

Ballads of Hongye

DIE FALSCHEN PRIORITÄTEN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Amazing Season** Entwickler: **Amazing Season** Termin: **15.11.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Bildhübsche Optik, ein weitgehend unverbrauchtes Szenario – das Aufbauspiel im alten China klingt spannend, offenbart im Test aber einige Schwächen. Von Enrico Marx

China ist in der Welt der Computerspiele auf dem Vormarsch. Zum einen natürlich durch den Publisher Tencent, der sich immer mehr prominente Studios einverleibt, zum anderen wird das fernöstliche Land auch als Set-

ting immer populärer, wie beispielsweise Total War: Three Kingdoms oder Stronghold: Warlords belegen. Diese Riege wird mit Ballads of Hongye nun um ein klassisches Aufbaustrategiespiel ergänzt, das im Vorfeld

vor allem durch seinen malerischen Grafikstil Aufmerksamkeit erregte. Doch wie schon der berühmte General und Teilzeit-Gamer Sun Tzu stets zu sagen pflegte: »Grafik alleine macht noch kein gutes Spiel.«



Neustart für Hongye

Euer Ziel ist simpel: Baut die fiktive Provinz Hongye wieder auf! Diese Aufgabe geht ihr entweder im Challenge Mode oder im Relax Mode an. Diese sind weitgehend identisch, bei letzterem Modus entfallen allerdings die Zeitlimits. An den Namen der Modi erkennt ihr aber vielleicht auch schon, dass Ballads of Hongye nicht über eine deutsche Übersetzung verfügt. Stattdessen müsst ihr mit englischen (oder natürlich chinesischen) Texten auskommen. Sprachausgabe gibt es nur ganz selten, beispielsweise im schön gestalteten Intro – und da auch nur auf Chinesisch. Die englische Übersetzung wirkt oft ein wenig unbeholfen, ist aber unterm Strich noch verschmerzbar.

Bevor ihr in der Kampagne die insgesamt acht Gebiete bebauen könnt, wird euch von einem Komitee ein Dokument mit konkreten Zielen für jedes der Areale vorgelegt, die sich in drei Phasen unterteilen. In der Gegend namens West Ridge müsst ihr beispielsweise in der ersten Phase einen Berater rekrutieren – dazu gleich mehr –, in der



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr in Aufbauspielen gute Grafik schätzt.
- ... ihr ein Faible für das alte China habt.
- ... ihr euch konstant verbessern möchtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr am liebsten in Ruhe aufbaut.
- ... ihr viele Spielmodi erwartet.
- ... ihr noch neu im Genre seid.



Diese Feier wird mit einem effektgewaltigen Feuerwerk zelebriert, das uns nebenbei noch eine gehörige Stange Geld einbringt.

zweiten Phase dann eine Bevölkerung von 200 erreichen und im letzten Abschnitt über mindestens 300 Bürger herrschen.

Sechs, setzen

Besagtes Komitee bewertet eure Leistung nach dem Ende jeder Phase in vier unterschiedlichen Kategorien. Habt ihr ewig lange gebraucht, um ein Ziel zu erreichen, werdet ihr in Sachen Zeiteffizienz mit einem »D« abserviert. Gleichzeitig könnt ihr ein »S+« erreichen, wenn ihr eure Bevölkerung sehr glücklich gemacht habt. Das Ganze wird dann in einer Gesamtwertung zusammengefasst. Ob die alten Chinesen wirklich Wertungen von D bis S+ verwendet haben, wie man sie aus irgendwelchen Meme-Rankings kennt, sei mal dahingestellt – es funktioniert im Kontext des Spiels aber.

Eine Provinz wieder aufbauen und dabei auch noch beurteilt werden? Keine leichte Aufgabe. Zum Glück könnt ihr Berater rekrutieren, die euch teils mit handfesten Boni wie einer 15-prozentigen Erhöhung der Lebensmittelproduktion für sieben Tage unterstützen. Diese Berater wollen am Monatsende aber auch entlohnt werden und fordern gelegentlich Gehaltserhöhungen. Kommt ihr diesen nicht nach, riskiert ihr, dass eure Konsultanten unzufrieden werden und eure Dienste verlassen. Hier gilt es also, deren tatsächlichen Nutzen sorgsam abzuwägen.

