

## Aquatico

## ZU SEHR VERWÄSSERT

Genre: **Aufbastrategie** Publisher: **Overseer Games** Entwickler: **Digital Reef Games** Termin: **12.1.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Nachdem ein Asteroid auf der Erde eingeschlagen ist, baut ihr auf dem Grund des Meeres das nächste Zuhause der Menschheit auf – und stoßt auf Gamedesign-Fehler. Von Enrico Marx

Dass mit mächtigen Felsbrocken aus dem Weltall nicht zu spaßen ist, mussten schon die Dinosaurier vor 65 Millionen Jahren auf die harte Tour erfahren. Der Menschheit ergeht es in Aquatico da noch gut: Zwar hat auch hier ein Asteroid namens Nimrod die Erdoberfläche unbewohnbar gemacht, aber dafür ist der Meeresgrund immer noch super in Schuss! Als Bürgermeister einer Unterwasserkolonie sollt ihr nun der Menschheit zu einem neuen Zuhause verhelfen. All das wird euch über ein paar hübsche Standbilder im leider ziemlich kurzen Intro erzählt. Nur: Wo errichtet man eine solche Kolonie am besten?

Aquatico lässt euch aus 13 handgebaute Startpositionen wählen, die in Sachen Anspruch entweder »normal« oder »herausfordernd« sind. Dies kann sich etwa darauf beziehen, wie viel freie Fläche euch zur Verfügung steht. Spielern mit viel Erfahrung raten wir direkt zu den knackigeren Karten.

### Die Wirtschaft muss brummen

Bevor ihr nun im eigentlichen Spiel eure Unterwasserbasis – ein futuristisches Dorfzentrum – platziert, solltet ihr zuallererst die Rasteransicht aktivieren. Hierbei handelt es sich um ein Overlay, das euch anzeigt, an welchen Stellen welche Ressourcen vorhan-

den sind, Orange steht beispielsweise für Rohöl. Vorausschauende Planung spielt also eine Rolle. Danach widmet ihr euch dem Aufbau eurer Infrastruktur. Raffinerien sorgen in Verbindung mit Ölpumpen dafür, dass stets genug Treibstoff vorhanden ist, während Plastikfabriken für Baumaterial sorgen. Die meisten Gebäude müssen über Rohre verbunden werden, damit sie funktionieren. Oder um genau zu sein: über ein einziges, sehr langes, später extrem verzweigtes Rohr.

Dass die Technologie in der Zukunft fortschrittlicher ist als heute, ergibt prinzipiell Sinn. Aber Öl, Treibstoff, Strom und Sauerstoff alle über dieselbe Leitung zu transportieren, wirkt albern simpel.

### Bewohner mit hohen Ansprüchen

Während viele der niederen Arbeiten von Drohnen übernommen werden, sind eure menschlichen Einwohner bei komplexeren Aufgaben gefragt. Ihr könnt euren Bürgern entweder manuell Jobs zuweisen oder sie automatisch arbeiten lassen. Die Menschen leben hierbei nicht neben eurer Industrie auf dem Meeresboden, sondern hausen in Kuppeln, die sich wiederum auf riesigen Türmen befinden. Innerhalb einer solchen Kuppel steht euch dann eine neue Palette an Gebäuden zur Verfügung, die dazu dienen, eure Einwohner möglichst glücklich zu machen. Neben Kliniken und Kleidergeschäften – eine Sauerstoffversorgung wäre



Landwirtschaft geht nicht nur, nun ja, an Land! Farmen werfen einmal pro Jahr richtig viel Ertrag ab.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

