



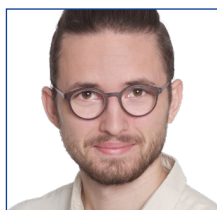
Aufbauspiele der Gegenwart

WO SIND DIE

In Farthest Frontier überfallen Plünderer die Siedlung. Die Mechanik wirkt aufgesetzt.

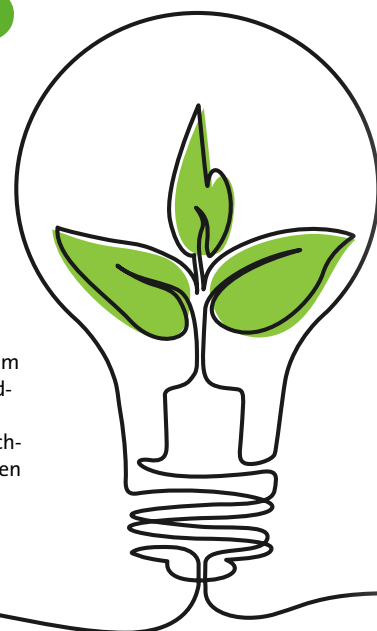
INNOVATIONEN?

Unser Strategieexperte Reiner Hauser liebt Aufbauspiele. Dass in den letzten Jahren so viele Indie-Projekte aufblühen, freut ihn zwar, doch mittlerweile stört ihn die Ideenlosigkeit der Entwickler.



Reiner Hauser

In Anno 1503 hat Reiner besonders gern mit einer völlig nutzlosen Mechanik herumgespielt. Da konnte er nämlich auf eigene Einheiten und Tiere feuern lassen. Reiner nahm gerne mal einen Schützen, lud ihn auf einer Insel aus und ließ ihn manuell auf Großwildjagd gehen. Das brachte keinen Loot ein (außer er stolperte zufällig über einen Schatz), war aber lustig. Genauso unterhaltsam fand er es, in der Nähe des Palastes einen Hinrichtungsplatz aufzubauen. Dort warteten dann ein Musketier (Kommandant), fünf Schützen und ein Opfer darauf, dass die Anklage vollstreckt wurde. Hach, das waren Zeiten!



Ich habe in den letzten Jahren einen Haufen Aufbauspiele für GameStar getestet. Da von den großen Herstellern in diesem Genre kaum noch etwas kommt, waren es in erster Linie Indie-Titel, die zum Großteil alle noch im Early Access stecken und einfach nicht fertig werden wollen. Nach einem Jahr im Early Access habe ich mir zum Beispiel kürzlich erst wieder Farthest Frontier angeschaut, mit das Beste, was die Welt des Aufbaus aktuell zu bieten hat. Doch beim erneuten Spielen fiel mir so richtig deutlich auf, wie ähnlich sich die ganzen Titel in letzter Zeit sind.

Warenketten als Selbstzweck

Diese frappierende Ähnlichkeit kommt von einer enormen Ideenlosigkeit, die um sich gegriffen hat. Alle diese Projekte denken beim Thema »Aufbau« nur noch an viele und komplexe Warenketten. Hauptsache, es gibt Waren und Produktionsgebäude, dann wird alles gut! Das scheint das Motto zu sein. Dazu noch ein paar Häuser, ein Markt, vielleicht eine Kirche und ein paar Dekorationsobjekte ... das muss reichen! Und na klar, das ist auch die Basis, keine Frage. Spiele wie Foundation oder Farthest Frontier machen daraus schon einen schönen Endlosbaukasten – zumindest für die reinen Schönbauer unter uns.

Danach kommt aber in der Regel nichts mehr. Mal gibt es ein aufgesetztes Kultur- oder Politiksystem, mal bekomme ich ein rudimentäres Plünderersystem, um Verteidigungsgebäuden und

Soldaten einen Sinn zu geben. Nach den ersten Informationen scheint nun auch das Siedler-Konkurrenzprodukt Pioneers of Pagonia in dieselbe Richtung zu gehen. Ich konnte in den Previews kaum Argumente entdecken, warum ich dem neuen Spiel von Volker Wertich den Vorzug gegenüber dem bereits spielbaren Farthest Frontier geben sollte. Die Grundmechaniken ähneln sich wie bei allen diesen Aufbauspielen sehr. Außerdem ist das Werk der Grim-Dawn-Macher deutlich hübscher.

Sinnlose Auseinandersetzungen

Passend zu meinem Problem mit dem Genre kündigte auch der Siedler-Erbe im Geiste an, auf Gegner zu verzichten. Dabei waren die doch in den alten Siedler-Spielen eines der Highlights! Ich habe meine Siedlung eben nicht nur aufgebaut, um am Ende noch ein paar Dekorationen freizuschalten, sondern um mit einer starken Wirtschaft im Rücken meine coolen Legionäre zum Gegner wackeln zu lassen. Natürlich muss nicht jedes Aufbauspiel am Ende so eine kriegerische Konfrontation haben. Doch wenn man diesen Aspekt streicht, sollte man sich schon irgendwas einfallen lassen, das die Lücke füllt. Aber irgendwie tut das niemand. Vielleicht werden die neutralen Monster in Pioneers of Pagonia ein toller Ersatz. Für mich klingt es aktuell aber eher wie die Plünderer aus Farthest Frontier. Also wie eine Mechanik, die die Existenz eines Militärs rechtfertigen soll. Da stelle ich mal provo-



Foundation zeigt, wie interessant Flüsse und freies Bauen in Aufbauspielen sind. Aber Ideen fürs Lategame fehlen.



