## Laysara: Summit Kingdom

# SCHÖN UND ANSPRUCHSVOLL

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **–** Entwickler: **Quite OK Games** Termin: **2025**

Laysara: Summit Kingdom liefert bereits zum Start der Early-Access-Phase mehr Aufbau- und Tüftelspaß als viele Konkurrenten zum Release. Von Reiner Hauser

Die weißen Spots deuten Lawinenursprünge an. Mit einem großen Horn lässt sich die Stärke der umgebenden Schneelawinen reduzieren.

Manchmal kommt es mir so vor, als hätte ich schon wirklich jedes Setting in Aufbauspielen mitgemacht. Ich war auf Mars und Mond, habe Rathäuser in jeder europäischen Epoche hochgezogen. Ich habe postapokalyptische Sümpfe besiedelt und Fantasy-Reiche florieren lassen. Ich habe in die Breite gebaut, in die Höhe, in die Tiefe und sogar im Inneren eines Weltraumrings. Ich habe also schon echt viel gesehen. Und trotzdem kommen diese raffinierten Spieleentwickler ein ums andere Mal mit einer neuen, unverbrauchten Idee daher. Neuestes Beispiel: Laysara: Summit Kingdom. Denn das entführt euch in die faszinierende Welt des Himalayas und ist dabei nicht nur was fürs Auge. An den Hängen der Berge entwickelt das Early-Access-Spiel nämlich auch eine gekonnte Komplexität, die selbst erfahrene Tüftler noch vor Herausforderungen stellt. Die Verspätung hat sich gelohnt

Schon bei der Ankündigung vor zwei Jahren sah Laysara: Summit Kingdom zum Schockverlieben aus. Hübsche Grafik in einem unverbrauchten Setting mit spektakulären Szenerien, hach! Dummerweise verzögerte sich der geplante Early-Access-Release ziemlich genau um ein Jahr, sodass ihr erst seit dem 10. April 2024 die steilen Berghänge des Himalayas besiedeln dürft.

Doch die buddhistische Geduld hat sich bezahlt gemacht. Laysara ist nicht nur hübsch, sondern auch kompetent und bietet schon jetzt eine Menge Inhalt. Die Kampagne kommt zwar erst gegen Ende der Early-Access-Phase, aber überraschenderweise habe ich die erstmal gar nicht vermisst. Denn schon in der Einführungsmission bietet das Spiel mittels einfacher gezeichneter Dialogsequenzen genügend rahmengebende Story, damit ihr euch auch handlungstechnisch zurechtfindet. Und kompliziert ist die Ausgangslage ohnehin nicht. Ein mysteriöser Nebel treibt die Menschen aus den Tälern in die Höhen der Berge, wo sie Tempel errichten wollen, um für ein Verschwinden der Schwaden zu beten.

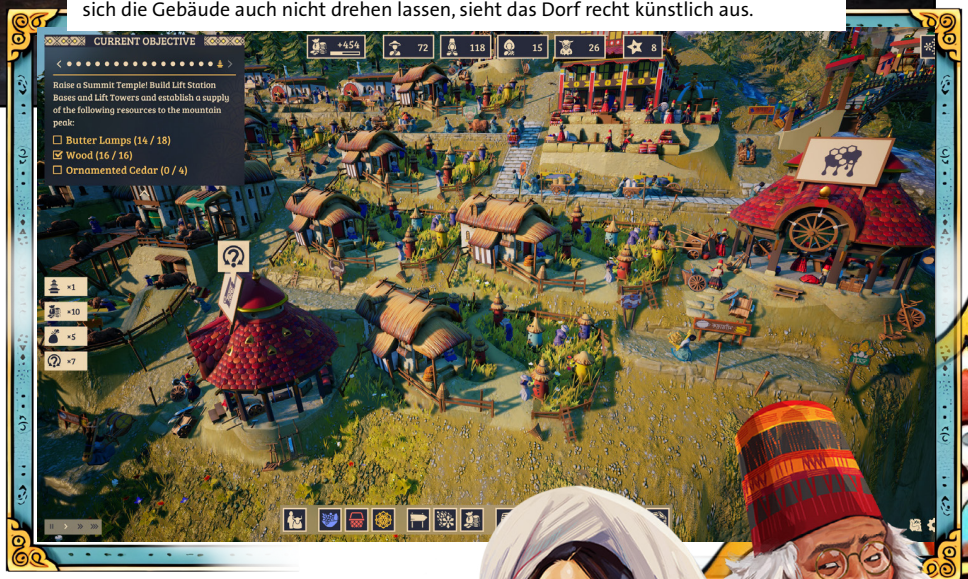
### Drei Biome, drei Kasten und wenig Platz

