



Cataclismo

BAUEN OHNE BEGEISTERUNG

Genre: **Strategiespiel** Publisher: – Entwickler: **Digital Sun** Termin: **2025**

Das auf Steam gepriesene Aufbauspiel vereint Lego-artigen Klötzchenbau mit der Mechanik von Tower Defense. Wir haben aber weniger Spaß damit, als erhofft. Von Reiner Hauser

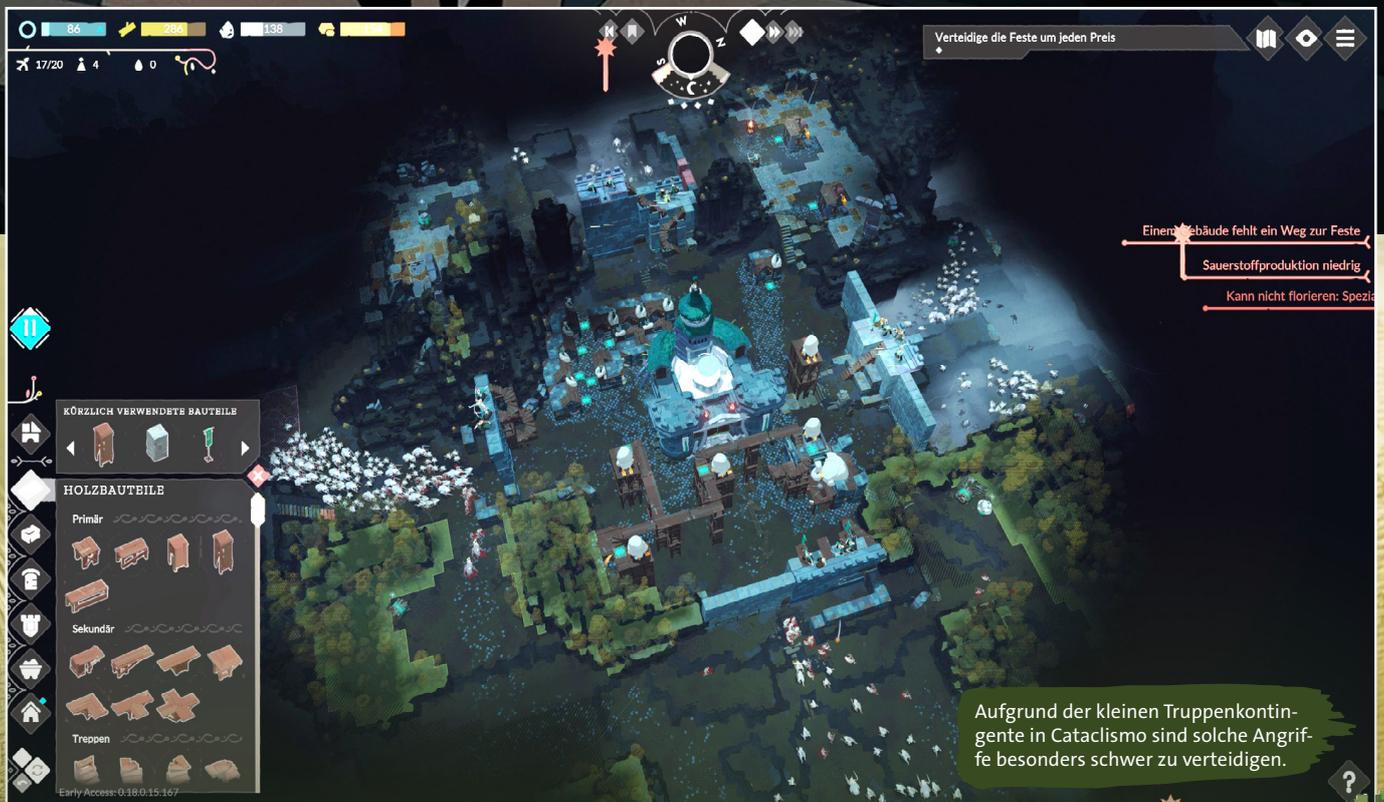
Als Kind habe ich Lego geliebt, das dürfte vermutlich vielen von euch ganz genauso gegangen sein. So ist es vielleicht verständlich, dass sich mir das spanische Indie-Spiel Cataclismo regelrecht aufdrängt. Denn es verspricht schließlich einen Basenbau, bei dem ihr Stein für Stein Befestigungsanlagen aus dem Boden stampft, um damit dann Gegnerwellen aufzuhalten. Außerdem hat das Early-Access-Spiel der Macher von Moonlighter einen einzigartigen Stil und zugleich mit 94 Prozent Zustimmung extrem gute Bewertungen bei Steam. Doch obwohl ich ein paar Stunden lang Spaß mit Cataclismo hatte, kann ich das überschwängliche Lob der Internet-Crowd nicht ganz nachvollziehen.

