

Bulwark: Falconeer Chronicles

SO HABT IHR NOCH NIE GEBAUT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Tomas Sala** Entwickler: **Tomas Sala** Termin: **2024**

Es ist noch lange nicht fertig, als Aufbauspiel für kleines Geld wäre Bulwark aber schon jetzt empfehlenswert. Von Reiner Hauser

Wie der ewige Kampf zwischen Licht und Schatten, Gut und Böse oder Sith und Jedi ist auch der Konflikt zwischen Alt und Neu nie zu Ende. So sehen wir gerade bei Pioneers of Pagonia, wie sehr sich viele von uns manchmal einfach nur nach Bewährtem sehnen. Gleichzeitig wollen wir aber immer mal wieder auch etwas ganz Frisches erleben. Etwas, das es so noch nicht gegeben hat. Beide Extreme werden gerne von Indie-Entwicklern bedient, so auch bei der Aufbaustrategie Bulwark: Falconeer Chronicles, das mit seiner Ästhetik schon vor etlichen Monaten unsere Aufmerksamkeit geweckt hat.

Jetzt konnten wir Bulwark endlich ausführlich ausprobieren, und siehe da: Es überzeugte uns sofort mit einem wirklich einzigartigen Bausystem – nicht allerdings mit dem Spiel drumherum. Das bekommt bis zum Release hoffentlich noch mehr Fleisch und vor allem einen Sinn.

Die Städte ragen in den Himmel

Bulwark: Falconeer Chronicles spielt in derselben Welt wie das erste Projekt von Solentwickler Tomas Sala, das Luftkampfspiel The Falconeer. Auch dort (und mit ähnlicher

Optik) durchstreift ihr die sogenannte Ursee, ein riesiges Meer, auf dessen kleinen, schroffen Inseln die Menschen ihre hoch aufragenden Turmstädte bauen.

In Bulwark wird immer noch mit Vögeln, Drachenesen und Luftschiffen gekämpft, allerdings nur ganz am Rande und nicht im Sinne eines Kampfsimulators. Stattdessen

AVAILABLE ACTIONS:

- Switch to Buildings (Tab)
- Open Map (M)
- Move Surveyor (LMB)
- Resource Flow (Control)

Die Städte in Bulwark wuchern mit der Zeit so richtig schön über die Inselnlandschaften. Für traumhafte Aufnahmen gibt es ein eigenes Foto-Tool.

DIE KÄMPFE



Kämpfe sehen in Action ganz nett aus, sie kommen jedoch nur am Rande vor.



Denn die KI greift von allein nicht an, und Kriege sind eigentlich nutzlos.



Auch der Mix aus Drachenwesen, Vögeln und Luftschiffen ist ein wenig merkwürdig.

baut ihr nach einer großen Apokalypse mit den letzten Überlebenden eine neue Welt zwischen den Wellen auf. Dazu startet ihr mit einem Luftschiff, das irgendwo im seichten Wasser oder auf kleineren Erhebungen eine turmartige Zitadelle platzieren kann. Die verbindet ihr dann direkt oder über einen Hafen mit einer Holzquelle (eine Art riesiger Meeresbaum). Mit der Zeit kommen noch Eisen und Stein dazu.

Alles muss verbunden sein

Diese Verbindungen zwischen den Ressourcenquellen und den Wohngebieten sind der zentrale Infrastrukturfaktor in Bulwark. Denn Rohstoffe werden nicht eingelagert und dann in bestimmten Mengen irgendwo hingeschafft. In Bulwark kommt es maßgeblich auf die Distanz an. Sind zwei Siedlungsbereiche oder Ressourcen-Spots zu weit voneinander entfernt, müsst ihr einen Außenpostenturm zwischen ihnen errichten. Diese zusätzliche Zwischenstation erschwert den Warentransport, sodass beispielsweise Stein womöglich nicht mehr am anderen Ende der Verbindung ankommt, wenn der Weg insgesamt zu lang wird und gleichzeitig der Output zu niedrig ist. Dieser Output der Abbau-Spots hängt wiederum von der Arbeitskraft in der Nähe ab. Für die errichtet ihr um die Rohstoffquelle herum weitere Türme und an denen dann Plattformen. Darauf siedeln sich Bewohner an – wenn eine Zitadelle in Reichweite ist. Visualisiert werden die Bewohner jedoch nicht, es gibt nur ein Wirtschafts-Overlay, das die Warenströme zeigt.