An der Stelle steigt ihr nun ein. Es erwartet euch ein erster Berg, an dessen Hängen ihr eine Siedlung errichten sollt. An diesem Beispiel lernt ihr nach und nach, mit den drei Biomen des Spiels umzugehen. Am Fuß eines Bergs findet ihr grüne, fruchtbare Wiesen vor, auf denen Gerste und andere Nahrungsmittel besonders gut gedeihen. In der Mitte stoßt ihr dann auf trockenere Gebiete, in denen beispielsweise eure Imker mehr Honig produzieren als in den Niederungen. Und ganz oben, direkt unter dem Gipfel, gibt es zwar wenig Produktives, dafür aber die Abgeschiedenheit und Ruhe, die sich die Mönchskaste für ihre Hütten wünscht. Denn wie in Anno müsst ihr die Bedürfnisse eurer drei Gesellschaftsklassen befriedigen, damit sich deren Häuser upgraden und mehr Platz für Einwohner bieten. Wie auf einer kleinen Anno-Insel ist der Platz in Laysara knapp und der Kern der Tüftelei. Das finale Ziel ist jeweils, ein imposantes Kloster am Berggipfel zu errichten.

### Ein Optimierungsspiel

Dazu braucht ihr allerdings alle möglichen Güter von Eiern bis hin zu bemaltem und verziertem Zedernholz. Für die komplexeren Warenketten benötigt ihr Rohstoffe aus unterschiedlichen Biomen und Mineralminen. Das verzierte Zedernholz braucht zum Beispiel sechs Ausgangsrohstoffe: Holz, Kupfer, Gold, Kräuter, Zedernholz sowie Kristalle. Und der Verarbeitungsprozess benötigt weitere vier vorgelagerte Betriebe, ehe die Intarsienmanufaktur dann das fertige Produkt ausspuckt. Da nicken selbst die Bewohner von Anno 1800 anerkennend mit dem Investorenhaupt. Es entsteht also nach

Bei genauerer Betrachtung findet ihr überall hübsche kleine Details. Allerdings trüben effiziente Produktionsstrukturen den Anblick. Da es keine Alternativmodelle gibt und sich die Gebäude auch nicht drehen lassen, sieht das Dorf recht künstlich aus.




und nach ein weitverzweigtes Logistiknetz, auch weil eben der Platz so knapp ist und ihr nicht immer alle Teile einer Warenkette auf denselben Flankenabschnitt eines Bergs bekommt. Um die Betriebe auf den voneinander durch Treppen und Seilliften getrennten Arealen miteinander zu verbinden, braucht ihr Yaks und Träger, die sich wie die Arbeiter in den Betrieben aus einer der drei Bewohnerkasten rekrutieren.

Schon nach kurzer Zeit erkennt ihr, dass Laysara: Summit Kingdom kein einfacher Schönbaukasten ist, sondern ein knallhartes Optimierungsspiel – zumindest im Standardmodus. Bereits ab der zweiten Schwierigkeitsstufe werdet ihr ordentlich an der Herausforderung zu knabbern haben. Ich empfehle daher dringend, dass ihr euren ersten Berg höchstens auf »Balanciert« angeht. Die beiden höheren Schwierigkeitsgrade sind recht harsch und frustrieren zu Beginn mehr, als sie motivieren.

## Selbst im Himalaya regiert das Geld

Für alle, die einfach nur vor sich hinbauen wollen, gibt's einen freien Modus, in dem ihr nicht auf euer Geld achten müsst. Normalerweise generieren eure Einwohner nämlich »Spenden« für die Staatskassen. Aus denen finanziert ihr den Gebäudebau und deren Unterhalt. Genau wie beim Platz ist Laysara auch beim Wirtschaften knallhart.

Die Einnahmen sprudeln selten im Überfluss und werden ganz schnell von neuen Produktionsketten und langen Transportrouten wieder aufgefressen. Außerdem erlaubt das Spiel nur eine begrenzte Anhäufung von Geld. Ist die Schatzkammer voll, gehen weitere Einnahmen verloren. Ist sie dagegen leer, habt ihr prompt verloren und müsst einige Minuten zurückspringen und es besser machen.

Das hört sich allerdings nerviger an, als es ist. Das Spiel speichert standardmäßig alle zwei Minuten. Außerdem sind die Ladezeiten kurz. Ihr verliert also nie viel Zeit, auch weil sich

Der Himalaya ist das höchste Gebirge der Welt.

Derzeit bietet das Spiel im Standardmodus sieben unterschiedliche Karten, vier Challenges und einen Kreativmodus, in dem Geld keine Rolle spielt.

