

The Colonists

GUT GEPLANT IST HALB GESIEDELT

Genre: Strategie Publisher: Mode7 Entwickler: Codebyfire Termin: 24.10.2018 Sprache: Englisch
 USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 23 Euro DRM: nein (GOG, Humble)

Können Roboter erfolgreich strategisch wuseln? Diese Frage beantwortet The Colonists mit einem Ja, lässt Spieler aber dafür in anderer Hinsicht im Dunkeln. Von Florian Zandt

Berge von Weizen, Apfelwein und Kohle stapeln sich rund um den Straßenpfosten, während knuffige Carrybots gut gelaunt die Straße hoch und runter brausen und versuchen, die Warenmenge in den Griff zu bekommen. Nur Petunia hat schlechte Laune, schleppt der Roboter doch mittlerweile seit einigen Minuten ein Bündel Eisenerz mit sich herum und hat keinen Platz, es loszuwerden.

Hätten NPCs in anderen Spielen ihrem Ärger bereits Luft gemacht, weist Petunia lediglich mit roten Ausrufezeichen über ihrem Kopf auf ihren Unmut hin. Dieser dezente Hinweis passt zu The Colonists, dem ersten Titel des Ein-Personen-Studios Codebyfire. Denn während das Aufbaustrategiespiel auf den ersten Blick bunt und einladend wirkt, steckt hinter der knuddeligen Oberfläche jede Menge planerischer Tiefgang.

Aller Anfang ist schwer

Dabei beginnt das Spiel nach einigen kurzweiligen Tutorial-Aufgaben relativ übersichtlich. Nachdem euer Kolonieschiff in einem der zehn freischaltbaren Szenarien auf einem unbewohnten Planeten gelandet ist, ist es eure Aufgabe, eine blühende Siedlung aufzubauen. Zu diesem Zweck müsst ihr erst



Eine große Kolonie kann unübersichtlich sein. Zum Glück ist die Kamera frei dreh- und bewegbar.

mal die Grundversorgung mit wichtigen Ressourcen sicherstellen. Das gestaltet sich zu Beginn noch überschaubar. Holzstämme erhaltet ihr durch den Bau von Holzfällerhütten, Steine durch das Errichten einer Oberflächenmine – so weit, so bekannt. Um eure Handwerksbots mit der nötigen Energie für die Arbeit zu versorgen, müsst ihr diese allerdings auch erst mal produzieren lassen. Dafür errichtet ihr Wohnhäuser, die wiederum mit Wasser und Nahrung wie Fischen oder Fleisch versorgt werden wollen. An dieser Stelle darf man offiziell stutzig werden, denn wie Roboter daraus Energie erzeugen sollen, wird im Spiel selbst nicht klar.

Eine mögliche Erklärung für das robotische Verlangen nach organischem Material liefert die dünne Hintergrundgeschichte, laut derer die zweirädrigen Metallkisten auf der Suche nach mehr Menschlichkeit sind. Wie das mit der Umwandlung von Ressourcen einhergeht, bleibt allerdings offen. Klarer ist, wie diese von A über B nach C transportiert werden: Im späteren Verlauf auch über Schiffsrouten zwischen Häfen und Güterbahnhöfen, primär aber über ein Straßennetz.

GPS mit Aussetzern

Dabei folgen die fleißigen Carrybots nicht immer dem klügsten Weg, weswegen ihr für jeden Straßenpfosten gesonderte Transportregeln – was wird durchgeschleust, was wird abgelehnt – festlegen dürft. Das macht schon bei einer klein angelegten Siedlung schnell deutlich, dass der Wuselfaktor in The Colonists enorm viel Platz einnimmt.

Natürlich steigt dieser exponentiell, je größer und fortschrittlicher eure aufstrebende Siedlung wird. Für einen gelungenen Ausbau sind deswegen vor allem zwei Dinge unabdinglich. Zum einen der Bau von Wachtürmen, mit denen ihr euer Territorium erweitert, neue Rohstoffquellen erschließt und in den Militärszenarien auch mittels Pfeilen und Kanonenkugeln gegnerische Gebäude beharken könnt. Zum anderen nehmen die sogenannten Workshops schon früh eine zentrale Rolle in eurer Kolonisierungsplanung ein. In diesen Einrichtungen könnt ihr



Zoomt ihr nah heran, wird schnell klar, wie viele Details in den Figuren und Gebäuden stecken.



Auseinandersetzungen beschränken sich auf den Austausch von Pfeilen und später auch Kanonenkugeln. Kapert ihr einen Turm des Gegners, gewinnt ihr neue Gebiete hinzu.

Technologien wie Straßenbau oder Dampfmaschinen erforschen und damit Gebäude und andere Verbesserungen freischalten. Der Haken: Ab einer bestimmten Technologiestufe reicht die Energie der Stufe 1 nicht mehr aus. Bäcker benötigen beispielsweise Stufe-2-Energie, während großindustrielle Bauwerke wie die Papierfabrik Energiereserven der Stufe 3 voraussetzen. Diese wird in stattlicheren Wohnhäusern produziert, deren Bewohner andere Ansprüche an ihre Nahrung haben – und schon steigert sich die Komplexität des großen Wuselns ins Unermessliche.