Anno 1800 ist zwar eine etwas andere Art von Aufbauspiel, zeigt aber sehr gut, wie viel sich auch optisch aus dem Genre herausheben lässt.

kant die Frage: Liegt das Fehlen ordentlicher Endgame-Mechaniken vielleicht daran, dass so eine rudimentäre Dorfsimulation relativ einfach umzusetzen ist, eine ordentliche Gegner-KI oder andere interessante Aspekte für Langzeitmotivation recht kompliziert sind? Ein positives Beispiel ist da Anno 1800, das zwar in einer etwas anderen Genre-Ausprägung unterwegs ist, es durch die Verschachtelung sehr vieler Mechaniken, durch Diplomatie, etwas Krieg, Handel und vor allem ein anspruchsvolles Logistiksystem schafft, mehr als nur eine Dorfsimulation zu sein.

Das Stadtbild ist wichtig

Außerdem erschafft die Komplexität und die Grafik bei Anno ein lebendiges Stadtbild, bei dem sich eine zusätzliche Verschönerung durch meine Detailarbeit für das Auge wirklich lohnt. Ich kann mir in Anno eine Welt aufbauen, nicht nur ein Dorf, das gerne eine Stadt wäre. Farthest Frontier bietet immerhin ein schönes Kleinstadtambiente, an dem ich lange viel Freude hatte. Andere Spiele wie Patron oder Steamworld Build sind da vergleichbar, schaffen es aber nicht, wirklich einzigartige, lebendige und im Gedächtnis bleibende Siedlungen entstehen zu lassen. Ganz ähnlich ist auch mein erster Eindruck von Pioneers of Pagonia.

Es sieht schon ganz schnuckelig aus und ist natürlich auch noch lange nicht fertig. Doch bislang zeigt der Trailer ein wildes Durcheinander an Gebäuden in einer Hügellandschaft und keine echte Siedlung. Natürlich war das auch früher oft nicht anders, doch eigentlich würde ich im Jahr 2023 erwarten, dass sich in Sachen Gelände und freiem Bauen endlich mal was tut.

Aufbau nur in der Ebene

Immerhin schaffen Foundation und jetzt auch Pioneers of Pagonia den Rasterbau endlich ab. Die allermeisten Titel zwingen meine Siedlung aber immer noch in kommunistisch-quadratische Baulandschaften, sogar das ausgezeichnete Anno 1800.

Und die meisten Spiele, darunter auch wiederum Anno, trauen sich noch immer nicht aus der Ebene heraus. Gebäude sind grundsätzlich auf demselben Höhengniveau. Und wenn Spiele wie Foundation oder Pioneers of Pagonia tatsächlich mal aus diesem Schema ausbrechen, bestehen die »Hügel« und »Ber-

ge« in aller Regel einfach nur aus Beulen im Terrain. Solche Beulen habe ich 2002 schon im Editor von Age of Mythology erschaffen. Es brauchte nur ein Pinselwerkzeug zum Anheben und Absenken der Ebene. Hügel und Berge sind aber sehr viel mehr als eine Beule. Und dabei wären doch Berge mit Wanderpfaden und Almen, ein Hügel mit einer Klamm, Felsvorsprünge und Ähnliches die ideale Umgebung für vielseitiges und wunderschönes Bauen. Warum werde ich also ein ums andere Mal in die (ausgebeulte) Ebene gezwungen? Bei Farthest Frontier meldeten sich die an sich sehr fleißigen Entwickler kürzlich zu Wort und meinten, dass Flüsse so schnell nicht kommen würden. Die seien in einem Kartengenerator nun mal leider nicht so leicht umzusetzen. Das mag stimmen, aber ist das nun wirklich die technische Herausforderung, die in der Gegenwart ein für das Ambiente so wichtiges Element wie einen Fluss verhindern sollte? Und wenn es tatsächlich so arg schwer ist, dann, liebe Entwickler, lasst doch einfach eure Kartengeneratoren weg. Die braucht niemand! Gebt mir zwei oder drei wirklich hübsche, handgemachte Weltkarten, mehr braucht es nicht.

Gebt mir Landschaften, keine Tagesabläufe

Was mich letzten Endes nervt, ist, dass sich in diesem tollen Genre kaum jemand mal etwas traut und endlich mal die Weiterentwicklung relevanter Mechaniken und Voraussetzungen anpackt. Stattdessen wird allzu oft Entwicklungszeit mit dem Versprechen vergeudet, dass nun aber wirklich jeder Einwohner einen eigenen, unterm Strich aber doch öden Tagesablauf hat.

Doch wozu? Nur weil Agatha jetzt immer zum selben Haus nach der Arbeit rennt, ist sie noch lange nicht »lebendig«. Damit ich meine Dorfbewohner individuell ins Herz schließe, bräuchte es sehr viel mehr als das, etwa eine Persönlichkeit. Und davon sind wir im Aufbau-Genre noch sehr, sehr weit entfernt. Ich hoffe, dass mein erster Eindruck von Pioneers of Pagonia komplett falsch ist und das Spiel so fantastisch wird, wie es bei vielen angekommen ist. Denn wenn nicht, sehe ich auf längere Zeit leider kaum eine Chance auf Besserung. Vielleicht kann mich ja Gord im August überzeugen. Das werden wir dann sehen. Einstweilen stecken die Aufbauspiele aber so richtig fest. ★