucht ihr für Floodland aber dadurch etwas Geduld. ★

FLOODLAND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7600 / Ryzen 5
Geforce GTX 1070 / RX 590
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700k / AMD Ryzen 7
RTX 2060 / RX 5700
16 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicker Tag-Nacht-Wechsel
- viele Details
- großartig inszenierte Welt
- ansprechende Hintergrundmusik
- Zoom bleibt zu weit entfernt

SPIELDESIGN



- gelungene Mischung
- Mechaniken gut verzahnt
- teils sehr unterschiedliche Clans
- nur eine Hauptgeschichte spielbar
- keine echte Sandbox

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- freies Speichern
- ausführliche Einführung
- nicht alles erklärt
- teils unübersichtliche Problemerkennung

ATMOSPHERE / STORY



- stimmungsvolle Geschichte
- sehr gute Events
- Clans interessant
- glaubhafte Gesellschaftsordnung
- Figuren bis auf die Anführer austauschbar

UMFANG



- 15-Stunden-Kampagne
- viele Forschungen
- prozedural generierte Karte
- Bausteine wiederholen sich
- Wiederspielwert nur abseits der Story

FAZIT

Floodland bietet ein unverbrauchtes, interessantes Szenario und setzt es stimmungsvoll um, schwächelt aber bei Details.



Mit Forschungseinrichtung treibt ihr den Fortschritt eurer Siedlung voran.