Die Produktionsketten werden hinten raus durchaus lang und komplex.

die Probleme in der Regel kurzfristig lösen lassen. Ein manueller Spielstand alle halbe Stunde schadet dennoch nicht. Besonders häufig sind große Lawinen Auslöser eines wirtschaftlichen Kollapses. Schützt ihr die besiedelten Gebiete nicht ausreichend mit Baumreihen und Blockern, zahlt ihr für alle verschütteten Gebäude eine Art Entschädigungsleistung, die auch bei einer Unterversorgung von Häusern fällig wird. Die Lawinen sind einer der wenigen Aspekte des Spiels, die in ihrer aktuellen Form noch nicht vollständig durchdacht wirken. Zum einen, weil euch das Spiel nur unzureichend auf diese Mechanik vorbereitet und auch kaum den Platz für Schutzmaßnahmen bietet. Zum anderen, weil die Auswirkungen viel zu drastisch ausfallen. Teilweise bricht wegen ein paar betroffenen Gebäuden das Einkommen komplett ein und reist euch in Sekundenschnelle ins Game Over.

Zwar lässt euch das Spiel jederzeit pausieren und auch weiterhin Befehle geben, doch wenn ihr gerade ohnehin knapp bei Kasse seid, gibt es keine Möglichkeit mehr, darauf zu reagieren – schon allein, weil selbst das Aufräumgebäude (auf das ihr normalerweise verzichten wollt) viel zu lange zum Freischippen braucht. Das komplette System sollten die Entwickler nochmal im Detail überdenken und vom Alles-oder-Nichts-Prinzip wegführen.

## Schönbauen versus Effektivität

Von den Lawinen abgesehen greifen die Spielsysteme aber wunderbar ineinander. Das Zusammenspiel aus Produktion, Platz, Biomen, Bedürfnissen, Bevölkerungsstärke, Arbeitskräften und Geld ist super austariert. Ich musste meine Produktionsketten und Siedlungen mehrmals umbauen, um die Effizienz zu steigern und um Einflusssphären von Servicegebäuden inklusive zentralem Marktplatz besser auf eine ganze Siedlung zu verteilen (die Reichweite hängt von der Straßenlänge und -qualität ab).

Da Laysara außerdem mehr Waren und Servicetypen anbietet, als ihr selbst für die Befriedigung auf der höchsten Ausbaustufe der Wohnhäuser braucht, bleibt euch überlassen, wie ihr genau vorgehen wollt. Ihr habt also deutlich mehr Freiheiten als in vielen anderen kleinen Aufbauspielen, deren Spielprinzip oft stärker auf Schienen läuft. Laysara ähnelt in dieser Hinsicht tatsächlich ein wenig der Anno-Serie, auch wenn natürlich der Gesamtumfang der Möglichkeiten hier wesentlich geringer ist.

Da Laysara: Summit Kingdom insgesamt mehr in die Puzzle-Ecke geht, stolpert es ein wenig über ein bekanntes Problem des Genres: Es gelingt auch Laysara nicht ganz, das Spannungsfeld zwischen Schönbauen und Effektivität aufzulösen. Auf der einen Seite möchte ich in der Bergidylle zauberhafte Panoramen gestalten, mit verspielten Ecken und organisch gewachsenen Siedlungen. Doch gleichzeitig will ich auch das eigentliche Spiel bestreiten, mich also nicht einfach nur in den Kreativmodus versetzen, für den das Spiel sowieso nicht genügend Verschö-

Ein Haus auf der vierten und höchsten Stufe verlangt jede Menge Güter, darunter auch so etwas wie »von Mauern umgeben«.

Auch Produktionsgebäude haben eine Reichweite. Zulieferer und Abnehmer dürfen also nicht zu weit entfernt stehen oder müssen über Kuriere verbunden werden.

nerungsoptionen bietet. Allein schon das Rechteckschema beim Ziehen der Straßen stört mich da. Spiele ich Laysara so wie gedacht, muss ich effektive Produktionskomplexe errichten und Städte auf dem Reißbrett planen. Selbst auf diese Weise entstehen zwar noch hübsche Siedlungen, ein Teil des Zaubers geht aber dennoch verloren, ganz besonders in diesem Setting. Reihenhaussiedlungen und Massenproduktion passen vielleicht noch halbwegs zur Industrialisierung eines Anno 1800, aber ganz sicher nicht auf einen buddhistischen Tempelberg. Wie organisches Bauen aussehen kann, zeigt etwa Bulwark: Falconeer Chronicles, das allerdings spielerisch deutlich den Kürzeren gegenüber Laysara zieht.

