



Ich bin stolz auf meine kleine Burg, auch wenn sie nicht nach viel aussieht. Der rechte Turm hat länger gedauert, als ihr vielleicht denkt.

Die Einheit. Fügt einem einzelnen Ziel mittleren Schaden zu. Bogenschützen sind günstig und als Gruppe stark.



## Cataclismo

# STRONGHOLDS ERBE?

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: – Entwickler: **Digital Sun** Termin: **16.7.2024**

Ein verdientes Studio könnte die Kunst des gepflegten Burgenbauens endlich wiederbeleben. Weil es verstanden hat, was daran so spannend ist. Von Fabiano Uslenghi

Jeder von uns hat dieses eine Spielerlebnis, dem wir seit Jahren nachjagen, es aber trotzdem nicht zu fassen kriegen. Ein Spielkonzept, das es entweder nicht mehr gibt oder

nicht auf eine Weise weiterentwickelt wurde, dass es auch jetzt noch die gleiche Begeisterung in uns weckt. Für mich fußt dieses Spielerlebnis auf dem legendären Strong-

hold. Kein anderes Spiel kam seither je wieder an dieses Gefühl heran, am allerwenigsten Stronghold selbst. Da bin ich ja mittlerweile schon froh, wenn es sich nur der Stagnation hingibt, statt das einst so unterhaltsame Konzept ein ums andere Mal gegen den Burgwall zu rammen. Die Idee ist schließlich bis heute wundervoll: Ich darf meine eigene Burg bauen! Mehr will ich doch gar nicht! Aber gerade, wenn es ums Bauen geht, fehlt Stronghold inzwischen der kreative Funke. Die Inspiration, mal etwas Neues zu wagen. Und das ist exakt der Punkt, an dem Cataclismo mir zur Seite springt. Denn auch hier darf ich meine eigene Burg Stein um Stein aus dem Boden stampfen. Nur fällt das in der mir zur Verfügung gestellten etwa zwei Stunden langen Preview-Version deutlich interessanter aus, als es Stronghold jemals hinbekam.

Aber halt, bevor wir weiterreiten: Eine lupenreine Alternative zu Stronghold wird Cataclismo höchstwahrscheinlich trotzdem



Die Feinde hetzen auf meinen Außenposten zu, hoffentlich reicht der kleine Mauerabschnitt aus. Für mehr war tagsüber keine Zeit.



## DAS STUDIO HINTER CATACLISMO

Dass Cataclismo so häufig auf spanische Begrifflichkeiten zurückgreift, ist nicht nur eine stilistische Entscheidung. Das Spiel wird nämlich von Digital Sun entwickelt, einem renommierten Studio aus Valencia, das bereits einige Erfolge feiern konnte. 2018 brachte das Team zum Beispiel mit Moonlighter ein sympathisches Action-Rollenspiel heraus, das im GameStar-Test immerhin 84 Punkte einsacken konnte. Danach wurde von Digital Sun mit The Mageseeker ein Action-Rollenspiel im League-of-Legends-Universum verantwortet. Cataclismo wird nun ihr erster Vorstoß ins Aufbau- und Strategiegenre.



Die Zelda-Hommage Moonlighter ist der bislang größte Hit von Digital Sun und setzt im Gegensatz zu Cataclismo auf eine Retro-Pixeloptik.

nicht, dafür fehlt wiederum der Mittelaltercharme. Der Freude am Bauen steht das glücklicherweise nicht im Weg.

