



**Lagerfläche:** speichert Rohstoffe.

**Fischerei:** erzeugt Nahrung.

**Schmied:** stellt Werkzeug her.

**Schneider:** erfreut Siedler mit besserer Kleidung.

**Kirche:** beglückt ihre Nachbarn.

**Wohnheim:** fasst mehrere Familien.

**Taverne:** erfreut Siedler mit Fruchtebier.

**Schule:** bildet bessere Arbeiter aus.

**Krankenhaus:** bekämpft Seuchen.

**Markt:** erleichtert Nahrungsversorgung.

# Banished



**Schäm dich, Maxis! Dieses Ein-Mann-Projekt übertrifft das »große« SimCity - mit weniger Inhalt, aber mehr Simulation.** Von Benjamin Danneberg

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: – Entwickler: **Shining Rock Software (Banished ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **18.2.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 – 19 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

Auf DVD: Test-Video

**N**ach entbehrungsreicher Reise macht sich der junge Warrell in einem grünen Tal daran, eine Scheune aufzubauen, während Jäger Thelm beginnt, die Lebenserwartung der ortsansässigen Hirsche zu verkürzen. Conardo, Krystene, Ailee und die Kinder zimmern derweil die Holzhütten, denn der Winter naht. Im Spätherbst sieht

alles nach einem gelungenen Start aus. Bis der kleine Ezekiah mit dem Feuer spielt – und die Scheune samt Vorräten abfackelt. Der Winter kommt früh, und wenig später versinken die Häuser mit samt tiefgefrorenen Insassen unter

einer weichen Schneedecke. Eine grausame Geschichte? Klar, und wir sind auch noch selber schuld, weil wir es nicht geschafft haben, unseren Siedlern ausreichend Brennholz und Nahrung zu beschaffen. Damit haben wir bereits den ersten Unterschied zu herkömmlichen Aufbauspielen festgestellt, denn in **Banished** müssen wir vor allem eines: unsere mittelalterlichen Dörfler am Leben erhalten. Im **SimCity**-Pelz steckt hier nämlich ein Survival-Spiel, das keine Fehler verzeiht – und gnadenlos motiviert. Nicht schlecht für das Werk eines einzelnen Entwicklers (siehe Kasten).

Wir starten je nach Schwierigkeitsgrad mit einigen Siedlern und Vorräten auf einer zufallsgenerierten Karte. Alle Gebäude stehen von Beginn an zur Verfügung – vorausgesetzt, wir haben Baumaterial und -arbeiter. Aber womit fangen wir an? Mit einer Farm, um möglichst effektiv Nahrung zu gewinnen? Oder mit einer Jagdhütte, damit ein

Schneider aus den Häuten erlegter Tiere Jacken nähen kann? Einfach drauflosbauen wie in **Anno** oder **SimCity** funktioniert hier nicht. Denn alles, was wir anstoßen, frisst Zeit. Gebäude wollen erst Stück für Stück aufgebaut werden. Hausbau zu spät begonnen oder kein Bauholz vorrätig? Pech, der Winter ist da, alle erfrieren. Auch Bauernhöfe haben ihre Tücken: Zwar bringen die Farmer das Saatgut im Frühling aus, Erntezeit ist aber erst im Herbst – dazwischen lässt

## ⊕ Stärken

- + fast perfekte Simulation
- + hoher Realismus
- + tolle Jahreszeiten
- + hoher Zuguck-Faktor

## ⊖ Schwächen

- wenige Gebäude (-varianten)
- Feuer etwas zu verheerend
- Bürger ignorieren Straßen

## ! Wo kaufen?

**Banished** gibt es für 19 Euro auf Steam oder für 20 Dollar (rund 15 Euro) auf der Entwickler-Homepage [Shiningrocksoftware.com](http://Shiningrocksoftware.com). Wir raten zu letzterer Variante, denn zum günstigeren Preis (zahlbar via PayPal oder Amazon Payments) bekommen Sie neben einem Steam-Key auch eine kopierschutzfreie Version.



