

## Oxygen Not Included

# KNUFFIGE AUSBEUTER



Genre: **Aufbausimulation** Publisher: **Klei Entertainment** Entwickler: **Klei Entertainment** Termin: **30.7.2019** Sprache: **Englisch, andere Sprachen in Fan-Übersetzung**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Vergessene  
Perlen



Die Höhle haben wir mit Maschinen vollgestellt, Luft ist da nicht wichtig.



Diese Schnarcherin bringt ihr besser abseits ihrer Mitbewohner unter.



In gefährlichen Umgebungen bewegen sich die Dupes nur im Anzug.



Das Temperatur-Overlay verrät uns die heißesten Umgebungselemente.

## Drei tapfere Duplikanten stranden auf einem Asteroiden. Dort erwarten euch knallharte Physikkrätsel und zuckersüße Animationen.

Von Gloria H. Manderfeld

Der Indie-Hit Oxygen Not Included lässt sich wohl am einfachsten mit dem uralten Spruch »Leicht zu lernen, schwer zu meistern« beschreiben. Zu Spielstart fallen unsere Aufgaben im Survival-Aufbausimulator noch relativ überschaubar aus: Wir stellen zunächst die Grundversorgung unseres auf einem Asteroiden bruchgelandeten Drei-Personen-Teams aus Duplikanten (kurz »Dupe« genannt) durch Nahrung, sanitäre Einrichtungen, Sauerstoffherstellung und Schlafplätze sicher. Mit unseren Bohrern fräsen wir uns danach durch die Umgebung, entdecken neue Biome, Pflanzen und Ressourcen. Bei der Konstruktion effektiverer, besserer

Gerätschaften und der Verarbeitung der gewonnenen Materialien wird das Spiel sehr schnell richtig komplex. Ohne Automatisierungen, eine größere Dupe-Mannschaft, optimierten Abbau und ein Rohr- und Stromnetz kommen wir nicht weit – Factorio lässt grüßen! Spielziel ist es, unsere Dupes mit einer Rakete auf den Rückweg zur Heimatwelt zu schicken. Ob wir allerdings konsequent darauf hinspielen oder uns in der kreativen Sandbox an einfallreichen Konstruktionen erfreuen, liegt ganz bei uns.

### Naturwissenschaften für Anfänger

Wer in der Schule in Physik und Chemie aufgepasst hat, ist bei Oxygen Not Included klar im Vorteil. Jeder Asteroid bietet eine Menge unterschiedlicher Erze, Baustoffe und natürlicher Gase, die wir zur Energie- und Wassergewinnung, als Werkstoffe oder als Verbrauchsmaterialien nutzen. Dabei verhalten sich alle Stoffe entsprechend ihrer physikalischen Eigenschaften und des Ag-

gregatzustandes: Wasserstoff steigt durch seine geringe Dichte auf, Wasser dagegen ist ein hervorragender Hitzeleiter. Feste Stoffe verflüssigen wir bei ausreichend hoher Temperatur und so weiter. Passen wir beim Ressourcenabbau neben einer Quelle nicht auf, steht schnell die Kolonie unter Wasser, da auch der Druck realistisch simuliert wird.

### Wer kreativ baut, gewinnt

Wenn wir die besonderen Eigenschaften der Rohstoffe zu unserem Vorteil nutzen, machen wir unsere kleine Weltraumsiedlung schnell deutlich effizienter: Die Pilzsorte Dämmerkappe gedeiht nur in einer kohlendioxidreichen Umgebung und ist im mittleren Spielverlauf eine bequeme Nahrungsquelle. Errichten wir also im Koloniekeller ein Dämmerkappen-Gewächshaus, sickert das von Dupes und Gerätschaften produzierte Kohlendioxid dorthin herab. Ist die Atmosphäre des Raums ausreichend gesättigt, halten wir das gesammelte Gas mit einer



Gestrandet im Weltall: Drei Dupes, eine Vorratsbox mit Nahrung und ganz viel Asteroid.

Luftschleuse im Inneren und sorgen so für stetigen Schwammernachschub.

Viel anspruchsvoller wird es, wenn wir etwa ein Fisch-Wasserklärwerk basteln und in Wasserstoffatmosphäre lebende Tiere mit praktischen Plastikschuppen züchten. Oder wir automatisieren die Versorgung sämtlicher Gewächshäuser mit unterschiedlichen Flüssigkeits- und Düngersorten.

### Zwischen Stresskotzen und Glitzerfreude

Das Wohlbefinden unserer Kolonie-Stars ist schließlich fürs Überleben aller unerlässlich: Nur zufriedene Dupes klotzen bei der Arbeit richtig ran und verbessern sich. Regelmäßig erhalten wir aus unserem 3D-Drucker-Portal zur Heimat neue Duplikanten (oder nützliche Waren) angeboten. Suchen wir uns einen neuen Kolonisten aus, bringt

dieser positive wie negative Eigenschaften mit. Dupes mit Taucherlunge atmen weniger Sauerstoff weg, Maulwurfhände zeichnen einen effektiveren Bergarbeiter aus.

Schnarcher und Furzer belästigen dagegen die Mitbewohner, Narkoleptiker fallen meist im ungünstigsten Zeitpunkt in den Schlaf – auch unter Wasser! Auch für extrem glückliche oder auch sehr stressige Momente hat jeder Dupe eine besondere Reaktion parat: Mit Zerstörungsgelien, Stresskotzen und Heulkämpfen kommt im Katastrophenfall reichlich Abwechslung ins Spiel.