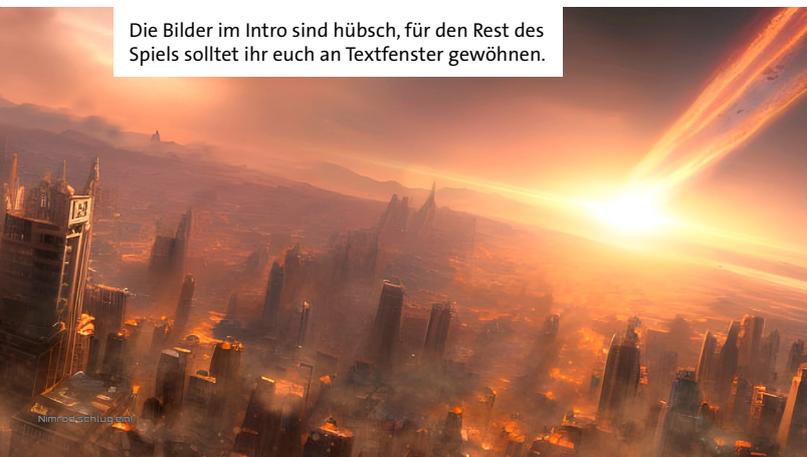
- ... euch der Ozean fasziniert.
- ... ihr euch gerne um eure Bewohner kümmert.
- ... ihr ein Aufbauspiel für zwischendurch sucht.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viel Wert auf Inszenierung legt.
- ... Spiele euch nicht komplex genug sein können.
- ... ihr einen Mehrspielermodus braucht.

So sieht unsere Kolonie nach einem Jahr aus. Das Bild stammt aus dem Fotomodus. Ärgerlich: Die Landschaft blendet hinten extrem früh aus.

Die Bilder im Intro sind hübsch, für den Rest des Spiels solltet ihr euch an Textfenster gewöhnen.



Die Rasteransicht hilft uns zu erkennen, wo wir unsere Gebäude am besten platzieren sollten.

im Übrigen auch nicht schlecht – gibt es auch Dutzende dekorative Elemente. Schönbauer kommen also auf ihre Kosten.

Ähnlich wie in den Anno-Spielen haben eure Bürger eine ganze Reihe an Bedürfnissen, die befriedigt werden müssen, darunter vor allem Nahrung, die am besten möglichst vielfältig sein sollte. Wenn eure Kolonisten zu unzufrieden sind, suchen sie schnell das Weite, was einen fiesen Dominoeffekt haben kann und auf lange Sicht eure Stadt lahmlegt. Wobei wir es auch schon erlebt haben, dass die Zufriedenheit unserer Kolonisten bei 100 Prozent stand und sie trotzdem in Richtung einer anderen Kolonie ausgewandert sind. Aquatico ist zuweilen schwer nachvollziehbar.

### Hai caramba!

Davon abgesehen spielt Forschung eine große Rolle im Spiel. Ihr könnt insgesamt 150 Technologien freischalten, darunter komplett neue Gebäude, aber auch Produktionsboni der Marke »Alle Energieressourcen liefern zehn Prozent mehr Ertrag«. Spannend sind auch die sogenannten Richtlinien. Hierbei handelt es sich um Boni, die

ihr gegen Einfluss aktivieren könnt. Eine solche Direktive sorgt dann beispielsweise dafür, dass jedes eurer Häuser pro Woche einen zusätzlichen Credit abwirft. Einfluss wird wiederum alleine dadurch bestimmt, auf welcher Stufe sich eure Unterwasserbasis befindet. Auch das wirkt auf uns die entscheidende Spur zu simpel.

Gleiches gilt für die Forschung: Ihr investiert lediglich ein paar Credits, wartet ein bisschen ab und voilà, schon habt ihr eine neue Technologie freigeschaltet. Ebenfalls bedauerlich ist, dass die Menüs extrem trist ausfallen. Bilder und Farben abseits der unterschiedlichsten Blautöne müsst ihr hier mit der Lupe suchen.

Ihr könnt das Spiel auch pausieren oder bis zu achtfach beschleunigen. Letzteres führt zu einem sehr angenehmen Spieltempo – Aquatico ist sonst eher träge –, sollte aber auch nicht zu leichtfertig eingesetzt werden. Ihr werdet nämlich regelmäßig mit kleineren und größeren Katastrophen konfrontiert. Zum Beispiel kann es passieren, dass euer Rohr ein Leck hat oder Haie eure Bewohner wortwörtlich zum Anbeißen finden. Ersteres lässt sich mit ein paar Credits beheben und ist eher nervig als anspruchsvoll. Letzteres klingt erst einmal cool, allerdings haben wir im Test nie einen richtigen Angriff zu Gesicht bekommen, sondern immer lediglich die Nachricht erhalten.