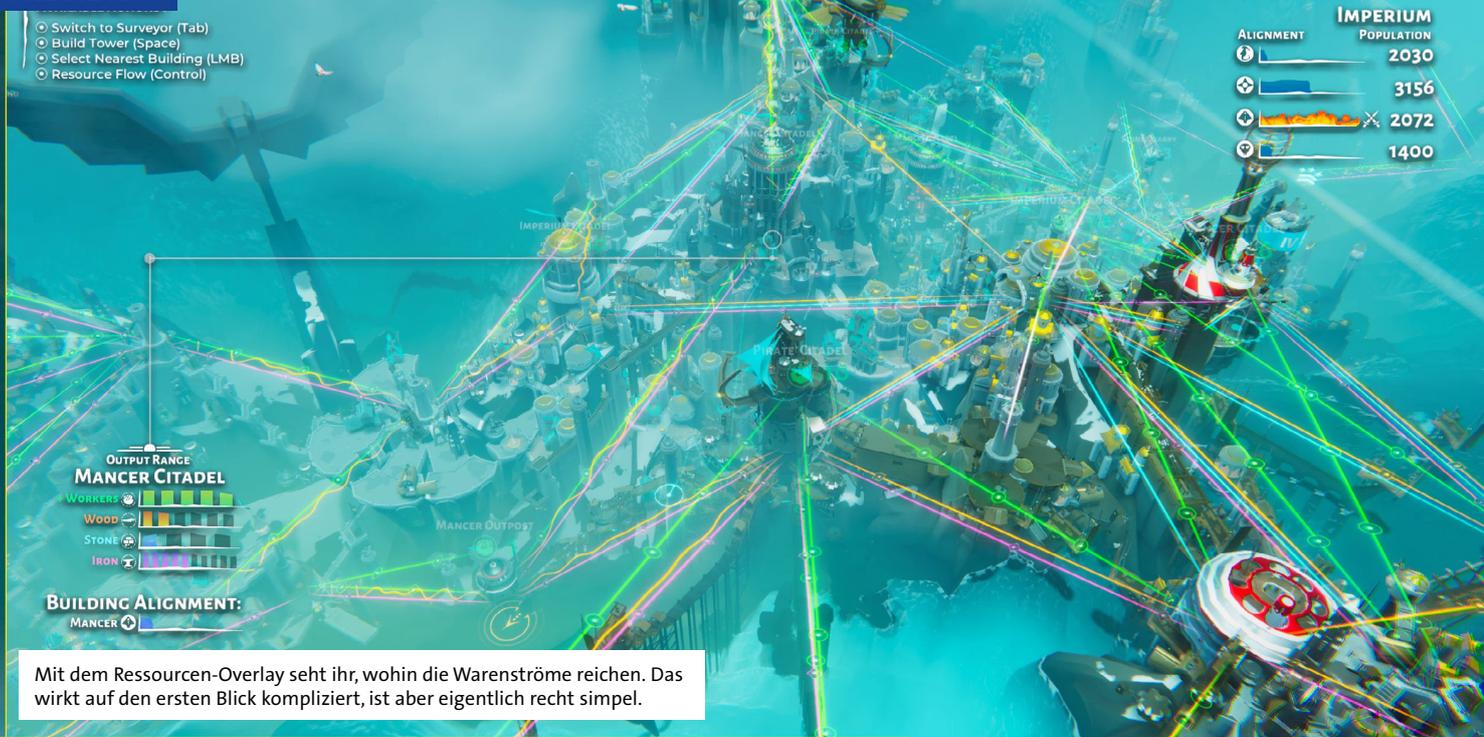
Könnte nicht einfacher sein

Obwohl das Spiel eigentlich eine Controller-Steuerung empfiehlt (Bulwark erscheint