### Zugucken, lachen und lernen

Bei den zuckersüßen Animationen unserer im reduzierten Comicstil gezeichneten Dupes macht schon das Zuschauen Spaß. Jede Tätigkeit hat besondere Animationen, gerade bei der Interaktion miteinander und der Dupe-Reaktion auf unerfreuliche Dinge gibt es viel zu lachen. Pipi aufwischen gehört zum Beispiel nicht zu den beliebteren Arbeiten unserer knuffigen Comicpersönchen ...

Mit steigender Erfahrung erhöhen sich die Attribute der Dupes, sie arbeiten schneller und besser. Dabei erlangte Skillpunkte verteilen wir auf insgesamt zehn Wissensbäume und ermöglichen unseren Dupes eine Karriere als Forscher, Mechaniker oder Landwirt. Besonders wichtig: Nur hochspezialisierte Raketenwissenschaftler dürfen im Endgame das Weltall erkunden.

### Trial & Error im Koloniealltag

Die große Stärke von Oxygen Not Included ist allerdings gleichzeitig auch ihr größtes Problem. Wir haben durch die vielen Ressourcen, Tierarten und Technologien zwar viele Möglichkeiten, das Ziel zu erreichen. Nach Erklärungen zu den ersten Schritten im Spiel werden wir aber ohne weitere Hilfen oder Tipps für komplexere Baumöglichkeiten im Regen stehen gelassen. Erste Hinweise auf Problemstellen erhalten wir zwar durch die erfreulich vielfältigen Overlays zu Temperatur, Bakterienkonzentration, Dekonationswerten und mehr. Der Rest ist aber mühsames Ausprobieren unterschiedlicher Optionen – Unfälle wie eine Urinflut durch

## So geht Early Access

Indie-Entwickler Klei Entertainment zeigte mit Oxygen Not Included, wie eine erfolgreiche Early-Access-Phase auf Steam funktioniert: Nach dem Start am 18. Mai 2017 lieferten die Entwickler regelmäßige Updates nach, mit denen das Spiel um neue Aspekte wie Krankheiten, Jobs und Raumfahrt ergänzt wurde. Ein Countdown im Spielmenü zeigte die Zeit zum nächsten Update an, das aus Forendiskussionen gewonnene Feedback wurde von den Entwicklern oft umgesetzt. Auch nach Release folgten Bugfixes sowie ein kostenloses Pack mit zusätzlichen Entspannungs-Items für die Dupes. Die aktive Mod-Community sorgte zudem bereits während der Early-Access-Phase für die Übersetzung des Spiels in die gängigsten Sprachen.

abgerissene Rohrleitungen inklusive. Viele im Spiel getroffene Entscheidungen wirken sich erst viele Tag/Nacht-Zyklen später aus: Wachsende Industrialisierung überhitzt früher oder später durch die Abwärme der Maschinen die Kolonie. Spätestens dann müssen wir uns um Wärmeregulierungsmaßnahmen bemühen, damit unsere Dupes nicht irgendwann gebraten werden. Spieler ohne Ideen für kreative Lösungen werden damit aber schnell überfordert. Eindeutig ein Spiel für Tüftler! ★

## OXYGEN NOT INCLUDED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core2Duo E4400 / Athlon X2 5050e  
Geforce GT 530 / Radeon HD 4600  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 3240 3.2 GHz / Phenom II X4 940  
Geforce GT 640 / Radeon R7 250  
6 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- knuffige Comicgrafik
- gelungene Animationen
- abwechslungsreiche Texturen
- hilfreiche Soundeffekte
- gleichförmige Hintergrundmusik

### SPIELDESIGN

- detaillierte Physiksimulation
- hilfreiche Overlays
- detaillierte Feld-Infoanzeige
- flüssig ineinandergreifende Mechaniken
- unterschiedliche Herstellungswege

### BALANCE

- kleinteilig einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- viele Automatisierungsoptionen
- herausfordernde Komplexität
- steile Lernkurve nach leichtem Spielstart
- unzureichendes Tutorial

### ATMOSPHÄRE / STORY

- spaßige Dupe-Eigenschaften
- gelungenes Überlebenszenario
- glaubhafte Biome
- vielfältige Pflanzen- und Tierwelt
- magere Hintergrundstory

### UMFANG

- unterschiedliche Startwelten
- zwei Spielmodi
- viele erforschbare Technologien
- Duplikanten-Skillsystem
- mehrere Spielwelt-Biome

### FAZIT

Oxygen Not Included ist eine herausfordernd komplexe Überlebens-Aufbausimulation für kreative Tüftler und Automatisierungsfans.

87



Gloria H. Manderfeld  
@nerdgedanken

Oxygen Not Included wurde bereits während der Early-Access-Phase ein echtes Suchtspiel für mich, das mich gern mal morgens mit brennenden Augen erschrocken auf die Uhr blicken ließ. Auch wenn ich wegen selbstverschuldeter Katastrophen in meiner Kolonie oft genug die Haare gerauft habe, kehre ich doch immer wieder zu diesem Aufbau-Kleinod zurück. Es motiviert einfach, die nächste Dupe-Siedlung besser, toller und kreativer zu gestalten oder einen anderen Start-Asteroiden aus-zuprobieren. Dabei ist die Lernkurve ähnlich hart wie bei RimWorld, ein entstehendes Problem langfristig zu lösen, aber auch ebenso befriedigend. Bringt ihr die nötige Geduld und den Willen zum Ausprobieren mit, lohnt sich ONI absolut. Die herzerwärmenden Animationen der Kolonisten sind das Sahnehäubchen obendrauf. Gerade die Pflege von gezüchteten Tieren, bei denen meine Rancher-Dupes mit Zahnbürste und Parfümfläschchen zu Werke gehen, ist für mich immer wieder ein Hingucker!