Die vier Jahreszeiten

In Sachen Gameplay wartet Ballads of Hongye auf den ersten Blick mit Genrestandard auf. Eure Einwohner wollen mit Essen, Wasser und Kleidung versorgt werden, außerdem benötigt ihr Holz und Erz als Baumaterialien. Einfach ein paar Weizenfelder anlegen, und schon steht die Nahrungsver-



Die Kampagne ist nicht linear. Manche Gebiete dürft ihr in der von euch gewünschten Reihenfolge besiedeln.

sorgung? Weit gefehlt! Denn besagte Weizenfelder werfen im Herbst am meisten ab, im Sommer und Winter hingegen deutlich weniger, im Frühling gar nichts. Und das bringt uns zu einem der wichtigsten Features von Ballads of Hongye: den Jahreszeiten. Alle Gebäude sind zu bestimmten Jahreszeiten besonders effektiv, liegen euch zu anderen aber bloß auf der Tasche. Die Unterhaltskosten bleiben nämlich immer bestehen. Lohnt es sich beispielsweise, Weizenfelder im Frühling abzureißen und später neu zu bauen oder gleich mit den Verlust an anderer Stelle aus? Hier bietet Ballads of Hongye also sehr viel Raum für Tüftelei und vorausschauendes Handeln. Theoretisch zumindest. Im Test empfanden wir die Jahreszeiten als eher störend, da diese alle paar Minuten wechselten und wir quasi dauerhaft am Hinterherräumen waren. Die Zeit lässt sich übrigens weder beschleunigen noch verlangsamen, sondern lediglich pau-

sieren. Während der Pause dürft ihr aber keine Bauaufträge erteilen.

Alles geht schief, was schiefgehen kann

Als wären die Jahreszeiten noch nicht stressig genug, müsst ihr auch noch stets mit Katastrophen rechnen: Von Erdbeben über Blitze und Feuersbrünste bis hin zu Seuchen ist hier alles dabei. Die Häufigkeit dieser Unglücke ist immer noch recht hoch, auch wenn die Entwickler mittlerweile per Patch nachgebessert haben. In unserer ersten Testversion ging so viel schief, dass jeder Katastrophenfilm dagegen alt aussah. Einige dieser Katastrophen könnt ihr bekämpfen, beispielsweise löscht eine Feuerwache tapfer Brände – aber auch diese Gebäude sind teuer im Unterhalt und sollten daher mit Bedacht gebaut werden.

Generell müssen wir über das Wirtschaftssystem von Ballads of Hongye reden. Wie in

MEINUNG

Enrico Marx
@GameStar_de



Ballads of Hongye bedarf einer differenzierten Betrachtung: Ich selbst kann mit dem Spiel kaum etwas anfangen und musste mich schon nach dem zweiten Gebiet regelrecht zum Weiterspielen zwingen. Das lag vor allem am unnötig undurchsichtigen Wirtschaftssystem sowie dem rasend schnellen Wechsel der Jahreszeiten und den zahllosen Katastrophen, die mir keine ruhige Minute ließen. Wenn ihr am liebsten ruhig und nach euren eigenen Vorstellungen baut, muss ich ehrlicherweise sagen: Finger weg von diesem Spiel! Oder wartet zumindest ab, bis irgendwann ein gescheiter Endlosmodus nachgereicht wird.

Wenn ihr hingegen zu den gestählten Aufbauveteranen gehört, ihr euch also gerne auf eigene Faust Spielmechaniken erschließt und gerade nach einem Genrevertreter für zwischendurch sucht, ist Ballads of Hongye durchaus nicht uninteressant. Zum sehr fairen Preis von gerade mal zehn Euro auf Steam könnt ihr hier ohnehin nicht allzu viel verkehrt machen.

den meisten Genrevertretern gibt es eine Anzeige am oberen Bildschirmrand, die euren Bestand an Nahrung, Holz und Co. wiedergibt. Das Dumme daran: Diese Anzeige ist quasi nutzlos. Es gibt nämlich auch noch ein Finanzbuch, welches euch genau auflistet, wie viel ihr von welchem Produkt generiert. Hier werdet ihr mit teilweise komplett anderen Werten konfrontiert. Beispiel: Wir produzieren laut Anzeige am oberen Bildschirmrand -205 Essen pro Tag, laut Buch aber +635. Wie passt das nun zusammen?

