



Nicht auf Sand gebaut

Möglicherweise hätte meine Eltern schon im Sandkasten erkennen können, worauf es bei mir spielegeschmackstechnisch mal hinausläuft.

Denn während andere Kinder lediglich ihren gefüllten Eimer umkippten und das Ergebnis dann »Burg« nannten, musste es bei mir mindestens Mauern, Türme und einen gescheiterten Wassergraben geben. Kein Wunder also, dass Anfang 2001 dieses unscheinbare mittelalterliche Aufbauspiel namens Stronghold schon bei seiner ersten Präsentation auf einem E3-Lineup-Event von Take 2 genau meinen Nerv traf. Ja, es sah schon damals veraltet aus. Aber es war für mich trotzdem nicht weniger als ein spielgewordener Kindheitstraum. Burgen bauen durfte ich zwar schon in zig anderen Strategiespielen, aber eben noch nie in diesem Detailgrad. Jeder Schritt der Produktionsketten war animiert, bei den Schmieden, Gerbern und Schlachtern klappte sogar das Dach weg, wenn gerade gearbeitet wurde. Je größer die Festung, desto höher auch die Anforderungen an die Infrastruktur – alles griff logisch verzahnt ineinander. Stronghold war das erste Spiel, für das ich als Trainee wirklich kämpfte, um einen Artikel schreiben zu dürfen. Nur wenige Monate später wurde es meine erste Titelstory. Und es ist bis heute eine Ausnahmeerscheinung unter den Aufbauspielen geblieben. Wer es bis dato verpasst hat, sollte sich für 4 Euro unbedingt die modernisierte HD-Version gönnen. Sandburgen haben wir schließlich alle mal gebaut.

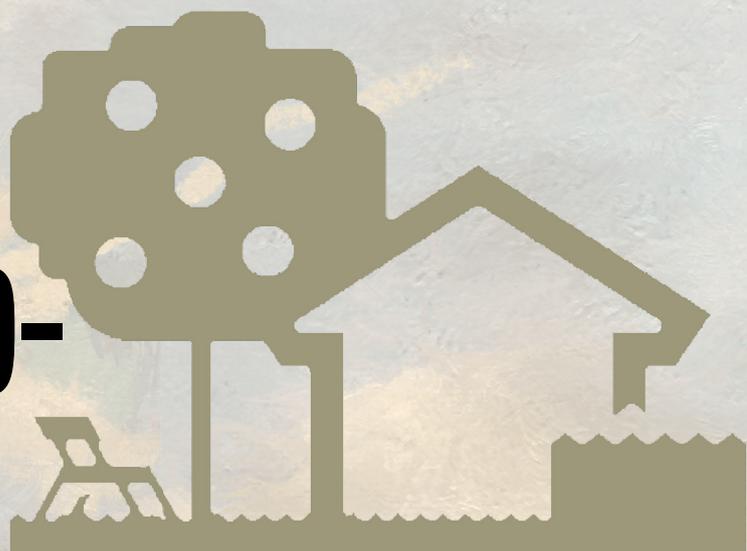
Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Stronghold

GameStar baut auf

UNSERE LIEBSTEN ANNO- ALTERNATIVEN



Schaffe, schaffe, Häusle baue. Dass es neben den Anno-Spielen auch noch viele andere Aufbau-
perlen gibt, ist kein Geheimnis. Hier die Lieblinge der Redaktion.

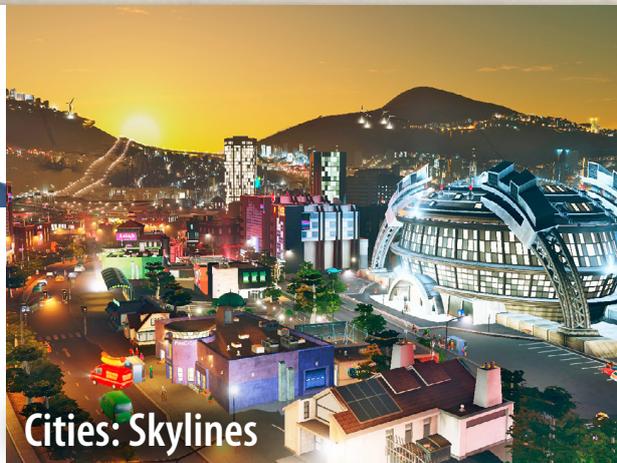


Finanzen? Firlefanzt!

Ich muss gestehen: Ich bin ein Betrüger. Meine letzte Stadt in Cities: Skylines habe ich mit unerschöpflicher Stadtkasse und von Anfang an freigeschalteten Spezialgebäuden errichtet. Weil ich keine Lust mehr hatte, mir alles erst zu erarbeiten, sondern einfach drauflos bauen wollte. Und zwar eine nicht nur funktionale, sondern auch schöne Metropole. Statt grauer Asphaltstraßen und windschiefer Wohnbuden wuchsen so spektakuläre Mod-Prachtbauten (Oper! Schloss! Hauptbahnhof!) entlang idyllischer Alleen und verbunden durch ausgetüftelte Nahverkehrsnetze. Der spielerische Kern von Skylines, die Verkehrssimulation, blieb dabei unangetastet, es war weiterhin herausfordernd, die Blechlawinen in die richtigen Bahnen zu lenken – insbesondere mit Hardcore-Mod, die verhindert, dass sich zu lange stillstehende Vehikel einfach auflösen. Aber all das eben ohne Rücksicht aufs Budget. Ohne schlechtes Gewissen, wenn die neue Magnetschwebbahnlinie eben nicht gleich Rekordgewinne einfährt. Fühle ich mich deshalb schlecht?