Stein für Stein zum Abwehrbollwerk

Um Cataclismo einzuordnen, werden in der Regel viele Vergleiche bemüht: Lego, Minecraft, Stronghold, They are Billions, vielleicht auch einfach nur Tower Defense im klassischen Sinn. So ganz lässt sich das Spiel aber durch keinen davon fassen. Denn in Cataclismo verschmelzen viele unterschiedliche Ansätze. Zum einen steht da im Zentrum der Tower-Defense-Aspekt. Nacht für Nacht kommen Horden weißer Horrorgestalten, um eure Siedlung zu überrennen. Eure Aufgabe ist es, bemannte Verteidigungsanlagen zu errichten, die dem standhalten. Dazu greift ihr auf ein kleinteiliges Bausystem zurück, bei dem ihr alle Rohstoffe zurückerhaltet, wenn etwas wieder ab-

reißt. Steinblöcke, Tore, Bögen, gewundene Treppen, Hängebrücken, Holzgerüste und Dächer sind nur einige der Teile, mit denen ihr auf halbwegs physikalischen Prinzipien beruhende Abwehranlagen aufbaut.

Verschränkt ist das mit Einheiten, die von bestimmten Höhenpositionen profitieren und beispielsweise mit motivierenden Flaggen oder reichweitenerhöhenden Zinnen gestärkt werden. So ist ein Bogenschütze am effektivsten ab einer Höhe von fünf Metern, Schleuderer dagegen unterhalb davon – das muss man wissen! Da jeglicher Schaden von den Truppen ausgeht (meist nur zwischen 10 und 30 Einheiten), müsst ihr die Abwehrstellungen also so aufbauen, dass sie einerseits durch eine massive Bauweise den An-



griffen der Monster standhalten und andererseits euren Soldaten auf idealer Höhe freie Sicht auf die Gegner bieten.

Nebenher ein Aufbauspiel

Je höher eine Mauer ist, umso stabiler wird sie, aber auch umso teurer. Denn jedes Bauteil kostet Stein oder Holz, die ihr am Tag sammelt. Dazu baut ihr Holzfällern und Steinbrüche, die in Reichweite eurer Hauptbasis oder damit verbundenen Leuchtfeuern sein müssen. Um eure Wirtschaft zu stärken, könnt ihr euch also für zusätzliche Abbaustellen weiter auf die Karte hinauswagen, was bei Nacht jedoch die Verteidigung erschwert. Zusätzlich errichtet ihr für die Bevölkerung Behausungen und Sauerstoffsta-

tionen, die die schlechte Luft der Welt von Cataclismo filtern. Um sowohl Aufbaupart als auch das Lego-artige Bauen der Verteidigungsanlagen zu bewältigen, dürft ihr jederzeit pausieren und Befehle geben. Ein wenig stressig kann es trotzdem werden, wenn euch die Ressourcen ausgehen und Feinde von verschiedenen Seiten in die Siedlung strömen. Fällt nämlich der zentrale Bergfried, ist die Partie vorbei. Außerdem müsst ihr laufend abwägen, ob ihr Ressourcen in die Abwehrstrukturen, in die Wirtschaft, in zusätzliche Soldaten oder in den Stufenaufstieg eurer Siedlung investiert. Das ist eigentlich ein gutes, forderndes Entscheidungsdilemma, führt aber zu meinem großen Kernproblem mit Cataclismo.