chen wir auch Engpässe aus: Wird das Essen knapp, ziehen wir eben einen Minenarbeiter ab und schicken ihn Beeren und Pilze suchen. Apropos Beeren und Pilze: Das Wohlbefinden der Leute hängt auch von der Vielfalt an Nahrungsmitteln ab, die wir ihnen anbieten. Müssen die Siedler ständig wie die Insassen des RTL-Dschungelcamps Bohnen runterwürgen, sinken Gesundheit und Zufriedenheit, was sich auf die Produktivität und die Sterblichkeitsrate auswirkt.

Die Einwohner unseres Dorfs sind dabei keine hirnlosen Alibi-Sims, sondern »echte« Personen mit Name, Ehepartner, Kindern und eigener Hütte. Jeder von ihnen hat einen Arbeitsplatz und Bedürfnisse wie Essen, Wärme und Zufriedenheit. All das wird glaubwürdig simuliert, im »Folgen«-Modus beobachten wir etwa Marek, den Steinmetz. Er geht jeden Tag zur Arbeit im Steinbruch. Dann bringt er die produzierten Steine ins Lager, bevor er Hunger bekommt und nach Hause geht. In sein eigenes Haus. Ist kein

Essen da, latscht er zum Markt und holt Nachschub, den er für sich und die Familie daheim bunkert. Feuer-

erholz nimmt er auch gleich mit, damit der Kamin raucht. Wird Marek krank, geht er ins Krankenhaus, fängt sein Haus Feuer, spielt er mit Holzeimern Feuerwehr.

So verhält sich jeder Siedler glaubwürdig. Das kommt uns bekannt vor, oder? Hunderttausende individuell simulierte Sims versprach Maxis für **SimCity** und pries »eine der authentischsten Simulationen« an, die je entwickelt wurden. Authentisch wäre allenfalls die kilometerlange Nase gewesen, die den Maxis-Mitarbeitern bei dieser Lüge hätte wachsen müssen. Denn die Sims sind in **SimCity** nichts weiter als hirnbefreite Zombies, die so kontrollierbar sind wie Stiere in der Stierkampfarena: Sie fahren morgens zu einem beliebigen freien Arbeitsplatz und abends zu einer beliebigen freien Wohnung. Jeden Tag. Simulation? Pustekuchen! Daliana, die Farmerin aus **Banished**, folgt dagegen einer klaren KI-Logik, gestrickt aus nachvollziehbaren Parametern. Sie geistert nicht herum, sondern ist Bäu-

er, Ehefrau, Mutter. Und wenn Mann und Kinder sterben, kann sie depressiv werden.

Siedler reagieren nämlich feinsinnig auf Umgebungseinflüsse. Müssen sie ihre Toten hinterm Haus verscharren, steigt die Unzufriedenheit, weswegen wir ihnen besser einen Friedhof bauen. Auch fühlen sie sich in der Nähe von Brunnen, dem Markt oder in einer Kapelle sehr viel wohler als neben einer rauchenden, lärmenden Eisenmine. Wärmt hochprozentiges Pflaumenbier unsere Siedler von innen? Sind unsere Leute angemessen bekleidet? Traurige Siedler spazieren lieber über den Markt, als auf den Feldern zu schuften, daher müssen wir ihre Zufriedenheit stets im Auge behalten. Das führt zu komplexen Wechselwirkungen und Entscheidungen, schließlich müssen wir stets abwägen, was gerade wichtiger

