New Cycle

KOMPLEXE **ENDZEIT**

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Core Engage** Termin: **2025**

Ist im harten Endzeit-Überlebenskampf Zeit für Anno-typischen Optimierungswahn?

Von Fabiano Uslenghi

Ich kann die Leute ja schon verstehen. Wenn ich gerade mit Mühe und Not von meiner Arbeit in der Kupfermine durch knietiefen Schnee nach Hause gestiefelt wäre, nur um dabei zuzusehen, wie ein Blitz meine ohnehin schon windschiefe Hütte zerlegt, hätte ich auch keinen Bock darauf, dass mir abends noch mein Anführer die Zusatzration an Fischsuppe streicht. Aber was soll ich denn machen? Das Meer ist nun mal leergefischt, und die Pilze wachsen im Winter auch eher schlecht. Da müssen wir eben alle den Gürtel etwas enger schnallen. Derartige Entscheidungen fälle ich in New Cycle außerdem jährlich aufs Neue. Da hat das Mitleid mit Einzelschicksalen schon lange keinen fruchtbaren Boden mehr.

Es ist das stetige Auf und Ab, das in New Cycle ja auch schon im Namen steckt. Ihr arbeitet euch hoch, stoßt auf ein Problem, versucht es zu lösen. Tag um Tag, Jahr um Jahr, Zyklus um Zyklus – bis irgendwann die Welt endgültig untergeht. Ob dieser Zyklus aus Städtebau, industriellem Fortschritt, moralischen Zwickmühlen und Unwetterkatastrophen bereits in der Early-Access-Phase (in die ist das Aufbauspiel gerade gestartet) seine ganze Faszination entfaltet und wo-

Der Sandsturm fegt über die Stadt und macht es schwer, noch Gebäude zu erkennen.

möglich die erste lohnenswerte Anno-Alternative des jungen Jahres sein könnte, habe ich für euch nebenbei versucht herauszufinden. Da bleibt für Fischsuppe keine Zeit.

1. Zyklus: Schönheit im Chaos

Ausgerechnet die sonst so angenehm wärmende Sonne hat in New Cycle die Menschheit an den Rand der Vernichtung getrieben. Wobei, so ganz stimmt das nicht. Die Sonneneruptionen haben zwar die Atmosphäre angefressen und sämtliche menschlichen Errungenschaften zerbröckeln lassen – aber vernichtet haben sich die Menschen in Panik und blindem Überlebensinstinkt letztlich selbst. Zeit für einen Neuanfang, vielleicht wird es dieses Mal ja besser. Als Anführer einer kleinen Gruppe an Überlebenden mache ich mich in New Cycle daran, die Zivilisation wieder aufzubauen. Dafür entscheide ich mich direkt zu Beginn für ein Biom, in dem ich überleben möchte.

In der Early-Access-Version stehen Wiese, Tundra und Steppe zur Auswahl – das Gebirge soll später kommen. Diese Biome unterscheiden sich zwar optisch nur sehr geringfügig, bieten aber unterschiedliche Herausforderungen. Und wem ein trockenes Steppengebiet ohne Wildtiere oder Küstenstreifen noch nicht hardcore genug ist, der kann auch freiwillig sämtliche Schwierigkeitsparameter auf Anschlag stellen.

New Cycle zählt im Grunde zu den immer häufiger werdenden Survival-Aufbauspielen und erinnert mit seinem Endzeitszenario sofort an Frostpunk, Endzone oder Surviving the Aftermath. Entsprechend bietet sich mir

ein unabhängig vom Biom enorm trister Anblick — eine braune, vernebelte Welt, in die ich hauptsächlich stahlgraue Fabriken und schmucklose Wohnhäuser setzen darf. Zum Glück hat New Cycle ein Ass im Ärmel und durchbricht seine optische Tristesse häufig mit wirklich beeindruckenden Wettereffekten. Wenn es blitzt und donnert, während der Regen auf die Häuserdächer prasselt und die Bäume im Wind wild peitschen, vergesse ich fast, dass das Unwetter gerade das Überleben meiner Siedler bedroht. Auch Sandstürme, Blizzards oder finstere Aschewolken versprühen ebenso viel Gefahr, wie sie optisch Eindruck schinden.

Hier zeigt die Attraktivität, ob Leute gerne in meine Stadt pilgern.

2. Zyklus: Ein zäher Neuanfang

Anfänglich werde ich von derartigen Unwetterkatastrophen glücklicherweise noch verschont und kann verhältnismäßig entspannt den Grundstein für meine Siedlung setzen. Allerdings hätte gerade dem Anfang etwas mehr Chaos durchaus gut zu Gesicht gestanden, um der Langeweile entgegenzuwirken. Denn die ersten Spielstunden sorgen mit ihrem zähen Verlauf für Frustration. Ich habe relativ schnell meine ersten Wirtschaftsgebäude und Hütten gezimmert, sammle bereits haufenweise Nahrung und produziere sogar Strom durch Windenergie. Aber dann erreicht die Liste an verfügbaren Gebäuden auch schon ihr Ende, und es werden keine weiteren benötigt, da neue Bewohner unglaublich selten anreisen.