### Der Welt schwant Übles

Keine Sorge, kein Mittelaltercharme bedeutet ja immer noch nicht überhaupt kein Charme. Tatsächlich beginnt Cataclismo äußerst atmosphärisch, als ich einen einsamen Bogenschützen auf seinem Weg durch einen düsteren Wald begleite, während subtile Streichermusik eine ebenso bedrohliche wie mystische Stimmung heraufbeschwört. Das Strategiespiel kann Atmosphäre und führt mit auf Englisch vollvertonten Zwischensequenzen durch seine düstere Fantasy-Geschichte, die sich um unheimliche Schwaden dreht, aus denen Monster geboren werden. Zurück geht der Nebel auf das Cataclismo, Spanisch für Kataklysmus oder Katastrophe. Dieser Kataklysmus wiederum wurde – wer hätte es gedacht – von einigen etwas zu ambitionierten Menschen versehentlich herbeibesworen, die dazu magische Objekte namens Perlas verwendeten. Die Welt wurde größtenteils von den gefährlichen Schwaden überzogen, und die wenigen Überlebenden überdauern oben in der letzten Stadt. Im Zentrum der Geschichte steht eine Gelehrte namens Señora Iris, die mit einer Perla im Körper geboren wurde. Und ich? Ich begleite besagte Señora Iris auf der Suche danach, die grauen Schwaden und damit auch die Monster irgendwie zu vertreiben.

### Durchatmen im Tiefland

Anfänglich brütet Señora Iris stets über einer Weltkarte, auf der verschiedenste Missi-

onsziele warten. In der auf Steam verfügbaren Demo und der mir vorgelegten Preview-Version waren nur die ersten drei Tutorial-Missionen spielbar, die aber schon einen guten Eindruck davon vermitteln, woraus Missionen in Cataclismo weitgehend bestehen: bauen!

Señora Iris sucht verstreute Stützpunkte im Tiefland auf, die von den Schwaden zerstört wurden. Jetzt wird dort ordentlich aufgeräumt und aufgestockt, indem zwischen die verbliebenen Ruinen Mauerabschnitte gezogen werden, um die vierbeinigen weißen Rudelmonster von der zentralen Feste fernzuhalten. Das dafür nötige Ressourcensammeln verläuft noch vertraut, indem Holzfällerlager Holz hacken, Steinbrüche Stein klopfen und Luftaufbereitungsanlagen Luft aufbereiten. Na gut, Letzteres ist ungewöhnlich. Aber da die Schwaden nun mal das Tiefland verpesten, brauche ich eine stete Sauerstoffzufuhr dahin. Nur ist es nicht damit getan, die Anlage irgendwo in die Pampa zu pflanzen. Saubere Luft gibt es nur in luftigen Höhen, deshalb baue ich meistens als Erstes einen hölzernen Hochsitz mitsamt Treppe, auf dem ich anschließend die Anlage platziere.

### Meisterarchitekten gesucht

Scheint einfacher, als es ist. Denn das Bau-system von Cataclismo verlangt weitaus mehr von mir ab, als lediglich einen fabrikfertigen Turm irgendwo hinzubauen oder automatisch perfekte Treppen zu verlegen. Sämtliche Bestandteile der Burg muss ich wirklich Stück für Stück aufeinandersetzen. Ein wenig wie bei Minecraft. Nur will Cataclismo dann auch noch, dass ich mir um Dinge wie Statik oder Belastbarkeit Gedanken mache. Ich muss also wirklich darauf achten, dass meine Bauten angemessen gestützt werden. Das gilt selbst für eine simple Mauer. Die wird nämlich stabiler, je höher sie ist und je besser ich die Ziegel im Kreuzverband anlege. Einfach nur Stein auf Stein geht zwar auch, dann aber eben auf Kosten der Haltbarkeit. Ich weiß, das klingt eventuell etwas fummelig – und die Steuerung könnte durchaus noch besser von der Hand gehen, gerade beim Wechsel zwischen Bauen und Abreißen. Dafür lädt Cataclismo schon jetzt zum wirklich kontrollierten Knobeln ein. Ich fühle mich beizeiten wie ein passionierter Meisterarchitekt, wenn ich mich komplett darauf fokussiere, einen Turm oder eine Brücke hochzustapeln. Und



Der Steinbruch auf der rechten Seite wird von einem Graben getrennt. Zeit für eine kleine Brücke, sonst können die Arbeiter die Ressourcen nicht im Lager abgeben.

da ist es dann plötzlich wieder, das Stronghold-Gefühl. Es motiviert einfach ungemein, so viel Hirnschmalz in die Verteidigungsanlagen zu stecken. Dadurch gewinnt meine Burg direkt an Charakter, und mich überkommt das befriedigende Gefühl, etwas ganz Eigenes auf die Beine zu stellen. Umso verbissener verteidige ich meine kleine persönliche Heimstätte natürlich, wenn mal wieder die Nacht hereinbricht und Scharen an Monstern mit sich bringt.