2024 auch für PlayStation 5, PS4, Xbox Series X/S und Xbox One), funktioniert das alles allein mit der Maus und der Leertaste ganz wunderbar. Für eine Verbindung wählt ihr den Ausgangspunkt aus, fährt über den Zielpunkt, drückt die Leertaste und schwupps, eine Brückenkonstruktion erhebt sich. Wenn der Ausgangsturm Zugang zu

Stein hat und bereits von Holz auf Stein aufgebessert wurde, wird die Verbindung ebenfalls aus Stein gebaut, was die Transportdistanz der über diesen Weg fließenden Ressourcen erhöht.

Gleiches Prinzip gilt für die an die Türme und Zitadellen angehängten Plattformen. Je hochwertiger der Untergrund, desto mehr



Mit dem Ressourcen-Overlay seht ihr, wohin die Warenströme reichen. Das wirkt auf den ersten Blick kompliziert, ist aber eigentlich recht simpel.



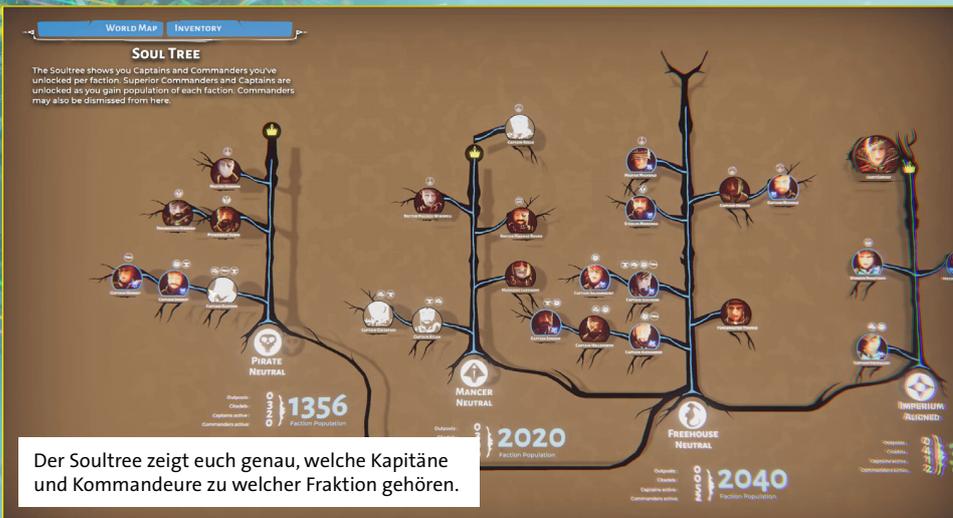
Diese Stadt lebt von ihren Hafenverbindungen in alle Welt. Dadurch werden die Warenströme durchaus komplex.

solchen Turm, wächst die Streitkraft, die hinter eurem Erkundungsschiff herfliegt.

Personal findet ihr im Flugmodus

Genauso heuert ihr außerdem Transport- und Kampfschiffkapitäne an. Mit denen errichtet ihr Handelsrouten zwischen entfernten Außenposten oder mit entdeckten KI-Städten. Die bieten jeweils eine Ressource gegen eine andere an, etwa Stein gegen Arbeitskraft. Um diesen Tausch dauerhaft umzusetzen, braucht ihr einen Transportkapitän, der Stein und Bevölkerung transportiert – was blöderweise nicht jeder tut. Die meisten erlauben außerdem nur jeweils zwei Rohstoffe auf ihren Schiffen. Gleichzeitig unterstützt eine Handelsroute maximal drei Kapitäne. Ihr könnt also mehrere Kapitäne einsetzen, um die gewünschten Ressourcen von Ort zu Ort zu schaffen.