## Der Entwickler

Luke Hodorowicz arbeitete über zehn Jahre als Grafikprogrammierer bei Vicious Cycle Software. Er entschied sich, seinen Hut zu nehmen, von Erspartem zu leben und mehr zu machen als Grafik: Er wollte ein komplettes Spiel entwickeln. Zuerst arbeitete er an **zAftermath** (Bild) einem Zombie-Action-Rollenspiel. Angesichts der Zombiespielflut ließ er das jedoch bleiben und errichtete auf dem Fundament eine Städtebausimulation. »Es war chaotisch und der Code war fürchterlich, aber ich spielte es von Beginn an sehr gern«, sagt er über den Prototypen. Er wollte weg von den Simulationen, die Bevölkerung nur als Zahlen darstellen, hin zu einem System, in dem der einzelne Siedler wichtig ist. Der Plan ging auf: Direkt nach dem Verkaufsstart wurde **Banished** zu Spitzenzeiten bereits von knapp 25.000 Spielern gleichzeitig gespielt.



## Endlich echte Sims!

sich's prima verhungern. Holz dient neben Bau- auch als Heizmaterial, da müssen wir eine Balance finden, sonst haben unsere Dörfler zwar ein Dach über dem Kopf, aber kein Feuer im Ofen. Zur Rohstoffsammlung markieren wir ein Gebiet, in dem unsere Leute alles abbauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Holz, Stein und Eisen werden im Freiluftlager gestapelt. Wenn wir die ersten Bauplätze ausgewiesen haben, müssen wir einige Arbeiter zu Zimmerleuten befördern, die auch sofort loslaufen, um Baumaterial aus dem Lager zu holen. Falls dort keines ist, faulenzten die Jungs vom Bau nicht, sondern helfen dort aus, wo sie gebraucht werden, und fällen etwa Bäume. Ist irgendwann genug Material da, nehmen sie automatisch ihren ursprünglichen Job wieder auf. Zwischendurch bekommen sie Hunger und schlendern für einen Snack nach Hause, zum Markt oder zur Scheune.

Einfach Gebäude hochziehen, reicht aber nicht, wir müssen dringenden Baustellen und Betrieben auch genug Arbeiter zuweisen, damit nicht plötzlich die Nahrungsversorgung zusammenbricht, nur weil wir zu viele Häuser gleichzeitig bauen. Durch diese händischen Arbeitskräfte-Verteilung glei-

# Banished vs. SimCity

Banished ist zwar spröder und weniger vielfältig als SimCity, glänzt dafür aber mit der besseren Simulation und der durchdachteren Spielmechanik – also da, wo es zählt.

**Banished**  
★★★

Stadtgröße

**SimCity**  
☆☆☆



Banished stellt viel größere Karten zur Verfügung als der teure Konkurrent. Eine große, sich selbst versorgende Mittelalter-Metropole aufzubauen, ist hier definitiv möglich.

Wer eine einigermaßen große Stadt errichten will, muss sehr effizient bauen – und selbst dann wirken Städte nur wie Städtchen. Will man viele Bewohner in einer Stadt, muss man Versorgungsstädte im Umland bauen.

★★★

Atmosphäre

★★★



Perfekte Mittelalter-Atmosphäre mit fantastischen Jahreszeiten. Das Dorf und seine Bewohner fühlen sich authentisch an. Da stört es auch nicht, dass sich sehr vieles (etwa Tode) nur in Menüs abspielt.

Solange man nicht ganz genau hinschaut, wirken die Städte beeindruckend und lebendig. Mit genügend Abstand betrachtet ist die Atmosphäre hervorragend, überall blinkt oder bewegt sich etwas – sehr schick.

★★★

Simulation der Bewohner

☆☆☆



Nahezu perfekte Simulation der Siedler mit fester Arbeit, fester Wohnung, Ehepartner und Kindern. Die Siedler reagieren auf das Nahrungsmittelangebot ebenso wie auf Krankheit und Tod.

Die Simulation ist so authentisch wie ein als Model verkleideter und geschminkter Zombie: Schaut man nur von Weitem oder flüchtig hin, scheint alles okay. Genau betrachtet gibt es gar keine Simulation.