**Die bleichen Heerscharen**

Geht die Sonne unter, erinnert Cataclismo ein wenig an They Are Billions – nur dass die heranrückenden Feinde nicht in ganz so ausufernder Menge angreifen. Dafür liegt aber der Fokus von Cataclismo eben auch nochmal mehr darauf, ausgefuchste Verteidigungsanlagen zu errichten. Die Stabilität spielt hier wie erwähnt eine durchaus relevante Rolle, und auch die Höhe von Gebäuden sollte bedacht werden. Einheiten richten unterschiedlich viel Schaden an, je nachdem wie weit sie über den Feinde thronen. Bogenschützen profitieren, wenn

sie weit oben stehen. Schleuderer fühlen sich dagegen in Bodennähe etwas wohler. Und dann kommt noch hinzu, dass die Angriffe der Monster die Statik meiner Burg bedrohen. Wird ein zentraler Stützpfeiler zer schlagen, kann »dank« der glaubwürdigen Physik gerne auch mal die ganze Mauer kol labieren. Übrigens samt herabstürzenden Bruchteilen, die darunter stehenden Fein den wie Freunden auf den Kopf fallen.

Später kann sich sogar das Wetter strate gisch auswirken. In einer Scharmützelmis sion regnet es unaufhörlich, was die Präzision meiner Schützen senkt. Also muss ich die Wehrgänge im besten Fall mit Dächern aus statten, damit nicht jeder zweite Pfeil sein Ziel verfehlt. Diese Verknüpfung zwischen Bauvorhaben und strategischem Geschick funktioniert bereits ausgezeichnet. Ich hoffe nur, dass zum Release am 16. Juli 2024 die Feindvarianz noch etwas zulegt, und ich bin gespannt zu sehen, was für unterschiedliche Herausforderungen die Kampagne bietet. In Cataclismo steckt das Potenzial zum Strategiegeheimtipp, der vor allem Burg-affine Baufreunde begeistern könnte. Zumindest

dann, wenn es denn langfristig durchge hend die Motivation so hoch hält, wie das in den ersten beiden Stunden der Fall war. In dieser Zeit habe ich immerhin Stronghold keine Sekunde lang vermisst. Was auch mal ein schönes Gefühl war. ★

**MEINUNG**

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Seitdem ich für GameStar schreibe, stürze ich mich auf jede Preview, in der auch nur von Burgenbau gemunkelt wird. Ich hoffe einfach so sehr, dass irgendwann mal wie der das gleiche faszinierende Baugesühl aufkommt wie dereinst beim allerersten Stronghold. Nur eben moderner und viel schichtiger! Es gibt auch viele Spiele, die genau das versuchen. Beispielsweise bietet das sich derzeit in Entwicklung befindliche Spirit & Stone ebenfalls ein paar sehr coole Bauoptionen. Aber so interessant wie in Cataclismo war Burgenbau für mich schon lange nicht mehr! Hier habe ich wirklich das Gefühl, sehr genau über meine Bauvorhaben nachdenken zu müssen. Wenn ich einen Turm baue, dann ist das mein Turm. Wenn ich eine Mauer ziehe, dann ist das meine Mauer. Zumal es um mehr geht als um eine schicke Optik. Klar, Cataclismo muss in noch mehr Disziplinen überzeugen als nur beim Bauen. Die Wirtschaft dahinter sollte ja ebenfalls funktionieren, und wer weiß, wie lange es überhaupt Spaß macht, dauerhaft die in der Preview-Version noch sehr gesichtslosen Feinde abzuwehren? Das weiß ich nach zwei Stunden natürlich nicht. Aber das Fundament war für mich bei solchen Spielen schon immer die Baumechanik. Und dieses Fundament steht derzeit bombenfest.



Mauern im Kreuzverband erhöhen ihre Stabilität. Dann werden zwei Schichten an Ziegeln versetzt platziert, damit die Fugen keine Linie ergeben.