### Durchwachsene Grafik

Wenn gerade einmal alles nach Plan läuft, habt ihr Zeit, die Grafik von Aquatico zu bewundern – und diese ist ein zweischneidiges Schwert. Grundsätzlich wurde das spannende Setting gut umgesetzt: Kleine aufsteigende Wasserbläschen und vorbeischwimmende Fischeschwärme sorgen für gehörig Atmosphäre. Ebenfalls sehr gut gefallen haben uns die Bauanimationen, die ein wenig so aussehen, als würden die Gebäude mit einem futuristischen 3D-Drucker errichtet. Die Modelle sind detailliert, die Texturen scharf. Auf der anderen Seite bietet das Setting aber auch seine Fallstricke: Bedingt durch den Umstand, dass ihr euch auf dem Meeresgrund befindet, ist die Sichtweite sehr gering. Das ist einerseits realistisch, bedeutet aber auch, dass sich fast nie wirklich schöne Panoramen ergeben. Schönbauen muss man nicht.

Außerdem sind die Gebäude schwierig lesbar. In einem Mittelalter-Anno ist klar, was

ein Bauernhof und was ein Steinbruch ist. In Aquatico fehlt es vielen Designs hingegen an Wiedererkennungswert. Unser Tipp: Ihr könnt Gebäude einfärben. Nutzt dies, um besonders wichtige Einrichtungen hervorzuheben.

Problematischer ist, dass Aquatico in Sachen Modi nur das absolute Minimum bietet. Es gibt keinen Multiplayer und keine Szenarien, stattdessen müsst ihr eben mit dem Endlosspiel auskommen, in dem ihr euch letztendlich nur am Forschungsbaum entlanghangelt. Wenn euch das reicht, bekommt ihr mit Aquatico ein nettes Aufbauspiel mit einem spannenden Setting, das sich gut für zwischendurch eignet. Wenn ihr euch hingegen noch unsicher seid, ob sich der Ausflug in die Tiefe lohnt, legen wir euch die Demo auf Steam ans Herz. ★

## AQUATICO

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 1200  
GTX 1050 / RX 560  
10 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 3770 / Ryzen 5 1600  
GTX 1060 / RX 590  
10 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ schöne Unterwassereffekte ➕ hübsche Bauanimationen ➕ passender Soundtrack ➖ kaum ansprechende Panoramen ➖ sehr biedere Menüs

### SPIELDESIGN



➕ Optimierung motiviert ➕ Bewohner mit Bedürfnissen ➕ Richtlinien sorgen für Komplexität ➖ Leitungen simpel ➖ oftmals fehlende Übersicht

### BALANCE



➕ angenehme Lernkurve ➕ nicht zu schwierig ➕ Startpositionen variieren im Anspruch ➖ zu wenige Hilfestellungen ➖ unzureichendes Tutorial

### ATMOSPHERE/STORY



➕ spannende Prämisse ➕ vorbeischwimmende Tiere ➕ geschäftiges Treiben der Arbeiter ➖ kaum Story ➖ spärliche Zufallsergebnisse

### UMFANG



➕ 150 Technologien ➕ Dutzende Gebäude ➖ nur ein Spielmodus ➖ kein Multiplayer ➖ allgemein wenig Wiederspielwert

### FAZIT

Aquatico glänzt mit spannendem Setting, ist aber zu durchschnittlich, um einen bleibenden Eindruck bei uns zu hinterlassen.



## MEINUNG

Enrico Marx  
@GameStar\_de



Anno, Tropico, Factorio und jetzt auch noch Aquatico – wer soll da nur den Durchblick behalten? So viel kann ich euch sagen: Mein neuer Lieblingsaufbautitel wird Aquatico sicherlich nicht. Hierbei handelt es sich um eines dieser klassischen »Ja, aber ...«-Spiele: Ja, das Setting ist wirklich atmosphärisch, aber letztendlich klappert man doch nur den Forschungsbaum ab. Ja, die Spielgrafik ist hübsch, aber dafür lassen die Menüs selbst Excel-Tabellen spannend wirken. Ja, es gibt viele Gebäude, aber warum nur einen Spielmodus? Ihr seht es schon am Wertungskasten: Es fällt mir schwer, einen Aspekt auszumachen, in dem Aquatico wirklich heraussticht. Letztendlich konnte ich mich gerade noch so zu einer glatten 70 durchringen – um den ganz Großen des Genres ernsthaft Konkurrenz zu machen, fehlt mir hier einfach zu viel.