☆☆☆

Gebäude

★★★



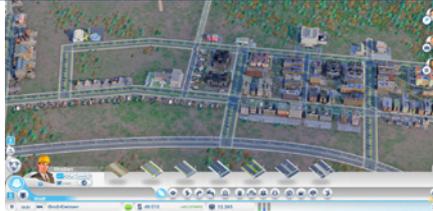
Die Gebäude von Banished reichen für ein Basisspiel aus und sind gut aufeinander abgestimmt, es könnte aber mehr Auswahl und vor allem mehr Upgrades und vielleicht etwas Forschung geben.

Sehr viele verschiedene Gebäude, sehr viele verschiedene Einheiten. Dazu massenhaft Upgrade- und Forschungsmöglichkeiten sowie Spezialisierungen – bei der Vielfalt hat das Maxis-Aufbauspiel klar die Nase vorn.

★★★

Bedienung

☆☆☆



Anpassbares und übersichtliches, aber auch schmuckloses Interface, Tooltips überall, ausführliche Hilfedokumentation, angepinnte Fenster erleichtern Multitasking. Dazu kommt freies Speichern.

Unkompliziertes Interface samt Hilfetexten, Zusammenhänge werden aber oft nur durch »Trial & Error« klar, Gespeichert wird nur in der Cloud. Fehlerhafte Speicherungen zerstören gelegentlich ganze Spielstände.

13 ★

Endstand

8 ★

ist: die Jungs und Mädels beglücken, neue Bauten errichten oder Vorräte anlegen?

An sich ist die Spielmechanik von **Banished** nicht sonderlich schwer zu durchblicken, auch weil es nur wenige Gebäudetypen und fast keine Upgrades gibt; die höheren Anspruchsstufen verändern zudem lediglich die Startbedingungen. Nach 10 bis 15 Stunden Einarbeitungszeit haben wir daher den Bogen raus und kommen gut klar. Das Spiel fühlt sich daher noch recht »roh« an, verglichen mit Aufbau-Kolossen wie **Anno 2070** steckt hier deutlich weniger drin. Umso lobenswerter ist die hohe Spieltiefe, die

## Kinder sind verfressen

**Banished** aus seinen Möglichkeiten destilliert. Denn selbst wenn wir das Spiel durchschaut haben, müssen wir weiterhin die langfristigen Problemherde im Auge behalten und klug vorausplanen: Können wir etwa dem demografischen Wandel entgegenwirken und verhindern, dass unser Dorf allmählich zu Tode altert? Haben wir genügend Häuser, damit sich paarungswillige Siedler vermehren können? Können wir uns neue hungrige Mäuler überhaupt leisten oder müssen wir vorher die Nahrungsversorgung ankurbeln – natürlich möglichst abwechslungsreich? Errichten wir eine Schule, um Kinder zu effektiveren Arbeitskräften auszubilden, nehmen dafür aber in Kauf, dass die Blagen jahrelang faul die Schulbank drücken und Nahrungsvorräte verschlingen, während sie eigentlich schon arbeiten könnten? Sollten wir zehnjährige Kids doch lieber in den Steinbruch schicken? Entscheidungen über Entscheidungen!

Als gemächliches Sandbox-Spiel lebt **Banished** von einem durchdachten Ressourcen- und Populationsmanagement – und von selbstgesteckten Zielen, Vorgaben macht uns das Spiel nämlich nicht. Für eine größere Herausforderung könnten wir natürlich ein neues Spiel auf einer härteren Karte anfangen, deren Parameter lassen sich nämlich einstellen. Wie wär's beispielsweise mit einem Gebirgsdorf und besonders harschen Wintern? Alternativ bauen wir weiter an unserer ersten Stadt und nehmen uns vor, sie weiter zu vergrößern und die Abläufe zu optimieren. Dabei müssen wir beten, dass uns keine Katastrophen ins Handwerk pfuschen: Kommt ein Tornado zu Besuch, dürfen wir froh sein, wenn's überhaupt Überlebende gibt. Zum Glück kommen solche (abschaltbaren) Unglücke nur selten vor. Schon etwas häufiger sind Seuchen wie Typhus und Cholera, für deren Bewältigung wir einen Arzt brauchen. Die Feuerbekämpfung scheint indes noch etwas unausgereift, denn nur die jeweiligen Hausbewohner treten zum Löschdienst an, der Rest schlendert unbeeindruckt am Inferno vorbei. Das kann bei zu dichter Bauweise zu einem hübschen Kaiser-Nero-Gedächtnisbrand führen.



