

Tiny Glade

BRAUCHT EIGENTLICH KEINE WERTUNG

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Pounce Light** Studio: **Pounce Light** Termin: **23.9.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Tiny Glade ist kein Spiel, es ist in Wahrheit eher ein Editor – aber ein ganz ausgezeichneter! Wir sagen euch, wer dem Aufbaujuwel eine Chance geben sollte. Von Gerald Weßel

Tiny Glade einem klassischen GameStar-Test zu unterziehen wäre sinnlos, so viel war uns rasch klar. Denn es ist kein richtiges Aufbau-spiel. Weder gibt es Ziele noch Belohnungen, geschweige denn eine Geschichte. Ihr baut mit unendlichen Ressourcen in einem

auf ewig friedlichen Land die Mittelalterwelt eurer Träume; Tiny Glade ist ein typisches Cozy Game. Aber trotzdem (oder vielleicht gerade deswegen) ist es ein regelrechtes Aufbaujuwel, das seinesgleichen sucht und auf Steam mit 15 Euro gerade mal so viel wie

eine große, reichlich belegte Pizza vom Lieferservice eurer Wahl kostet.

Was aber macht Tiny Glade zu solch einem spaßigen Werkzeugkasten? Wir geben euch Tipps für den Einstieg und entscheiden uns am Ende dieses Nicht-Tests schweren



Herzens dann doch noch für eine Wertung. Versprochen: Schon bald blickt auch ihr mit stolzgeschwellter Brust auf eure selbst errichteten Ländereien.

Malerpalette, die Spaß macht

Tiny Glade zu spielen fühlt sich an, als würdet ihr auf einer Leinwand malen – mit Pinseln, die von selbst wissen, wie ein Meisterwerk aussieht. Derart einfach häufen sich Hügel an, füllen sich von Seerosen betupfte Gewässer oder lassen sich Mauern übers Gelände ziehen, nur um von organisch geschwungenen Straßen durchzogen zu werden. Mit wenigen wirkungsvollen Malwerkzeugen und der Möglichkeit, im Nachgang fast überall dran ziehen oder drücken zu können, erschafft ihr sogenannte Dioramen, die von düster und verfallen bis prächtig und herausgeputzt reichen – und eben auch alles dazwischen abdecken.

Die wichtigsten Werkzeuge dafür sind schnell genannt: rundes oder eckiges Gebäude, Mauer/Zaun, Gelände, Wasser, Weg, Pflanzen, Zierrat (inklusive Fenster, Flaggen und Schornsteinen) und letztendlich noch eine Methode, die Materialien der Bauwerke zu wechseln. Jeder Klick ist spür- und hörbar, Erschaffen wird in Tiny Glade zum Erlebnis. Da erscheint nicht einfach eine Mauer, ein Gewässer oder ein Haus, alles klingt

richtig und gibt einem klackernd, schleifend, scheppernd oder platschend das Gefühl, mit echten Materialien zu hantieren. Toll!

In wenigen Minuten könnt ihr in Tiny Glade die Landschaft modellieren, etwas Wasser hinzugeben, Wege und Vegetation frei nach Belieben drumherum verteilen, Gebäude mit Türmchen, Anbau und Flagge obendrauf setzen und den Anstrich bestimmen. Fertig ist das Landhäuschen für den Lord am Wochenende. Je nach Laune wählt ihr zwischen den üblichen Jahreszeiten und

einer eher verwunschen anmutenden Landschaft, wobei die Hauptunterschiede Form und Farbe der Bäume sowie des Grasbewuchses sind. Natürlich gibt es im Winter auch Schnee nebst zugefrorenen Gewässern. Die Tageszeit ist übrigens frei wählbar und außerdem pausierbar.

Jede Glade-Leinwand erwacht mit wenigen Pinselstrichen zum Leben – ihr müsst nur den Mut haben, draufloszumalen. Alle Bauoptionen können dank des informativ-verspielten Designs der Werkzeug-

Süße Schafe in romantischen Ruinen. Da müssen wir natürlich streicheln.



Mit wenigen Klicks zieht ihr echt cool aussehende Gebäude hoch.



Mit der Farbpalette färbt ihr beispielsweise Gebäude ein.



PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr seelenruhig vor euch hinbauen möchtet.
- ... ihr Schafe mögt.
- ... ihr euch in nutzlosen Details verlieren könnt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr fest definierte Ziele braucht.
- ... ihr eine Geschichte für unverzichtbar haltet.
- ... ihr bei »Sandbox« zu gähnen beginnt.



Mit dem Fotomodus könnt ihr coole Bilder aufnehmen.



Wer nicht aufpasst, baut einfach mal ein kuscheliges Dörflein.

palette spielend selbst erkundet werden. Wir haben aber ein paar nützliche Ratschläge für angehende Glade-Kreatoren parat.

Kniffe für den Einstieg

Tipp 1: Lasst euch inspirieren

Startet zum Kennenlernen von Tiny Glade öfter mal neue Karten, denn das Spiel setzt oft kleinere Bauten in die Waldlichtung. Hieran könnt ihr lernen, was mit den Werkzeugen möglich ist. Nehmt die Konstruktionen einfach auseinander und staunt, wie schnell ihr auf neue Ideen für eigene Bauwerke kommt.