## Laysara ist hübsch, aber nicht perfekt

Allerdings ist das Meckern auf hohem Niveau. Schaut euch nur die Screenshots an, Laysara ist verdammt hübsch und eines der besten Aufbauspiele, das ich seit längerem gespielt habe. Auf den Straßen wuseln die (nicht simulierten) Einwohner umher, Lawinen krachen von Abhängen herunter. Die Sonne hüllt mal die eine, dann die andere Seite in gleißendes Licht und lässt die Bronzedächer der Mönche glitzern. Und auch an Details bei der Umgebung und den Gebäudemodellen hat das Team von Quite OK Games nicht gegeizt. Man merkt einfach, dass die Entwickler voll bei der Sache sind. Zum Beispiel wurde gegenüber früheren Anspielversionen das Interface nochmal komplett überarbeitet und sieht jetzt deutlich besser aus als zuvor – wenngleich es immer noch nicht perfekt ist. Die Gebäude sind ein wenig umständlich auf das Baumenü verteilt, und es fehlt auch an Übersichtsmöglichkeiten. Bei großen Siedlungen wird es nämlich ziemlich schwierig, einzelne Betriebe wiederzufinden, wenn ihr beispielsweise Zulieferer umbaut und die Transportverbindungen zwischen weit entfernten Gebäuden neu ziehen müsst.

Im Laufe des Early Access würde ich mir also entweder mehr informative Karten-Overlays wünschen oder direkt einen Planer, in dem ich jedes Gebäude mit einem Klick finden kann. Genau dafür hat Quite OK Games ja den Early Access gestartet, im Zuge dessen dann hoffentlich auch eine motivierende Kampagne für Laysara: Summit Kingdom dazukommt. Aktuell bietet das Spiel zwar schon ein Dutzend unterschiedlicher Berge und Spezial-Challenges an, mit denen ihr euch alles in allem locker über 30 Stunden beschäftigen könnt, doch das Prinzip bleibt natürlich immer dasselbe, auch wenn die Berge deutlich unterschiedliche Ausgangslagen anbieten. Und so hatte zumindest ich nach drei Bergen erstmal wieder genug vom Bauen im hohen Himalaya.

## Ein Höhenflug mit Turbulenzen

Außerdem gibt es aktuell noch keine deutsche Version (die allerdings noch folgen soll), aber dafür den einen oder anderen Bug. Zum Beispiel konnte ich mit meiner Bluetooth-Maus den Zoombefehl auf dem Mausrad nicht ausführen (und ihn auch nicht auf eine andere Taste legen), mit meiner alten Kabelmaus dagegen schon. Und beim Laden vergisst das Spiel manuell eingestellte Prioritäten beim Transport, was die Bilanz ganz schnell in den Keller sausen lässt, wenn das Yak-Paradies plötzlich kein Parfüm mehr erhält und ich bei den Tragetieren im Defizit bin. So ein Defizit bei Yaks und Einwohnern wird nämlich durch hohe Zusatzkosten bestraft. Insgesamt sind das aber eher kleine Probleme, der größte Teil des Spiels läuft mit Ausnahme von ein paar Rucklern beim Drehen der Spielwelt wunderbar flüssig. Laysara ist damit schon jetzt ein richtig gelungenes Aufbauspiel, das eine Wohlfühlatmosphäre schafft und euch gleichzeitig schwitzen lässt. ★

Hier fehlen mir gerade Yaks, sodass ich hohe Strafen für fehlende Arbeitskräfte zahlen muss. Das zerschießt meine Bilanz.

### MEINUNG

**Reiner Hauser**
**@HauserRJ**

Laysara: Summit Kingdom ist eine absolute Aufbauempfehlung. Das Grund-Gameplay ist komplex und ausgefeilt. Die Grafik detailreich und hübsch. Und vor allem ist da das völlig unverbrauchte Setting mit einer Atmosphäre, in der ich die Mönche meiner Klöster beinah meditieren hören kann. Noch ist Laysara zwar nicht ganz fertig, insbesondere die Kampagne fehlt, doch das Indie-Spiel ist so weit fortgeschritten, dass es auch jetzt schon viel Spaß macht – wenn auch nicht unbegrenzt am Stück. Dazu fordert mich das Spiel zu sehr, sodass ich nach einer gewonnenen Partie erstmal eine Pause brauche. Nur für reine Schönbauer eignet sich Laysara nicht ganz so sehr, wie es der anfängliche Trailer vielleicht vermuten ließ. Denn der Effizienzgedanke im Spieldesign steht einer verspielten, organischen Besiedelung ein Stück weit im Weg.