**Ein Mann beschämt Maxis**

Benjamin Danneberg  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Ein 250 MB kleines Spiel, noch dazu von einem einzigen Entwickler, soll besser sein als SimCity? Ja! Nicht nur, dass die Simulation fast perfekt funktioniert – es gibt auch keinen Unflug wie leere Fabriken oder chronischen Gebäudeleerstand. Alles, was in Banished passiert, kann ich nachvollziehen. Das Spiel läuft bedächtig, nicht hektisch (Außer ich habe die Pest im Dorf!), dennoch gibt es immer etwas zu tun: Hier noch etwas effektiver bauen, dort noch ein paar mehr Siedler – das motiviert, weil es minutiös planbar ist. Klar, es könnte mehr Gebäude geben, Upgrades fehlen fast völlig und auch eine Gesamtübersicht der Bürger wäre wünschenswert, dank der kommenden Mod-Werkzeuge dürfte die nicht gerade kleine Community aber selbst für Erweiterungen sorgen. Alles in allem lässt sich festhalten, dass hier ein einzelner Entwickler einen deutlich besseren Job gemacht hat als das gesamte SimCity-Team. Hallo, Maxis: Stellt den Mann ein!

Unsere Entscheidungen treffen wir mithilfe der Statistiken über Produktion und Verbrauch der letzten Jahre sowie über den Lagerstand und die Populationsentwicklung. Da müssen wir uns natürlich erst mal reinlesen. Überhaupt nimmt uns **Banished** nur wenig ab, als eine von wenigen Komfortfunktionen besetzt es frei gewordene Arbeitsplätze automatisch mit freien Arbeitern. Wenn jedoch gerade eine Generation Siedler über den Jordan gegangen ist und

es an freien Arbeitskräften mangelt, müssen wir von Hand umdisponieren. Brauchen wir schnell eine neue Viehweide, um Tiere von verseuchtem Weideland zu retten, dann müssen wir Bauarbeiter zuweisen und ihnen vorgeben, dass diese Baustelle verdammt noch mal Priorität hat und nicht die olle Kirche von nebenan. Fehlt uns nun allerdings das nötige Holz, krepiert das Vieh trotzdem. Und bis der nächste Viehhändler vorbeikommt, können Jahre vergehen.

Grafisch ist **Banished** als Ein-Mann-Projekt natürlich unspektakulär, es gibt nur ein paar Häusermodelle, die Animationen und Texturen sind simpel. Aber das alles wird zu einer glaubwürdigen Atmosphäre kombiniert. Die Wettereffekte – vom Schneesturm bis hin zu einem Frühlingstag – sind gelungen. Auch der Sound ist erstaunlich gut, selbst wenn einige Geräusche etwas dünn klingen. Und die tolle Hintergrundmusik (übrigens vom Bruder des Entwicklers komponiert) entwickelt einen geradezu meditativen Charakter. Hinzu kommt das gut strukturierte und anpassbare Interface, jedes Fenster lässt sich beliebig verschieben und festpinnen, Multitasking ist kein Problem. Noch dazu gibt es Tooltips, ein vierteiliges Tutorial bringt uns die Grundlagen bei, und wenn wir nicht weiterwissen, liefert die ausführliche Hilfedokumentation die nötigen Antworten. Außerdem läuft das Spiel überaus rund. Auch wenn wir in Foren vereinzelt von Bugs gelesen haben, ist uns in über 50 Stunden Spielzeit – bis auf die Tatsache, dass das Krankenhaus wohl durch Händeauflegen Krankheiten heilt – kein schwerer Bug untergekommen. Die freie Speicher- und die Autosave-Funktion haben uns bei drei Ab-



stürzen weich fallen lassen. In puncto Qualität dreht hier ein einzelner Mann ein Team millionenschwerer **SimCity**-Entwickler eine lange Nase. Benjamin Danneberg / GR