Um die Ursee überhaupt zu erkunden, wechselt ihr von der Bauebene in den Flugmodus. In dem steuert ihr gemütlich über das wellenreiche Meer, findet Flüchtlinge (für zusätzliche Bevölkerung), die angesprochenen KI-Städte sowie zusätzliche Gebäude, etwa weitere Minenblaupausen oder einen Leuchtturm. Die reißt ihr kurzerhand vor Ort ab, nehmt sie mit in eure Stadt (wie auch immer das Luftschiff das transportieren kann) und baut sie dort dann wieder auf. Diese Erkundungsflüge sind weder gefährlich noch herausfordernd, bieten dafür mit dem hübschen Lichtspiel der Sonne und dem windgepeitschten Meer eine Zen-artige Wohlfühlatmosphäre, von der das ganze Spiel stark profitiert.



Der Soultree zeigt euch genau, welche Kapitäne und Kommandeure zu welcher Fraktion gehören.

Es fehlt an Langzeitmotivation

Auf diese Weise breitet ihr euch nach und nach über den Archipel aus, kümmert euch um eine gute Logistik und baut fantastische Turmstädte. Nach etwa fünf Stunden fängt

Bewohner siedeln sich an. Auch die Plattformen lassen sich dank cleverer Steuerung ausschließlich mit Maus und Leertaste errichten und liefern dennoch abwechslungsreiche und hübsche Ergebnisse.

Verwaltet ihr eure Siedlung gut, dann habt ihr genügend Ressourcen, um Zitadellen

und Türme immer höher in die Luft ragen zu lassen. Insbesondere die normalen Türme entwickeln sich ab der vierten Ausbaustufe zu Verteidigungstürmen, die einen Kommandanten beheimaten können. Das sind Personen, die ihr in den Weiten der Ursee findet und anheuern könnt. Bemannen die einen



Bei dieser imperialen Zitadelle bauen wir gerade Plattformen für mehr Einwohner, die dort bald ihre kleinen Häuschen errichten werden.

dieser Ablauf dann jedoch an, sich abzunutzen. Denn Bulwark bietet keine zusätzlichen Dekorationsmöglichkeiten oder besonders herausfordernde Strukturen, so eine Art Aristokratenlevel wie bei Anno gibt es nicht. Ihr könnt lediglich danach streben, eure Türme noch höher werden zu lassen und noch mehr Fläche mit euren Außenposten und Plattformen zu bebauen. Theoretisch sollten an dieser Stelle nun die KI-Gegner ins Spiel kommen und eure Siedlung bedrohen – nur tun sie das schlicht und ergreifend nicht. Wenn ihr bei jeder KI einfach Handelsrouten einrichtet und jeden Flüchtling hereinlasst, mögen euch alle Fraktionen (Imperium, Mancer, Freie und Piraten), und es herrscht ein ewiger Frieden in der Ursee.

Mehrere Systeme rund um die Zugehörigkeit eurer Zitadellen, Kommandanten und Kapitäne zu einer dieser Gruppierungen spielen somit keinerlei Rolle. Und selbst wenn ihr wie wir einfach mal einer Nation

den Krieg erklärt, tut sich eigentlich nichts. Ihr habt dann keinen Zugriff mehr auf die Handelsrouten und Charaktere der jeweiligen Fraktion. Die zugehörige Bevölkerung in eurer Siedlung ist in Aufruhr, was aber keinen sichtbaren Effekt hat.

Der Krieg ist keine Herausforderung

In unserem Fall haben wir die Heimatstädte der Mancer daraufhin in einer halben Minute mit unserer stark ausgebauten Flotte einfach niedergeschossen. Das wiederholten wir mit einer weiteren Siedlung und ein paar Event-Gegnerflotten (die müsst ihr aktiv anklicken, damit das Gefecht losgeht). An sich sehen die Kämpfe im Rahmen der Polygongrafik spektakulär aus, sie bieten aber null Interaktion oder Abwechslung.