Ausgefeiltes Bauen kostet viel Zeit ...

Das Bauen kostet in Cataclismo viel Zeit. Das ist erstmal nichts Schlechtes, und vielen Spielern dürfte das allein schon Grund genug sein. Denn mit den vielen Bauteilen, einem Blaupausensystem und einer generell guten Steuerung macht das allein schon Spaß, es kitzelt so ein bisschen den Minecraft-Nerv. Mir aber ist auch die damit verbundene Spielmechanik wichtig, ich brauche ein Ziel. Das ist hier das Aufhalten der feindlichen





Dieser massive Turm ragt an einer Engstelle 20 Meter in die Höhe, optimal für die Besetzung.



Wie viel ein Steinmetz oder Holzfäller abbaut, hängt von den Rohstoffen im Einflusskreis ab.

Wellen, und da passt nicht alles zusammen.

Es fängt schon damit an, dass die wenigen Gegnertypen alle am Boden herumkriechen und wahllos auf das nächstbeste Bauteil einhauen. Das führt dazu, dass Verteidigungsanlagen nicht wie bei einem ordentlichen Treffer eines Triboks in einen

Turm tendenziell von oben nach unten abgerissen werden, sondern andersherum – quasi von unten nach oben. Zerstören die Feinde dann die erste unterste Reihe Mauersteine, stürzt alles darüber ein, einschließlich der Soldaten darauf.



