

KANNIBALEN IM WELTRAUM

Genre: **Survival** Publisher: **Ludeon Studios** Entwickler: **Ludeon Studios** Termin: **17.10.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Video-Special



Es geht ums Überleben, extreme Wetterbedingungen, Aggro-Nachbarn und manchmal auch um Menschenfleisch. Von Gloria H. Manderfeld

Wenn eure drei tapferen Überlebenden fast von einem Rudel menschenfressender Schildkröten ausgelöscht werden, sich aus dem Boden eurer in den Berg gebauten Krankenstation blutgierige Rieseninsekten wühlen, und der Pyromane aus eurer Truppe wegen zu viel Stress die mühsam hochgezogenen Startgebäude abfackelt, dann spielt ihr RimWorld, einen der größten Early-Access-Erfolge auf Steam. Mitte Oktober 2018 hat es der Survival-Titel endlich aus der Prophase geschafft und ist damit reif für einen Test. Die Mischung aus Storygenerator, SciFi und Tower-Defense-Elementen bietet optisch zwar nur karge 2D-Kost mit wenig Animationen, die größte Stärke des Spiels liegt aber in der Freiheit und in den von drei Erzähler-KIs generierten skurrilen Storywendungen. Ihr entscheidet, ob ihr immer her-



Mit Geschützturm und Schusswaffen verteidigen wir uns gegen durchgedrehte Schildkröten.

ausfordernder werdende Events erlebt, entspannt aufbaut oder mit unvorhersehbaren Ereignissen konfrontiert werdet.

Von hart bis zart

Zu Spielstart wählt ihr eines von vier Startscenarien (oder baut ein eigenes): Beim Standardspiel schickt ihr drei Kolonisten mit einigen nützlichen Vorräten ins Rennen, die härteste Variante lässt einen einzigen Überlebenden nackt und ohne alles in der Wildnis stranden. Sechs Schwierigkeitsgrade, zwei Speichermodi, unterschiedliche Klimazonen (ewiges Eis, Wüste oder Dschungel) und die Erzähler-KIs geben reichlich Feintuning-Möglichkeiten. Kommt

euch der Schwierigkeitsgrad dann im Spiel zu lahm oder zu heftig vor, ändert ihr diesen einfach oder wechselt den Erzähler.

Auch wenn schnell klar wird, dass die unfreiwilligen Kolonisten den Planeten irgendwann mit einem Raumschiff verlassen können (das man natürlich erst mal entwerfen muss), müsst ihr nicht darauf hinspielen, sondern könnt ausprobieren, erkunden, bauen – und scheitern. Das Scheitern gehört bei RimWorld genauso dazu wie kleine und große Erfolgserlebnisse. Oft bemerkt ihr ein aufkommendes Problem erst, wenn es

Early Access wie ein Boss

Nach dem erfolgreichen Kickstarter, mit dem Ein-Mann-Entwickler Tynan Sylvester für RimWorld ganze 268.132 kanadische Dollar sammeln konnte, folgte eine vorbildliche Early-Access-Phase auf Steam. In mehreren Beta-Versionen entwickelte Sylvester das Spiel konsequent und unter Einbeziehung von beliebten Mod-Mechaniken wie dem Wändeglätten, Brückenbau und automatischen Itemstacking im Lagerhaus weiter, auch die Grafik wurde verbessert. Kein Wunder, dass sich RimWorld über eine Million Mal verkauft hat und zu Release-Zeitpunkt auf Steam 97 Prozent positive Bewertungen einheimen konnte. Daran dürften sich andere Entwickler gern ein Beispiel nehmen. Wer den Macher unterstützen will, kauft RimWorld direkt auf seiner Website <https://rimworldgame.com/>. Da gibt es neben der DRM-freien Version dann sogar einen Steam-Key dazu.



Neben der Arbeit unterhalten sich eure Kolonisten miteinander und freunden sich hoffentlich an.



Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken



Selten habe ich bei einem Spiel so oft meine Haare gerauft und kurz drauf schon wieder laut gelacht. RimWorld ist immer für eine Überraschung gut und motiviert auch dann noch, wenn meine Kolonie gerade von einer Horde menschenfressender Alpha-Biber ausgerottet wurde. Hier greift der »nur noch eine Runde«-Effekt total: Ständig passiert etwas Neues, muss irgendetwas erledigt oder optimiert werden. Immer wenn ich glaube, dass meine Kolonie endlich läuft, belehrt mich die KI eines Besseren, garniert mit herrlich verrückten Ereignissen. Nehmt ihr die reichlich karge Grafik erstmal in Kauf, erwartet euch eine echte Indie-Perle, die man als Strategiefan unbedingt gespielt haben sollte.

wirklich akut wird und ihr vor einigen Ingame-Monaten bereits etwas hätet tun oder erforschen müssen, um es zu vermeiden. Eine Frustgarantie für Spieler, die Trial-and-Error-Mechaniken nicht mögen, aber umso spannender, wenn ihr euch gerne kreativ aus drohenden Niederlagen herauszieht.

Diven, Dramen und Nudisten

Die Hauptrolle spielen eure Kolonisten mit ihren teils sehr abstrusen Hintergrundstorys und Eigenschaften, die ihr zu Spielbeginn generiert; dazu kommen Kenntnisse in insgesamt zwölf Alltagsfähigkeiten wie Medizin, Fernkampf oder Konstruktion. Gefällt euch ein Start-Überlebender nicht, würfelt ihr ihn einfach neu aus.

Das allgemeine Verhalten eurer Kolonisten hängt von ihren Eigenschaften ab. Ein Vielfraß isst doppelte Rationen, ein Nudist möchte bei lauen Temperaturen gerne nackt herumlaufen, Kannibalen snacken am liebsten Menschenfleisch. Das Tun eurer Kolonienbewohner könnt ihr zwar durch manuelle Aufgabenverteilung recht kleinteilig kontrollieren, ihren Umgang miteinander habt ihr jedoch nicht in der Hand: Ob sich die Kolo-



Beim Anwerben neuer Kolonisten aus Gefangenen müsst ihr auf nützliche Werte achten.

nisten mögen, wird durch ihre Eigenschaften, das Alter und Interessen beeinflusst. Wenn sie sich nicht grün sind, dann laufen Flirts ins Leere, und bei einer Beleidigung zu viel gibt es Prügel. Haben eure Überlebenden zudem wegen nicht erfüllter Bedürfnisse miese Laune, müsst ihr damit rechnen, dass sie einen Nervenzusammenbruch bekommen. Je nach Charakter endet das auch mal in einem blutigen Tötungsrausch.

Natürlich seid ihr nicht alleine auf dem Planeten. Einige der Völker können zu Handelspartnern und Verbündeten im Kampf werden. Andere Gruppen finden neue Nachbarn prinzipiell blöd und überfallen eure Kolonie. Dank Deckungssystem, unterschiedlichen Waffen und Rüstungsgegenständen sowie Geschütztürmen seid ihr Angriffen aber nicht wehrlos ausgeliefert. Gelingt es euch, einen Angriff zurückzuschlagen, könnt ihr überlebende Gegner gefangen nehmen, ausplündern oder für eure Kolonie als Neumitglied anwerben. Zu geringe Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Volksgruppen machen aus diplomatischen Bemühungen jedoch eine recht eintönige Angelegenheit.

Leicht zu lernen, schwer zu meistern

Die ersten Schritte im Spiel sind relativ leicht. Bei den Feinheiten aber reicht das Ingame-Tutorial nicht mehr aus und die Lernkurve zieht steil nach oben. Gerade bei höherem Schwierigkeitsgrad müssen extrem viele Dinge gleichzeitig bedacht werden, bei

größeren Kolonien leidet die Übersicht schnell. Der umfangreiche Forschungsbaum erweist sich dazu als echter Zeitfresser, an einigen Ecken hakelt die etwas krude deutsche Fan-Übersetzung (»offiziell« ist nur die englische Version) merklich.

