

SPILL

Aufbausimulation einmal anders: Keine komplizierte Wirtschaft, keine politischen Entscheidungen, einfach nur bauen und Freude haben – das ist Islanders.



COPYRIGHT: ISLANDERS

GAME-EMPFEHLUNG

Islanders

Joël Adami

Eine entspannende Aufbausimulation, die Komplexität gegen Spielspaß tauscht: Das ist das Erfolgsrezept von Islanders.

Eine leere Fläche, auf der eine neue Siedlung oder gar Stadt entstehen soll: So beginnen die meisten Aufbausimulationen wie etwa Sim City, Cities:Skyline oder die Anno-Reihe. Dabei muss man meistens eine komplexe Wirtschaft aufbauen, Bedürfnisse der Bewohner*innen befriedigen und dabei darauf achten, dass keiner der vielen Faktoren aus dem Gleichgewicht gerät. Islanders ist da anders: Es ist zwar auch eine Aufbausimulation, aber eine, die viel spannender an die Thematik herangeht.

Jede Runde beginnt mit einer leeren Insel und der Auswahl zwischen zwei „Paketen“. Die haben Themen wie Algenzucht, Landwirtschaft, Brauerei oder Ziegelbrennerei. Es stehen dann mehrere Gebäude zur Auswahl, die auf der Insel platziert werden müssen. Damit beginnt die Hauptmechanik von Islanders: Für gesetzte Gebäude erhält man Punkte. Deren Anzahl verändert sich je nachdem,

neben welchen anderen Gebäuden oder Merkmalen der Insel sie gesetzt werden.

Eine Holzfäller*innenhütte bekommt zum Beispiel viele Punkte, wenn sie neben vielen Bäumen steht, ein Sägewerk, wenn es in der Nähe vieler Holzfäller*innenhütten steht. Allerdings: Solche Hütten sehr nahe nebeneinander zu bauen, bringt Punkteabzug. Jedes Gebäude muss also sorgsam geplant werden, denn gerade im späteren Spielverlauf tauchen mehr und mehr Spezialgebäude auf, die nur in eine bestimmte „Nachbarschaft“ gesetzt werden können – oder anderenfalls für massiven Punkteverlust sorgen.

Die Punkte sind nämlich nicht nur dafür da, einen Highscore anzuzeigen. Die Spieler*innen müssen eine bestimmte Anzahl erreichen, um das nächste Gebäudepaket und die nächste Insel freizuschalten. Gelingt das nicht, ist das Spiel vorbei. Manchmal ist man auch gezwungen, zur nächsten Insel weiterzuwandern – das ist zwar kein Game Over, kann sich aber dennoch unbefriedigend anfühlen, wenn das gerade mal angefangene

Städtchen halb fertig stehengelassen werden muss.

Islanders ist grafisch recht schlicht gehalten, die Siedlungen bestehen nur aus den Gebäuden, die die Spieler*innen hinzufügen – Menschen oder Tiere sind nicht zu sehen. Dennoch wirken die Städte lebendig: Vielleicht entsteht dieser Eindruck auch, weil der Siedlung ständig Elemente hinzugefügt werden und sie so stets wächst. Hintergrundmusik und Geräuschkulisse sind ruhig, atmosphärisch und laden dazu ein, sich jeden Spielzug gut zu überlegen und sich Zeit damit zu lassen, den optimalen Platz für das nächste Gebäude zu finden.

Inselplanung ohne Stress und Bewohner*innen

Ein Narrativ hat das Spiel nicht. Jede Insel wird zufällig generiert, so dass jede Runde eine neue Herausforderung bedeutet. Das heißt aber auch, dass es keinen steigenden Schwierigkeitsgrad oder sonstige Faktoren gibt, die Spielfortschritt bedeuten könnten. Diese Abwesenheit stört jedoch nicht,

sondern ist im Gegenteil Teil des Erfolgskonzeptes: Islanders ist ein ruhiges, entspannendes Spiel. Man baut gemütlich eine Insel auf, hat irgendwann keinen Platz mehr oder schafft es nicht, genügend Punkte für das nächste Paket zu sammeln, und muss zur nächsten Insel – oder fängt ganz von vorne an. Der Unterschied zwischen diesen beiden Möglichkeiten ist ohnehin nur der Highscore: Spielerisch macht es keinen Unterschied, ob er bei Null oder bei 1.000 Punkten liegt, wenn man die ersten Gebäude auf einer neuen Insel platziert.

Dadurch, dass sich eine Insel relativ schnell füllt, eignet sich das Spiel auch gut als Pausenfüller, mit dem man zwischendurch den Kopf frei bekommen kann. Erstaunlich, dass so eine großartig beruhigendes Spiel für nur circa fünf Euro angeboten wird.

Für Windows, Linux, MacOS, Playstation, Xbox und Nintendo Switch, ca. 5 Euro.