Anders als bei vielen anderen Aufbauspielen habe ich sehr wenig Kontrolle darüber, wann und wie viele Menschen sich meiner Siedlung anschließen. Mir bleibt daher nichts anderes übrig, als stellenweise einfach nur tatenlos vor dem Monitor zu sitzen und den Ablauf auf der höchsten Spielgeschwindigkeit durchsausen zu lassen. Schließlich fehlt mir andernfalls erstens die Arbeitskraft, um leere Stellen in Produktionsstätten zu besetzen. Und zweitens muss ich für neue Gebäude in den nächsten technologischen Zyklus voranschreiten, was immer auch an die maximale Bevölkerungszahl gekoppelt ist. Etwas absurd: Der umfangreiche Techtree schaltet grundlegende Technologien wie etwa Ackerbau oft erst später frei als fortgeschrittene Entwicklungen wie Stromversorgung. Das drückt aber höchstens auf die Stimmung und Glaubwürdigkeit, nicht aber auf die Spielbarkeit.

3. Zyklus: Industrie auf dem Vormarsch

Die gute Nachricht: Derart langsam bleibt es nicht. Gelegentlich sehnte ich mich im späteren Spielverlauf nach den besonnenen Anfängen sogar zurück. Denn es kommt der Moment, wo es wirklich immer irgendwas zu erledigen gibt. In New Cycle geht es anders als in vielen anderen Survival-Spielen nicht durchgehend nur darum, mit allen nötigen Mitteln am Leben zu bleiben. Gleichzeitig muss ich eine immer leistungsfähigere Wirtschaft auf die Beine stellen und setze dafür sogar auf Industrie im ganz großen Stil.

Darum verlege ich beispielsweise händisch Fließbänder von meinem gewaltigen Steinbruch, die das Geröll zum Industriebrennofen befördern, wo zusammen mit Sand und Wasser schließlich Zement entsteht. Gleichzeitig röhren nebenher noch dutzende weitere Fabriken, die allesamt miteinander verzahnt sind. Sand brauche ich etwa auch noch für Glas und Wasser für Nahrung – oder manchmal auch zum Feuerlöschen. Ganz wenige Ressourcen haben nur ein einziges Anwendungsgebiet. Da reicht schon ein Sandkorn im Getriebe, um die ganze Wirtschaft ins Trudeln zu bringen. Das sorgt für ganz schönen Stress, bedenke man die Häufigkeit von Sandstürmen! Macht aber eben auch Spaß und sorgt dafür, dass ich fast wie bei Anno immer irgendwas optimieren will.

Bis zu fünf Arbeiter kann ich gleichzeitig im Ausbildungslager hochstufen. Nicht jeder besteht am Ende aber auch die Abschlussprüfung.

ENDZEIT-BIOME

Die Wiese ist das gnädigste Biom und bietet eigentlich kaum nennenswerte Nachteile.

Die Tundra ist recht unfruchtbar und erschwert so den Ackerbau, auch das Wetter spielt hier verrückt.

In der Steppe gibt es fast kein Wasser, dafür aber immerhin viele Erzvorkommen.

Zumal die wirtschaftliche Leistungsstärke auch noch von der guten Laune und der Verfügbarkeit meiner Untertanen abhängt. Von denen kommen, wie erwähnt, ohnehin nur sehr unregelmäßig neue Gruppen in die Stadt – und dann sind das alles immer nur Arbeiter. Allerdings sind für fortgeschrittene Betriebe Handwerker oder gar Spezialisten notwendig, die ich erst in einer Schule ausbilden muss. Das kostet ebenfalls Ressourcen und kann unter Umständen auch erfolglos bleiben. Gepaart mit der schwankenden Moral der Bewohner, die sich auf die Effizienz auswirkt, sowie Zufallsfaktoren wie der Gesundheit oder eben Stürmen ist es unmöglich, eine garantiert zuverlässige Grundlage zu schaffen. Irgendwas geht immer in die Brüche – was aber eben auch bedeutet, dass ich wieder ein wenig rumoptimieren darf.

In der Early-Access-Version sind die Ursachen für einige spontane Knappheiten allerdings oft undurchsichtig. Gelegentlich krachte meine Stromversorgung plötzlich komplett in den Keller. Ich schätze mal, dass das an den Sonneneruptionen liegt, aber eine Einblendung oder Warnung gab es dafür nicht. Das gilt auch für viele andere plötzlich auftretende Mangelerscheinungen. Sie kommen zu oft aus dem Nichts.