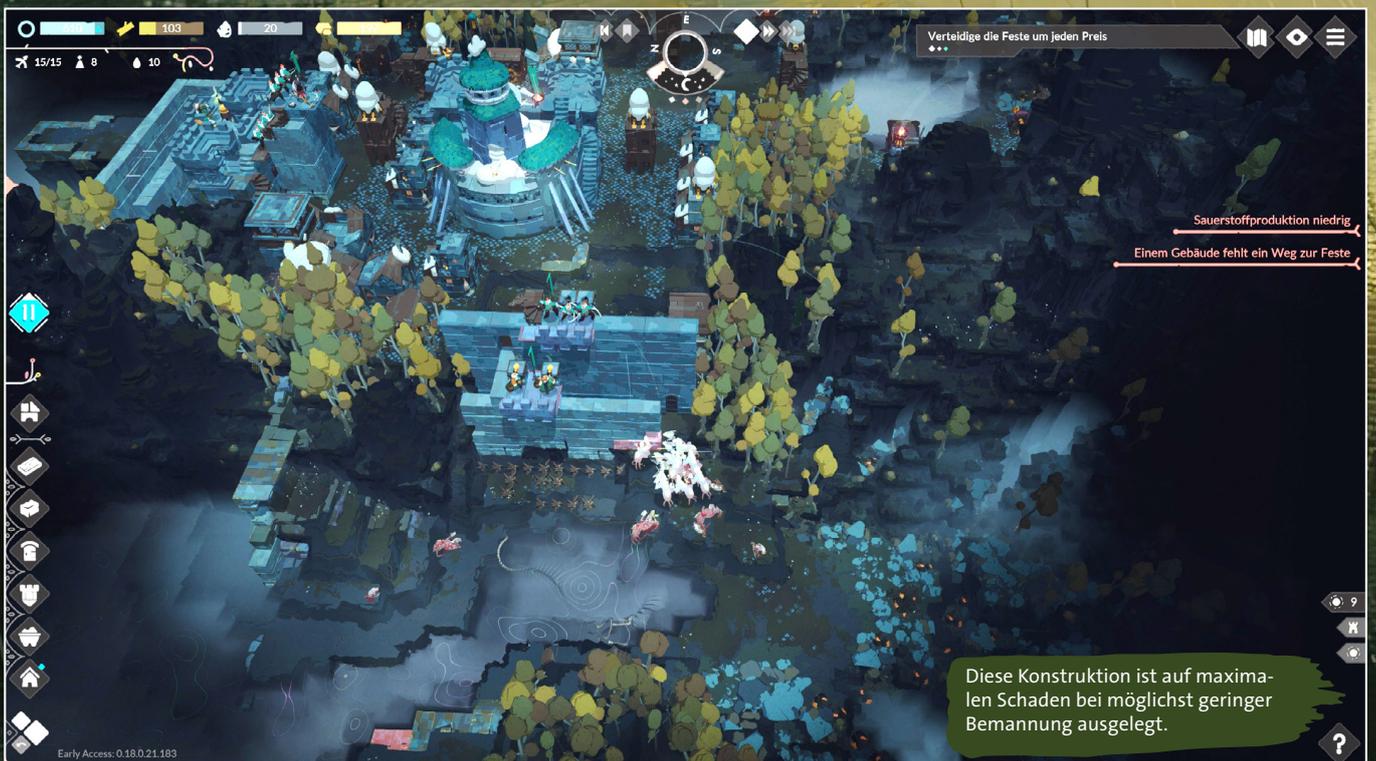
... wird aber nicht belohnt

Eine coole Säulenkonstruktion mit überneigenden Zinnengeländern und aufragenden Türmen ist daher eher kontraproduktiv. Denn je weniger Angriffsfläche auf Bodenniveau da ist, umso schneller klappt alles zusammen. Knickt etwa die zentrale Säule des Beispiels ein, fällt alles darüber in sich zusammen. Solange also die Ressourcen knapp sind, zwingen euch die ständigen Attacken und das Ressourcenmanagement mehr in eine effiziente als in eine schöne Bauweise. Außerdem ist eine komplexe, ästhetisch ansprechende Struktur mit Türmchen, Balkonen, Bogengängen und Innenräumen viel aufwendiger als eine gerade, maximal hohe Mauer mit ein paar Fenstern an einer Engstelle im Gelände. Wer also nicht allein um des Bauens willen baut, wird sich schnell im bloßen Bewältigungsmodus wiederfinden. In dieser Situation ist es dann besonders nervig, dass es in Cataclismo keinen Wiederaufbauknopf gibt. Statt weiter an ausgefeilteren Strukturen zu arbeiten, muss ich nach jeder Welle viel Zeit aufwenden,

nur um den alten Zustand wiederherzustellen. Und ohne Architektengehirn weiß ich oft gar nicht mehr, wie und wo ich ansetzen muss, um komplexere, halb eingestürzte Bereiche wieder passend aufzubauen.

Effiziente Wände statt raffinierte Burgen

In meinen Augen beißt sich der Stein-für-Stein-Ansatz mit der fortwährenden Zerstörung. Ich hätte Lust, mir coole Mauersysteme, vorgelagerte Außenposten, verwinkelte Laufwege und wellenbrechende Fallen auszudenken. Aber dieses Zerstörungssystem, die fehlenden automatischen Reparaturmöglichkeiten und mehrere Gameplay-Entscheidungen rund um die Basisfunktionen der Einheiten verleiden mir das. Entsprechend findet ihr im Internet vor allem einfache und völlig unrealistische Mauerwände. Zwar macht Cataclismo auch als nüchternes Tower Defense noch eine Weile Spaß, aber ich brauche kein tolles, vermeintlich komplexes Bausystem, wenn ich am Ende nur eine hohe Mauer mit Fenstern hinstelle. Au-



Diese Konstruktion ist auf maximalen Schaden bei möglichst geringer Besatzung ausgelegt.



