

Roadcraft

AUFBAUSPIEL IN ANDERS

Genre: Simulation Publisher: Focus Interactive Studio: Saber Interactive Termin: 2025

Roadcraft vereint zig Simulationen in einem großen, vielversprechenden Wiederaufbauspiel. Eure größten Feinde sind dabei Naturkatastrophen und schlammige Wege. Von Peter Bathge



Alles kaputt: Jede der acht Maps von Roadcraft basiert auf einem anderen Katastrophenszenario.

LIVE



BREAKING NEWS

FLOOD RAVAGES MINING REGION

CASUALTIES - STATE AUTHORITIES ESTIMATE TOTAL DAMAGES TO BE \$960 MILLION - CLEANUP CREWS ST



Auch zerstörte Abwasserrohre müssen ausgetauscht werden.

Es ist das Dilemma des Erfolgs: Die Fahrzeugsimulationen Mudrunner, Expeditions und Snowrunner haben sich millionenfach verkauft, aber wie lässt sich darauf aufbauen, ohne eine schnöde Zwei an den Nachfolger zu hängen? Saber Interactive hat eine Antwort darauf: Roadcraft packt zig unterschiedliche Simulationen auf eine Open-World-Karte und betraut euch mit der Aufgabe, nach Jahrhundertfluten, Erdbeben oder Tornados aufzuräumen. Wir haben dabei zugeschaut, wie die Entwickler Brücken rekonstruieren, zerstörte Straßen und Versorgungslinien wiederaufbauen sowie der Infrastruktur mit schwerem Gerät wie Baggern, Transportern und Kränen auf die Beine helfen. Unser Fazit so weit: Das könnte so manchen Traum von Sim-Fans erfüllen!

Große Maps, viele Fahrzeuge

Am Anfang von Roadcraft ist alles kaputt: Erdbeben, Fluten, Sandstürme oder Tornados haben Siedlungen beschädigt und wichtige Industriezweige von Strom, Wasser und Nachschub abgeschnitten. Auf insgesamt acht Karten (jede davon vier mal vier Kilometer groß, jeweils mit unterschiedlichen Biomen von Wüste bis zu nordeuropäischem Wald) sollt ihr als eine Mischung aus Hausmeister und Bauleiter die öffentliche Ordnung wiederherstellen.

40 unterschiedliche Fahrzeuge wie Frontlader, Dampfwalzen, mobile Kräne und Baumentmaschinen gibt's im Spiel. Ihr dirigiert diese allein oder mit bis zu drei Kum-



panen im Koop-Modus und könnt euch am Steuer der Vehikel frei bewegen. Also fast frei, denn die Kräfte der Natur haben Straßen zerstört und Brücken weggespült. Häuseruinen versperren Wege, und umgestürzte Bäume sind auch nicht eben hilfreich bei der Wegfindung. Deshalb macht ihr euch da-

ran, die Umgebung aufwändig und Stück für Stück wieder instand zu setzen.

Die Runner-Serie als Basis

In Roadcraft sitzt ihr zu jedem Zeitpunkt in einem fahrbaren Untersatz, aussteigen geht nicht. Es gibt daher auch keine sichtbaren

NPCs. Wer also eine lebendige Open World erwartet, ist hier eindeutig an der falschen Adresse. Dafür sieht aber die Umgebung schick und wirklich natürlich aus.

Bei der Steuerung kommen Prinzipien aus der Runner-Serie zum Einsatz, ihr könnt Kräne und andere bewegliche Teile einzeln



Auch in der Steppe braucht es Strom, weshalb wir mit diesem Monstrum Kabel verlegen.

WIE DIE VERSORGUNG ANLEGEN?



Die Konvoirouten zwischen Zentrallager und Betrieben malt ihr auf der Karte auf, Voraussetzung ist ein befestigter Weg.



Die Zustände auf der Strecke erforscht ihr zuvor im Jeep mit Allradantrieb.

hoch- und herunterfahren sowie exakt ausrichten. Das ist auch nötig, um etwa Schutt mit dem Bagger aufzunehmen oder Sand

auf einen Truck zu schütten. Apropos Sand: Anhand des Straßenbaus zeigen uns die Entwickler, wie komplex das »Aufbauspiel«

Roadcraft werden kann. Weil die schweren Trucks im Matsch stecken bleiben (Mudrunner, ihr erinnert euch?), wird eine Ladung Sand über den Schlamm gekippt. Anschließend wird der Sand mit weiteren Maschinen ausgebreitet, verfestigt und schließlich mit einer Ladung Asphalt gekrönt. Und dann muss natürlich noch die Walze drüber, um daraus eine befahrbare Straße zu machen. Bei dieser Arbeit wird zwar nicht jedes Sandkorn einzeln simuliert, trotzdem wirkt die Aufgabe adäquat umgesetzt und anspruchsvoller als die zwei Klicks, die ihr in einem Anno mit dem Straßenbau verbringt. Um blitzschnell zwischen den Fahrzeugen zu wechseln, wechselt ihr auf die jederzeit aufruf- und zoombare Übersichtskarte.