4. Zyklus: Überleben statt leben

Obendrein spürt man irgendwann, dass sich New Cycle ein wenig zu viel aufgebürdet hat. Eine komplexe Wirtschaftssimulation alleine ist bereits enorm aufwendig zu verwalten. Vor allem wenn zum Teil derart auf kleinteiliges Mikromanagement geachtet werden muss wie hier. Ich verbrachte wirklich enorm viel Zeit damit, die Nahrungsrationen meiner Arbeiterklassen zu überarbeiten, nebenbei Straßen oder Fließbänder zu verlegen und dann auch noch die Lagergrenze für jede einzelne Ressource anzuheben. Es gibt sogar noch die Möglichkeit, auf einer Umgebungskarte Späher umherzuschicken, die dann passive Rohstoffeinkommen offenlegen und so mögliche Engpässe umgehen. Das spricht grundsätzlich für eine lobenswerte Spieltiefe.

Nur will New Cycle neben all dem eben auch noch ein Survival-Spiel sein, und das ist der Moment, wo sich das Spielkonzept in den berühmten Schwanz beißt. Denn am Ende des Tages schwächen sich der Drang zum steten Optimieren und das Kämpfen ums Überleben gegenseitig ab. Entweder ich habe eine Phase, in der ich immer schneller, besser, zuverlässiger produziere oder ich renne von einem Brandherd zum nächsten. Klappt Ersteres, ärgere ich mich, wenn mir wieder irgendeine Katastrophe unvorhergesehen in die Parade fährt.

Gleichzeitig gestaltet sich das Lösen dieser überlebensbedrohenden Augenblicke nicht spannend genug, da ich niemals ernsthaft um die ganze industrielle Metropole fürchte. Eigentlich sollte eher der Anfang das Überleben in den Fokus stellen und der spätere Verlauf das Optimieren – es tröpfelt aber immer beides gleichzeitig so nebenher, ohne jeweils seine Stärken voll auszuspielen. Das ist alles bei Weitem noch nicht so ausgewogen, wie es sein könnte.

5. Zyklus: Zahlen sind wichtiger als Menschen

Für die nötige Prise Frostpunk grätschen bei all dem Stress auch noch erzählerische Ereignisse und Wünsche aus der Bevölkerung rein, die mich mit moralischen Fragen konfrontieren und mir sogar mit Gesprächen über das baldige Ende der Welt zusätzlich Druck machen. Das fühlt sich dann in den meisten Fällen eher nach Gängelung an, da ich auch ohne diesen Druck eigentlich motiviert war, meine Stadt immer weiter zu vergrößern. Die Aussicht auf eine finale Katastrophe demotiviert mich in diesem Fall eher – auch wenn mich der Bau eines mehrstufigen Endgame-Monuments wie bei Anno 1800 wiederum angemessen anfixt. Nur ist das hier eben ein riesiger Bunker statt eine Weltausstellung.

Klar, in Frostpunk weiß ich ebenfalls, dass alles irgendwann vorbei ist. Nur stecke ich dort deutlich weniger Zeit und Liebe in Warenketten oder Mikromanagement. Stattdes-

Zwischen diesen Bildern liegen 800 Tage (in Spielzeit). Im Verlauf wandelt sich die kleine Schrottsiedlung zu einer stählernen Industriemetropole.

sen fälle ich viel, viel spannendere moralische Entscheidungen als in New Cycle, die sich meistens eher darauf herunterbrechen lassen, ob ich Arbeitern ein paar Freiheiten gönne oder eher auf Effizienz setze. Das spitzt sich schlicht nicht derart dramatisch und mitreißend zu wie in Frostpunk und stört damit eher, da New Cycle eben auch unabhängig davon eine enorm komplexe Wirtschaftssimulation liefert, der ich gerne noch mehr Zeit gewidmet hätte.

Allgemein fehlt New Cycle aktuell oft noch die Nähe zu den tatsächlichen Menschen. Das Spiel ist extrem von Zahlen getrieben und hat beispielsweise auch keine simulierten Warentransporte. Jede Ressource landet sofort im Lager. Um zu wissen, wie gut die Wirtschaft läuft, muss ich also laufend den Statistikbildschirm konsultieren oder auf Gebäude klicken, da ich von oben gar nicht erkennen kann, welche Ressource in einer Fabrik nun exakt produziert wird. Nicht einmal bei Farmen, wo der Weizen genauso aussieht wie der Flachs.

6. Zyklus: Der letzte Schliff

Es gibt durchaus eine Menge, das man an New Cycle kritisieren kann. Vor allem im momentanen Zustand. Es ist eben noch ein Early-Access-Spiel. Geplant ist, diese Vorabphase ein bis zwei Jahre durchzuziehen, bevor das Spiel veröffentlicht wird. Genug Zeit, um viele Wogen zu glätten und natürlich jede Menge Bugs abzuschaffen.