Berdem braucht das Spiel noch einen Modus, in dem von Anfang an alle Bauteile freigeschaltet sind. Denn um die schönsten, raffiniertesten Burgen zu errichten, wäre es wohl den meisten lieber, nicht erst zwei Stunden mit Basiselementen zu verträdeln.

Gute Story, faszinierende Welt

Neben dem Endlosmodus sowie zwei Szenarien ist da noch die bislang gelungene Kampagne. Die wird zwar erst im Laufe des Early Access abgeschlossen, bietet aber schon jetzt als Vorgeschmack rund zehn Stunden Spielzeit. Darin erfahrt ihr mehr über die Hintergründe der Welt und darüber, wieso es überall von Monstern wimmelt. Gerade die Welt ist dabei ein echtes Highlight, denn der ganze Stil, von Porträts über die Erzählsequenzen bis hin zu einigen spanischen Ausdrücken, transportiert ein ganz ungewöhntes Flair irgendwo zwischen märchenhaftem Horror und mystischer Erhabenheit. Und auch

die Story rund um die Hoffnung, die Postapokalypse irgendwie zu überwinden, ist so weit in Ordnung. Von Mission zu Mission schaltet ihr neue Einheiten und Bauteile frei, verbessert mit gesammelten Wissenspunkten die Eigenschaften von Einheiten und die Fähigkeiten der Protagonistin Iris. In manchen Einsätzen sichert ihr aufgegebenen Vorposten und rennt manchmal nur mit Iris und ein paar Einheiten durch die Gegend, bessert dabei alte Treppen aus oder baut mit begrenzten Bauteilen weitspannende Brücken wieder auf. Im Vergleich zum Endlosspiel wird zwar hier Schönbauen ebenso wenig honoriert, schon allein weil die Abschnitte oft schon nach zwei oder drei Angriffen wieder vorbei sind, dafür aber stehen in der Welt der Kampagne viele Ruinen und Befestigungsanlagen herum, die zeigen, wie viel mit diesem coolen Bausystem möglich ist. Entsprechend bin ich gespannt, was die Community im Editor des Spiels alles fabrizieren wird und ob im Ver-

lauf des Early Access noch die ein oder andere Quality-of-Life-Verbesserung und neue Einheit dazukommt. ★

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



Cataclismo zeigt super Ansätze, und trotzdem werde ich nicht so ganz warm damit. Ich hatte quasi auf die Lego-Umsetzung der Belagerungen von Helms Klamm und Minas Tirith gehofft, bei denen ich eine massive und ausgeklügelte Festung errichte und dann schaue, ob die Gegner sie überwinden können. Doch die Mechaniken erzeugen hier ein eher von Effizienz getriebenes, fortwährendes Bauen und Ausbessern einzelner Mauerabschnitte, das mich persönlich nach ein paar Stunden ermüdet. Wer jedoch gern wie in Minecraft geduldig Dinge ohne großen spielmechanischen Zweck errichtet, kann Cataclismo auch einfach als Burgenbaukasten nutzen und gerade im Editor dann auch die berühmtesten Burgen der Filmgeschichte nachbauen und als Karte verwenden. Als reines Tower-Defense-Spiel ist das spanische Indie-Spiel auf Dauer aber nicht abwechslungsreich genug, um es so zu bejubeln wie die Rezensenten bei Steam. Es gibt nur eine Handvoll Gegentypen, die sich kaum unterscheiden und keine eigenen Strategien erfordern. Ähnlich ist es bei den generierten Karten für den Endlosmodus, die ebenfalls sehr gleichförmig daherkommen. Positiv stechen dagegen der Stil und die dichte Atmosphäre der Kampagne hervor. Wie so oft ist die Frage, wie das Spiel bei Release aussehen wird. Potenzial hätte das Grundgerüst genug.