Ebenso kann es vorkommen, dass ihr nominell über 2.000 Geldmünzen erwirtschaftet, was erst einmal super klingt, am Ende des Monats aber doch Geld verliert, weil dort die Unterhaltskosten nicht miteinbe-



rechnet werden. Also gilt es, Tabellen zu studieren. Generell ist eines der größten Probleme von Ballads of Hongye, dass viele essenzielle Spielsysteme zu spät beziehungsweise gar nicht erklärt werden.

Das Highlight zum Schluss

Aber genug gemeckert! Eine Sache macht Ballads of Hongye wirklich gut: die Optik. Hier fallen vor allem die saftigen Farben und die vielen wunderschönen Panoramen direkt ins Auge. Wenn emsige Arbeiter einen neuen Bauernhof errichten, während ein majestätischer Wasserfall im Hintergrund über dem gesamten Tal thront, dann springt jedes Aufbaustrategenherz vor Freude.

Auch die Animationen weisen viel Liebe zum Detail auf, so kann es beispielsweise vorkommen, dass eine unserer Wachen einen Verbrecher durch die Baumkronen unseres Wäldchens verfolgt. Nicht zuletzt sind die Jahreszeiten optisch schön inszeniert. Auch durch kleine optische Tricks wie das Zufrieren der Bildschirmränder im Winter erzeugt das Spiel Atmosphäre.

Auf Steam gehen aktuell einige Beschwerden bezüglich der Performance des Spiels ein, die auch auf starken Rechnern nicht gut sein soll. Auf unserem Testsystem (RTX

3080, i7-11700K, 32 GB RAM) lief Ballads of Hongye auf den höchsten Einstellungen jedoch fast immer flüssig. Dafür sind die Ladezeiten arg lang geraten, was aber in Anbetracht der anderen deutlich größeren Probleme des Spiels kaum ins Gewicht fällt.

Lohnt sich also ein Abstecher ins Reich der Mitte? Grafik-Connaissure können mit Ballads of Hongye sicherlich Spaß haben, Aufbauspiele in dieser (oder besserer) Qualität sind jedoch so zahlreich wie die Steine in der Chinesischen Mauer. ★

BALLADS OF HONGYE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 6500 / Ryzen 5 1600	i7 6700K / Ryzen 5 1400X
GTX 1060 / RX 580	GTX 1080 / RX 5700 XT
16 GB RAM, 30 GB Festplatte	16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ★★★★★
- wunderschöne Panoramen
- Jahreszeiten sorgen für optische Vielfalt
- überzeugende Animationen
- detaillierte Gebäude
- kaum Vertonung

SPIELDESIGN

- ★★★★★
- gute Aufbaumechanik
- nichtlineare Kampagne
- freischaltbare Technologien
- undurchsichtige Wirtschaft
- unübersichtliche Benutzeroberfläche

BALANCE

- ★★★★★
- freies Speichern möglich
- Berater sind nützlich
- zu viele Katastrophen
- keine Schwierigkeitsgrade
- unzureichende Tutorials

ATMOSPHERE / STORY

- ★★★★★
- NPCs bevölkern Städte
- spannende Engpässe durch Jahreszeiten
- passende Musik
- Geschichte nur Randnotiz
- hektisches Spieltempo

UMFANG

- ★★★★★
- respektable Anzahl an Gebäuden
- großer Technologiebaum
- geringer Wiederspielwert
- kein Mehrspielermodus
- kein richtiges Endlosspiel

FAZIT

Aufbaustrategiespiel im kaiserlichen China, das mit toller Grafik punkten kann, in allen anderen Bereichen jedoch schwächelt.



Eure Leistung wird in vier unterschiedlichen Bereichen benotet, vom Vorsitzenden bekommt ihr dann noch eine Gesamtwertung.