Tabellenkalkulation 2070

Damit ihr stets den Überblick behaltet, bedient sich The Colonists extrem detaillierter und deswegen oft unübersichtlicher Menüs. Ihr könnt so beispielsweise mit wenigen Klicks nachvollziehen, wie es mit Angebot und Nachfrage bei Waren aussieht, bekommt Kreuzungen angezeigt, an denen es zu Verstopfungen kommt, oder könnt euch einen Überblick darüber verschaffen, welcher benötigte Rohstoff wo hergestellt wurde und wo er sich nun befindet.

In der Praxis könnt ihr jedes Szenario auch dann abschließen, wenn ihr nie einen Blick in die entsprechenden Menüs werft. Falls allerdings nur die optimalste Reiseroute gut genug für eure fleißigen Carrybots ist, lohnt es sich, sich durch die verschachtelten

Menüs zu graben. Allerdings solltet ihr dabei immer ein Auge auf die akribisch gestalteten Gebäude und Charaktere haben. Denn wenn die eng verzahnten Systeme das Hirn von The Colonists darstellen, sind die putzigen Robo-Arbeiter definitiv das Herz.

Egal ob eure Holzfäller mit Stakkato-Bewegungen Bäume fällen, eure Farmer unermüdet Weizen anpflanzen oder Petunia sich mal wieder mittels roter Ausrufezeichen über verstopfte Straßen aufregt: Die unterschiedlichen Roboter sind es, die dem Spiel Leben einhauchen – auch wenn sie dabei manchmal ganz sorglos ihre Umgebung ignorieren und fröhlich durch das Gelände clippen.

Unterstützt wird die geschäftige, fast schon überzogen gute Laune des Spiels durch einen Chiptune-Soundtrack von Nick Dymond, der allerdings nach ein paar Stunden Abwechslungsreicher hätten die unterschiedlichen Spielmodi ausfallen können. Ziele abgesehen vom Errichten von Monumenten und dem Kapern gegnerischer Kolonieschiffe fehlen genauso wie ein Multiplayer-Modus, eine konfigurierbare Sandbox oder die Fortsetzung der Hintergrundgeschichte. Der Wiederpielwert von The Colonists hält sich damit in Grenzen, ein Nachbessern über Patches ist allerdings nicht ausgeschlossen – und die begrenzten Ressourcen, die das Spiel bislang zu bieten hat, sorgen selten für verstopfte Spielspaßkreuzungen. ★



Bis ihr ein großes Monument in die Spielwelt pflanzen könnt, vergehen einige Ingame-Jahre.



Florian Zandt
@zandterbird

Es ist eine große Leistung, als winziges Team einen halbwegs anspruchsvollen Indie-Titel aus dem Hut zu zaubern. Wenn es dann noch einer ist, in dem viele verschiedene Systeme ineinandergreifen wie bei The Colonists, muss man davor den Hut ziehen. Manchmal lohnt es sich, den Arbeitern einfach beim Holzhacken oder Bücherbinden zuzusehen und sich ganz in die geordnete Geschäftigkeit fallen zu lassen. Die Charaktermodelle und das tiefgreifende Transport- und Marktmanagement tragen ihr Übriges dazu bei. Schade, dass ich diesen Genuss nicht mit anderen teilen kann. Denn obwohl es möglich ist, gegen die KI zu siedeln, wirkt der militärische Zweig von The Colonists gegen Computergegner mehr aufgesetzt als nötig. Ebenso fehlt ein Editor oder ein Modus, in dem ich mir meine Spielwelt für ein Endlosspiel zusammensetzen kann. Das liegt aber vermutlich einfach daran, dass auch ein kleines Team einfach mal einen Schlusstrich ziehen muss, damit die körperliche und geistige Gesundheit nicht auf der Strecke bleibt.

THE COLONISTS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2115C / Athlon II X3 455
GeForce GT 720 / Radeon R5 7400
3 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
GeForce GT 640 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- niedliche Optik
- stimmige Effekte
- detailreiche Gebäude und Charaktere
- auf Dauer nerviger Soundtrack
- Clipping-Glitches

SPIELDESIGN



- tiefgehendes Transportmanagement
- drei Technologieepochen
- komplexes Upgrade-System
- manchmal Wegfindungsprobleme
- Bugs bei Schifftransport

BALANCE



- Tutorial
- zwei Schwierigkeitsgrade in Kampfszenarien
- keine Zeitbegrenzung
- faire KI
- Rohstoffe sinnvoll verteilt

ATMOSPHERE / STORY



- echter Wuselfaktor
- Entdeckerflair
- kleine Details geben den Roboter-Charakteren Tiefe
- dünne Hintergrundgeschichte
- relativ leere Spielwelt

UMFANG



- zehn Szenarien
- viele unterschiedliche Geländetypen
- zahlreiche Gebäude
- keine Sandbox
- lange Wartezeiten bei Produktion und Forschung

FAZIT

The Colonists ist eine gut ausbalancierte Strategieperle für Wuselfreunde, der ein paar mehr Spielmodi gutgetan hätten.