Tipp 2: Habt keine Angst vor Experimenten

Probiert einfach alles aus, ihr könnt nichts kaputt machen: Habt keine Angst, selbst rigoros in bestehende Werke einzugreifen. Denn erstens könnt ihr die letzten Änderungen per Undo-Funktion oder mit dem Pfeil am oberen Bildschirmrand zurückdrehen, und zweitens passt die Engine alles dynamisch an.

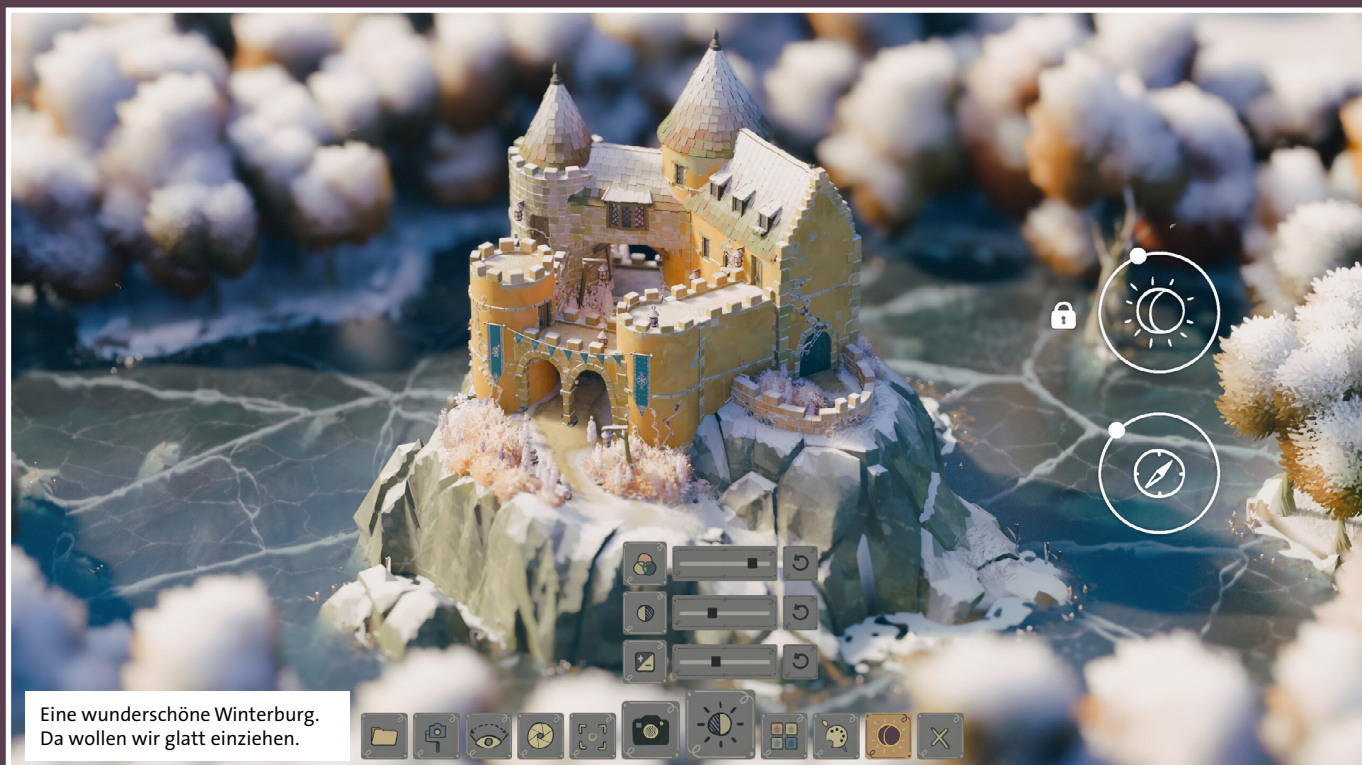
So werden Veränderungen an der Landschaft auch im Nachgang fließend auf die Gebäude angewendet. Auf Wegen entstehen Treppen, Mauern wachsen entlang neuer Höhenlinien empor, mit Wasser gefüllte Schluchten graben sich durch steinige Hügel und vieles mehr.

Tipp 3: Das Wege-Werkzeug kann weit mehr als nur Pfade

Pfade schaffen Torbögen, Türen oder Tore. Sobald sie eine Mauer oder ein Gebäude berühren, passiert etwas. Die Reihenfolge ist dabei egal: Ob ihr zuerst den Weg in die Landschaft malt oder eine Wand über den Weg zieht, irgendeine Art von Ein- oder Durchgang entsteht in jedem Fall.



Die Landschaften könnten ein bisschen abwechslungsreicher sein.



Eine wunderschöne Winterburg.
Da wollen wir glatt einziehen.