Auf letztere will ich gar nicht zu sehr eingehen, sie aber trotzdem noch kurz erwähnen. Wie die meisten Early-Access-Spiele gibt es auch in New Cycle viele kleine und große Fehlerchen. Keiner davon macht das Aufbauspiel unspielbar, aber einige sorgen für Frust. Beispielsweise deckten in meiner Version Versorgungsgebäude wie die Krankenstation nicht alle Häuser in ihrem Einflussbereich tatsächlich ab, was sich negativ auf die Moral der Arbeitskräfte auswirkt. Ergänzend sind die eigentlich wichtigen Statistikanzeigen manchmal offensichtlich nicht korrekt.

Abgesehen von Bugs sollten zudem einige aktuelle Designentscheidungen nochmal überdacht werden. Am meisten stört hier, dass Gebäude nach dem Bau nicht mehr versetzt oder gedreht werden können. Allerdings erhalten einige Fabriken auf einer höheren Stufe einen Fließbandanschluss. Nur kann es dann eben passieren, dass der Anschluss ungünstig gelegen oder sogar für mich unerreichbar ist, da vor dem Aufstufen nicht angezeigt wird, an welcher Gebäudeseite er später auftaucht.

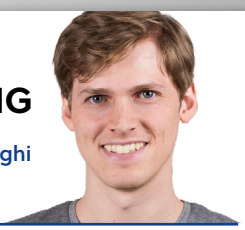
Überlegt es euch also gut, ob ihr jetzt schon mit New Cycle loslegen wollt oder erstmal noch ein wenig wartet. Warten kann sich tatsächlich in diesem Fall lohnen, denn die Grundlage ist eigentlich sehr solide. Es wird zwar bestimmt nicht das nächste Anno 1800, aber ich war zeitweise mindestens genauso versessen meine Stadt weiter auszubauen wie beim großen Vorbild. Sicher nicht für hunderte Stunden, aber doch lange genug, um sagen zu können, dass New Cycle im Kern einiges richtig macht – allerdings in keiner Disziplin herausragt. Mir gefällt insbesondere, wie umfangreich und komplex die ganze Wirtschaft ausfällt.

Auf der Weltkarte kann ich Regionen erschließen. Werden sie mit Ressourcen versorgt, schicken sie im Gegenzug neue Rohstoffe zurück.

Auf den dauernden Stress durch die drohende Untergangsstimmung und dramatischen Moraleinbrüche in der Bevölkerung hätte ich hingegen in dieser Form verzichten können, da sie eher stören, als für Spannung zu sorgen – zumindest im aktuellen Zustand. Vielleicht ändert sich das noch, und es ist ja nicht so, als hätte ich nicht in Wahrheit eine diebische Freude daran, allen Arbeitern die Fischsuppe zu streichen. ★

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



New Cycle hat mich gleichermaßen frustriert wie angespornt. Einerseits könnte ich Stunde um Stunde damit verbringen, wirklich jedes noch so kleine Detail in meiner dystopischen Endzeitsiedlung zu überarbeiten. Mir zu überlegen, welche Ressourcen gekürzt werden müssen, Fließbänder zu verlegen und Gebäude aufzustufen. Das spielt sich wunderbar tüftelig und kitzelt meine innersten Anno-Instinkte. Aber dann bringt es mich auch immer wieder zum Fluchen. Nämlich meistens dann, wenn ich mich durch Katastrophen oder unvorhersehbare Ressourcenknappheit vor den Kopf gestoßen fühle. Dabei bin ich eigentlich ein Freund von Survival-Aufbauspielen und hatte etwa mit Frostpunk, Banished oder Endzone großen Spaß. Nur legt New Cycle sehr großen Fokus auf industriellen Fortschritt, und unter diesen Bedingungen kann ein plötzlicher Wareneinbruch schon ganz schön nerven. Ich will doch einfach nur optimieren! Ich sehe aber auch, dass durch diese Einbrüche eben immer auch wieder neue Anreize gesetzt werden.

Deshalb kann es gut sein, dass hier einfach die Mischung der Elemente noch nicht passt und auch viele Quality-of-Life-Features fehlen, die mehr Aufschluss über mögliche Gefahren geben und das Geschehen nachvollziehbarer gestalten. Das ist in meinen Augen essenziell, um das komplette Potenzial auszuschöpfen. Ach ja, und der Anfang muss einfach flotter werden! Im Kern macht New Cycle allerdings bereits eine Menge richtig und wird insbesondere die akribischen Wirtschaftsfüchse unter euch schon jetzt gut unterhalten.