Aber Vorsicht: Wenn ihr dabei vergesst, die Handbremse eures zu verlassenden Vehikels anzuziehen, rollt das möglicherweise einen Abhang hinunter oder in einen Fluss, während ihr am anderen Ende der Karte mit dem nächsten Werkzeug herumhantiert. In so einem Fall spawnt das zerstörte Fahrzeug in eurer Ausgangsbasis – während der Präsentation wurde nicht klar, ob das nur gegen eine Gebühr geschieht oder gratis ist.

Handelsrouten wie bei Anno? Fast! Der Aufwand für den Straßenbau lohnt sich. Denn so bringt ihr nicht nur schweres Gerät an die »Front«, also dahin, wo die Zerstö-

Wenn kein Platz für Straßen ist, wird Platz gemacht.





Siedlungen sind zerstört, die Straßen sind voll mit Schutt, der weggeräumt werden muss.

zung am schlimmsten ist, sondern ihr schaltet auch neue Versorgungslinien für die in Mitleidenschaft gezogenen Fabriken und Manufakturen frei. Mit eurer Maus oder dem Analogstick des Gamepads malt ihr die Routen in die Landschaft. So gebt ihr den automatisch fahrenden Konvois eine Strecke vor, über die sie die vier Ressourcen Holz, Stahl, Beton und Rohre zu und von eurem zentralen Lager (etwa einem großen Depot am Hafen) transportieren. Später könnt ihr dann zerstörte Zentren wieder aufbauen und mit mobilen Basen (Field Service Vehicles) weitere Außenposten errichten.

Die Konvois sind der Management-Part von Roadcraft, ihr müsst den langsam hin und her zuckelnden Lasterkolonnen im wahrsten Sinne des Wortes einen Weg freischaufeln. Wer will, kann per Verfolgerkamera zuschauen, wie die KI-gesteuerten Konvois in die Richtung der Ziele fahren. Filterfunktionen helfen, die besten und schnellsten Routen auf der Karte zu erken-

nen. Im Spielverlauf kommen immer mehr Konvois dazu. Hier ist Planung gefragt, damit benötigte Ressourcen nicht an einer Kreuzung im Stau stecken bleiben.

Wer anderen eine Brücke baut ...

Auch den Brückenbau zeigen uns die Entwickler, der verläuft aber regelrecht simpel: Sechs Betonplatten werden benötigt, dazu ein mobiler Kran, der am Boden verankert wird. Anschließend braucht es nur noch ein bisschen Geschick beim Dirigieren des Krans, und schon steht die Brücke wieder. Eigene Akzente lassen sich dabei leider kaum setzen, stattdessen wählt das Spiel das fertigzustellende Brückenmodell automatisch für euch aus.

Interessant wird die Sache dadurch, dass ihr mit dem Instandsetzen von Brücken neue Bereiche der Karte freischaltet und so Geld und Erfahrungspunkte verdient, die wiederum in die Erweiterung eurer Fahrzeugflotte fließen. Und obwohl euch das

Spiel Aufgaben vorgibt, besteht bei all dem doch ein gewisser Sandbox-Charakter, der besonders im Koop-Modus mit Freunden für lustige Situationen sorgen dürfte. Der Release von Roadcraft ist übrigens fürs kommende Jahr angesetzt. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@PCPeter5



Volle Transparenz: Von den zig Fahrzeugen in Roadcraft weiß ich nicht mal bei der Hälfte, wie man sie nennt, geschweige denn, was man mit ihnen genau macht. Aber das ist die große Stärke, die ich dem Spiel schon jetzt zuschreiben kann: Es bietet genügend Einstiegshilfen und Zugänglichkeit, um eben auch Simulations-Newbies für das Thema zu faszinieren. Ich mag vor allem den strukturierten Ablauf: Hier gibt's eine Straße zu planieren, da Bäume zu fällen. Hey, ich habe die Brücke aufgebaut – cool, jetzt kann ich meine Versorgungslinien auf die andere Seite des Flusses ausweiten. Und mit dem so verdienten Geld schalte ich natürlich neue Fahrzeuge frei, mit denen ich dann wieder ... Hach, ich liebe es, wenn ein Gameplay-Loop funktioniert. Natürlich bleibt abzuwarten, ob die Simulationstiefe höchsten Ansprüchen genügt und Profis genügend Komplexität erwartet, um sich richtig in Roadcraft zu verbeißen. Ich bin zudem neugierig, ob das Konvoimanagement mehr wird als nur Malen nach Zahlen und ob es die Fahrzeugkomponente gleichwertig ergänzt. Und natürlich braucht es auf einer Karte einen Vulkanausbruch, sonst wäre ich beleidigt.



Juhu, der Asphaltfertiger ist schon bei der Arbeit.