TERMIN 18.2.2014 PREIS 15 – 19 Euro USK ab 6 Jahren

## Banished

Aufbauspiel

Publisher –  
Entwickler ShiningRock Software  
Sprache Englisch  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam/keiner

GENRE-CHECK STRATEGIE

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

»Wer sich eigene Ziele setzen kann, hat lange Zeit viel Spaß.«

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MASSSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

**GRAFIK**

- glaubwürdige Landschaften + klare, scharfe Grafik
- liebvolle Details + technisch simpel + viele Grau-Braun-Texturen
- Siedler gehen gern durch Mauern und Zäune

**SOUND**

- glaubwürdige, lebendige Klangwelt + sehr gute Wettereffekte + passende Musik ...
- ... aber sehr zurückhaltend
- manche Geräusche etwas dünn

**BALANCE**

- gutes Tutorial + umfangreiche Hilfe und Tooltips + logische Zusammenhänge
- jede Aktion wirkt sich nachvollziehbar aus
- Schwierigkeitsgrad beeinflusst nur die Startbedingungen

**ATMOSPHÄRE**

- individuelle Dorfbewohner + stimmiges Mittelalterszenario
- hoher Zugfaktorkoeffizient + stimmungsvolle Jahreszeiten
- hoher Realismus + spröde Präsentation

**BEDIENUNG**

- unkompliziertes Bauen + drehbare Gebäude + aussagekräftige Statistiken
- anpassbares Interface + vier Tempostufen
- freies Speichern + keine Gesamt-Bevölkerungsübersicht

**UMFANG**

- Zufallskarten + viel Platz + viele Farm-Varianten + viele Todesarten
- ordentliche Anzahl Gebäude ... + ... es könnte aber mehr geben
- fast keine Upgrades + keine Szenarien

**STARTPOSITIONEN**

- zufällige Startposition + leichte bis herausfordernde Umgebungen
- Gebäude wie Steinbrüche verändern die Umgebung nachhaltig
- nur ein Landschaftstyp + kein Terraforming

**KI**

- nahezu perfekt simulierte Bürger + »echter« Tagesablauf
- Dörfler reagieren auf Veränderungen + ignoriert manchmal Straßen
- Feuer wird nur von Hausbewohnern bekämpft

**EINHEITEN & GEBÄUDE**

- Gebäude sehr gut aufeinander abgestimmt + hoher Puzzlefaktor der Gebäude
- sinnvolles Kosten/Nutzen-Verhältnis der Gebäude
- Insgesamt wenig Abwechslung

**ENDLOSSPIEL**

- vielfältige Sandbox + hohe Bevölkerungszahl als langfristige Herausforderung
- stabile Stadt und Population möglich
- Survival-Spannung nimmt mit steigendem Können ab

**Ein wahres Städtebau-Kleinod.**

80 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 30 Stunden

PROFIS: Core 2 Duo E2180, Athlon 64 X2 4200+, GeForce GT 120, 7.0 GB RAM, 250 MB Festplatte

STANDARD: Core 2 Duo E2180, Athlon 64 X2 4200+, GeForce GT 120, 7.0 GB RAM, 250 MB Festplatte

MINIMUM: Intel Celeron 440, A64 X2 3800+, GeForce 2 100, 512 MB RAM, 250 MB Festplatte

OPTIMUM: Core i5 661, Athlon II X4 620, Radeon HD 5570, 2.0 GB RAM, 250 MB Festplatte

ANSPRUCHE: EINSTEIGER, FORTGESCHRITTENE