MEINUNG

Gerald Weßel
@gamestar_de



Tiny Glade ist ein ganz besonderer Fall. Für mich persönlich passt die Wertung, ich kann aber auch jeden Bauenden verstehen, der nach wenigen Minuten stirnrunzelnd von dannen zieht, um sich wieder »richtigen« Spielen zu widmen. Mir persönlich (und vielen Steam-Usern) macht dieses (Nicht-)Spiel einfach Spaß. Es verzaubert mit seiner Optik und lässt mich dank gelungenem Feedback glauben, ja geradezu spüren, etwas Bedeutsames zu errichten. Da braucht es für mich keine wuselnden NPCs oder den Auftrag, die nächste versnobte Bevölkerungsschicht mit Luxusgütern zufriedenzustellen. Ich habe ja die süßen Schäfchen, die mit Fallschirmen gen Boden schweben, wenn ich ihnen die Mauern unter dem Wollhintern wegradriere. Doch mein Star in Tiny Glade ist letztendlich jeder einzelne Klick. Denn selten hat sich eine Aktion ohne Krawumm in einem Spiel so komplett, zielführend und richtig angefühlt wie in diesem ziellosen Spiel.

Tipp 4: Wie baue ich....

- ... Türen in höheren Geschossen? Zugänge zu Burgmauern oder auf Balkone baut ihr mit dem Fenster-Tool unter »Zierat«. Sobald ihr euch mit dem Cursor nah genug am Boden des Stockwerkes befindet, wird aus dem Fenster eine Tür. Gleiches gilt auch auf Erdniveau als Alternative zur Straße als Türinstallateur.
- ... eine dicke Mauer mitsamt Toren? Nehmt ein eckiges Gebäude und entfernt das

Dach, indem ihr es ganz nach unten drückt. Ihr müsst die Mauer dann nur noch zurechtziehen und ihr das passende Design verpassen. Aber Achtung: Für längere Mauern müsst ihr mehrere Stücke aneinander setzen. Das Kopieren vorhandener Stücke funktioniert derzeit noch nicht, ihr müsst jedes Versatzstück händisch neu erstellen und in die richtige Form bringen. Türme können in gleicher Weise zu runden Mauerteilen werden.

- ... eine Brücke (über Wasser)? Auch hier startet ihr mit eckigen Gebäuden, nur schiebt ihr den Bau nach Abriss des Daches von unten zusammen und hebt das schmale Überbleibsel an. Voilà: Eine hübsche Brücke mitsamt Pfeilern entsteht. Diese legt ihr dann einfach über eine zuvor angelegte Schlucht.
- ... einen Tunnel? Durch Terrain lässt sich aktuell kein Tunnel bauen, aber durch Gebäude schon. Straßen, die Mauern durchbrechen, erzeugen skalierbare Torbögen. Bei Gebäuden müsst ihr die Straße so lange an der Gebäudewand verbreitern, bis aus der sich anfänglich auftuenden Tür ein Scheunentor und schließlich ein Doppeldurchbruch wird. Das Gebäude ist ab diesem Moment auch hohl.
- ... Büsche? Mit dem Blumen-Werkzeug legt ihr zuerst säuberlich angelegte Beete an. Fahrt ihr erneut über die Flächen, werden daraus Büsche. Auf Wasser verteilt das Werkzeug Seerosen.
- ... Ruinen? Händisch stapelt ihr natürlich problemlos Ziegel aufeinander, trennt Abschnitte oder legt detailliert modellierte Steigungen und abrupte Gefälle an. All das geben die Tools her. Aber weit einfacher ist es, aus intakten Gebäuden per Radierer Mauerabschnitte rauszunehmen. Tiny Glade macht den Abriss zum gestalte-

rischen Werkzeug. Ihr ahmt meisterlich Verwitterung, Verfall und Zerstörung nach, um kuschelige Ruinen zu erhalten.

Mit diesen Tipps holt ihr das Meiste aus Tiny Glade raus. Auch wenn es kein Aufbauspiel im klassischen Sinne ist, lässt sich damit so manche entspannte Stunde verbringen. Diese Stunden können übrigens wirklich wie im Fluge vergehen, wenn eine neue Idee auf ihre Umsetzung wartet und ihr mit jedem Klick der ersehnten Perfektion im Panorama näherkommt. Wir sprechen aus Erfahrung.

Der entspannende Charakter von Tiny Glade bedeutet aber auch, dass die Wertung eventuell stark von eurem persönlichen Empfinden abweicht. Denn letztlich seid ihr der entscheidende Faktor, ob Tiny Glade euch für Dutzende Stunden oder nur Minuten beschäftigt. Das Werk der Entwickler von Pounce Light bietet aufgrund seiner Ziellosgigkeit nur das an Spielspaß, wofür ihr selbst die nötige Startressource mitbringt: Freude an kreativer Entfaltung. ★

TINY GLADE

- ✦ wunderschöne, stimmige Grafik
- ✦ eine Wunderkiste für kreative Baumeister
- ✦ intuitiv zu bedienende Werkzeuge
- ✦ passgenaue Soundeffekte
- ✦ technisch saubere Umsetzung
- ✗ wenig optische Abwechslung bei der Landschaft
- ✗ fehlende Komfortfunktionen wie Kopieren

FAZIT

Tiny Glade ist mehr Editor als Spiel, aber ein derart guter, dass jede Minute zum Genuss wird.