Und mehr ist da auch nicht. Die KI-Städte könnt ihr durch gute Beziehungen, Einschüchterung oder eben Eroberung annek-

tieren, habt davon aber eigentlich nichts. Die Rohstoffproduktion wird dadurch keinen Deut effektiver, der gewöhnliche Handel hätte es also auch getan.

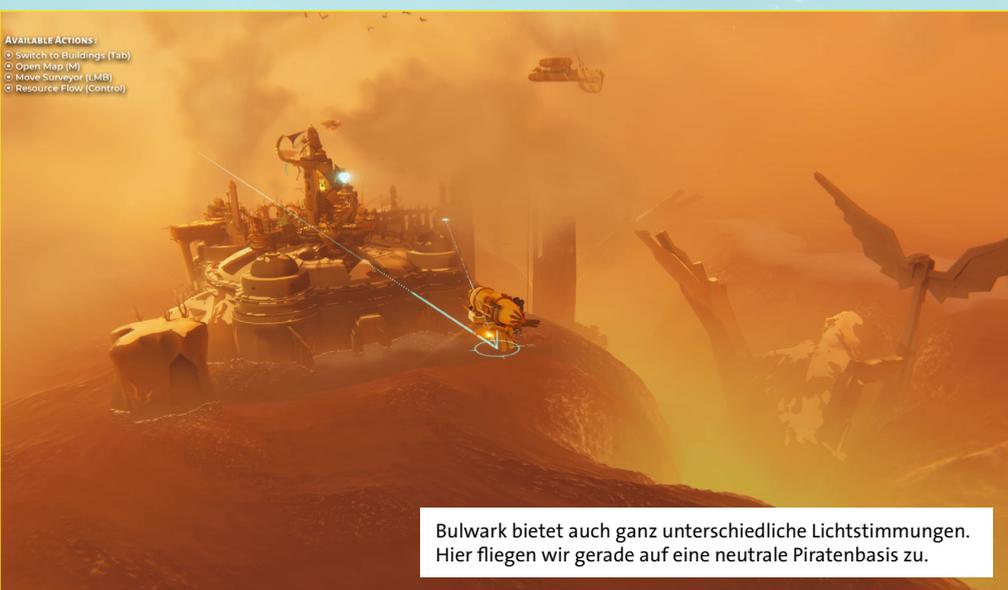
Somit ist Bulwark: Falconeer Chronicles bislang ein sehr besonderes Aufbauspiel, in dem ihr eurer Kreativität mal auf ganz andere Weise freien Lauf lassen könnt. Denn je nachdem auf welchem Eiland ihr eine Stadt errichtet, kann das Ergebnis deutlich unterschiedlich ausfallen, zumindest optisch. Rein spielmechanisch hat das Soloprojekt jedoch bislang noch nicht viel zu bieten. Allerdings ist 2024 ja auch noch sehr lang. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Bulwark wäre schon jetzt bei einem fairen Preis eine Empfehlung wert. Allerdings nur für Schönbauer. Denn in der Welt der Ursee passiert so gut wie nichts, eine Herausforderung gibt es in dem Sinne noch nicht. Ich sehe natürlich, dass hier einige Systeme angelegt sind, die das Ganze zu mehr als einem hübschen Baukasten machen sollen. Doch die greifen noch nicht richtig ineinander oder sind schlicht noch nicht ausgereift. Daher bin ich gespannt, was Tomas Sala bis zum noch nicht vorhandenen Release-Datum noch alles umsetzen kann. Ich hoffe nur, dass wir nicht endlos vertröstet werden, wie etwa beim SciFi-Soloprojekt Falling Frontier. Denn an sich hätte ich schon richtig Lust auf das Spiel, wenn beispielsweise die Schlachten eine größere Rolle spielen würden und mir vielleicht mit speziellen Karten noch mehr Wiederspielwert geboten werden würde.



Bulwark bietet auch ganz unterschiedliche Lichtstimmungen. Hier fliegen wir gerade auf eine neutrale Piratenbasis zu.