Okay, vielleicht ein bisschen. Doch was Skylines für mich so großartig macht, ist eben nicht, über jedem ausgegebenen Geldstück zu brüten, sondern meine Stadt wachsen und leben zu sehen, den Modellbaucharme zu genießen und an Straßenverbindungen zu tüfteln. Das ist Entspannung pur. Finanzen? Firlefanzt! Und jetzt bewerbe ich mich als Flughafenchef in Berlin.

Michael Graf
@Greu_Lich



Cities: Skylines



Kniet nieder, Fellachen!

Das einzig wahre, echte und beste Aufbau-
spiel ist für mich Pharao von den längst ge-
schlossenen Genre-Spezialisten Impressions
(Caesar 3, Zeus). Und das nicht nur, weil ich mich mit einem Test zu Pharao um eine Trainee-
Stelle bei GameStar beworben habe und auch noch genommen wurde. Sondern einfach, weil
es ein fantastisches Aufbauspiel ist, dass genau die richtige Balance zwischen großzügiger
Stadtplanung und Mikromanagement findet. Und das mir mit »Du musst eine Pyramide bau-
en!« stets ein verheißungsvolles Ziel vor Augen hält. Klar, so ein Monument verschlingt schier
endlose Ressourcen und Zeit (weshalb der Pyramidenbau später per Patch und Addon ent-
schärft wurde), aber so war das damals nun mal. Was kümmert mich die Verschwendung von
Mensch und Material, wenn dafür das Symbol meiner Macht Jahrtausende überdauert?

Markus Schwerdtel
@kargbier



Pharao



Bugs sind doof

Ich sag's gerade heraus: Mit Aufbau-
spielen habe ich nicht viel am Hut. Jüngst hat mich aber Mau-
rice beharrlich darauf aufmerksam gemacht,
dass Anno 1404 der beste Genre-Vertreter unter der Sonne ist. Also hab ich's natürlich flugs
gekauft, gestartet und acht Stunden lang darüber geflucht, dass Bugs mich daran hindern, in
der Kampagne fortzufahren. Offenbar kommt das Spiel nicht gut damit klar, wenn man Ziele
in der falschen Reihenfolge angeht. Toll Anno, danke! Da ich ein Freigeist bin, der keine Lust
hat, eine Mission dreimal zu wiederholen, flog 1404 wieder vom Rechner. Und was bleibt, ist
das einzige gute Aufbauspiel, in das ich abseits davon viel Zeit gesteckt habe: Tropico. Mir ge-
fällt tatsächlich der fünfte Teil am besten. Aber der vierte ist auch toll. Und der erste. Was ha-
ben die alle gemeinsam? Keinen nervigen Bug! Zumindest bei meinen Durchgängen.

Dimitry Halley
@dimi_halley



Tropico



Ich schau halt gern zu

Luxus ist für mich, auf dem Sofa rumzulümmeln,
während andere arbeiten. Das wissen vor allem
meine Untertanen in Aufbau-
spielen. Während
sie buckeln, um Wälder zu roden, Häuser zu zimmern, Brot zu backen oder Gold aus den Bergen
zu hacken, lehne ich mich zurück und schaue zu. Diesem entspannten Spannerdasein
kann ich zwar auch in Anno frönen, doch bei keinem Spiel macht das Zuschauen so viel Spaß
wie bei der Siedler-Reihe. Nicht umsonst haben die Aufbau-
spiele von Blue Byte den Begriff
Wuselfaktor für ewig in der Spielejournalistensprache verankert. So niedlich wie hier schaut
die Schufferei eben in keinem anderen Spiel aus. Nunja, zumindest bis man sich mit Teil 7 von
der knuddeligen Comic-Optik verabschiedet hat. Echten Menschen bei der Sklavenarbeit zu-
zuschauen, bereitet selbst mir ein ungutes Gefühl in der Magengegend.

Johannes Rohe
@DasRehRohe



Die Siedler 7



Ich bin ein Gott!

Sie sind keine ganz klassischen Aufbau-
spiele – aber trotzdem will ich das noble Genre der
Göttersimulationen in diesem Artikel nicht
unerwähnt lassen! Auch wenn ich gerade immer die mochte, die sonst niemand mochte. Po-
pulous 3 gilt vielen als der schlechteste Serienteil und wagte viele Abweichungen vom Prinzip
der Vorgänger. Die kannte ich aber damals als junger Steppke nicht, also war mir das schnurz!
Ich habe die kompletten Sommerferien damit verbracht, begeistert meine Schamanin von ein-
em Stamm zum nächsten und zur Himmelfahrt zu führen. Und später dann mit ebenso viel
Freude Black & White gespielt, das ebenfalls viele enttäuschte. Und klar, es hatte seine Ma-
cken, aber es war einfach ein so einzigartiges Spiel, dass ich ihm das leicht verziehen habe.
Vielleicht einfach, weil das ganze Genre meinem Ego so wunderbar zupasskommt.

Maurice Weber
@Froody42



Black & White