Habt ihr erst einmal durchschaut, dass sich die Gegner im Kampf immer den direktesten Weg zu eurer Kolonie suchen, ist der Aufbau einer effizienten Verteidigung nur noch eine Zeit- und Ressourcenfrage. Dennoch macht RimWorld immer wieder aufs Neue Spaß: Dank der unterschiedlichen Spielmodi und der sehr aktiven Modder-Community bekommt ihr reichlich Abwechslung durch Nachschub an selbstkreierten Szenarien, Erzählern und Tools. ★

RIMWORLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 270
GeForce 210 / Intel HD Graphics 3000
2 GB Ram, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 4200+
GeForce GT 340 / Radeon X1900 GT
2 GB Ram, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION

ansprechende Hintergrundmusik stimmige Tag/Nacht- und Jahreszeitenwechsel detailarme 2D-Grafik hakelige deutsche (Fan-)Übersetzung sparsame Animationen

SPIELEDISIGN

Deckungssystem im Kampf ausgewogene Survival/Strategiemischung umfangreiche Kolonistencharaktere hervorragende Mod-Einbindung überraschende Herausforderungen

BALANCE

viele Spieleinstellungen angenehmes komplexes Kolonienmanagement Schwierigkeit jederzeit anpassbar für Beginner steile Lernkurve knappes Tutorial

ATMOSPHERE / STORY

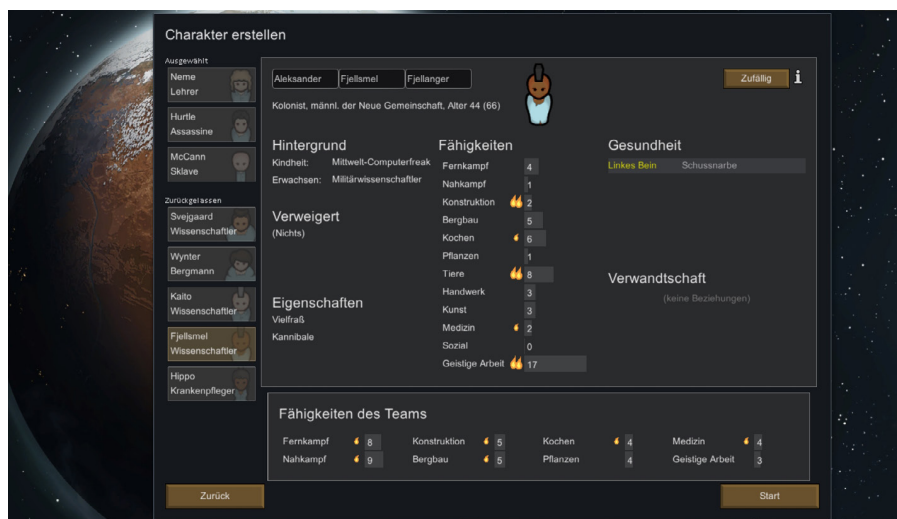
unterschiedliche Biome und Bedingungen detailreiches Sci-Fi-Setting skurrile Storywendungen glaubhaftes Überlebenskampfgefühl lebensechte Charaktere mit Macken

UMFANG

extrem hoher Wiederspielwert viele Regionen sehr abwechslungsreiches Endlosspiel viele unterschiedliche Gegner und Ereignisse riesige Spielwelt

FAZIT

Gelungene Mischung aus Strategie, Tower-Defense, Survival-Sandbox und Sci-Fi-Storygenerator mit garantiert hohem Wiederspielwert.



Dieser Kolonist hat mit den Eigenschaften Vielfraß und Kannibale ganz besondere Vorlieben.