

Per Aspera

# MÜHE AUF DEM MARS

Genre: **Wirtschaftssimulation** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **TLÖN Industries** Termin: **3.12.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**

USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: —



## Reiner Hauser

Unser Autor Reiner spielt Strategiespiele nicht nur für das Wohlgefühl. Er braucht auch eine Portion Herausforderung. Das zeigt sich im Portfolio der Spiele, die er für GameStar bereits behandelt hat. Große Brocken wie Europa Universalis 4, Crusader Kings 3 und Starcraft 2 gehören da in die Liste. Nebenher ist da freilich auch Platz für ein paar Indie-Titel, bei denen er aber dieselben inneren Werte schätzt.

## Aufbau und Management einer Marskolonie – das ist so anstrengend wie es klingt, doch für Liebhaber durchaus lohnend.

Von Reiner Hauser

»Per aspera ad astra« heißt übersetzt etwa »Durch Mühsal gelangt man zu den Sternen«, und tatsächlich hätte sich das Spiel

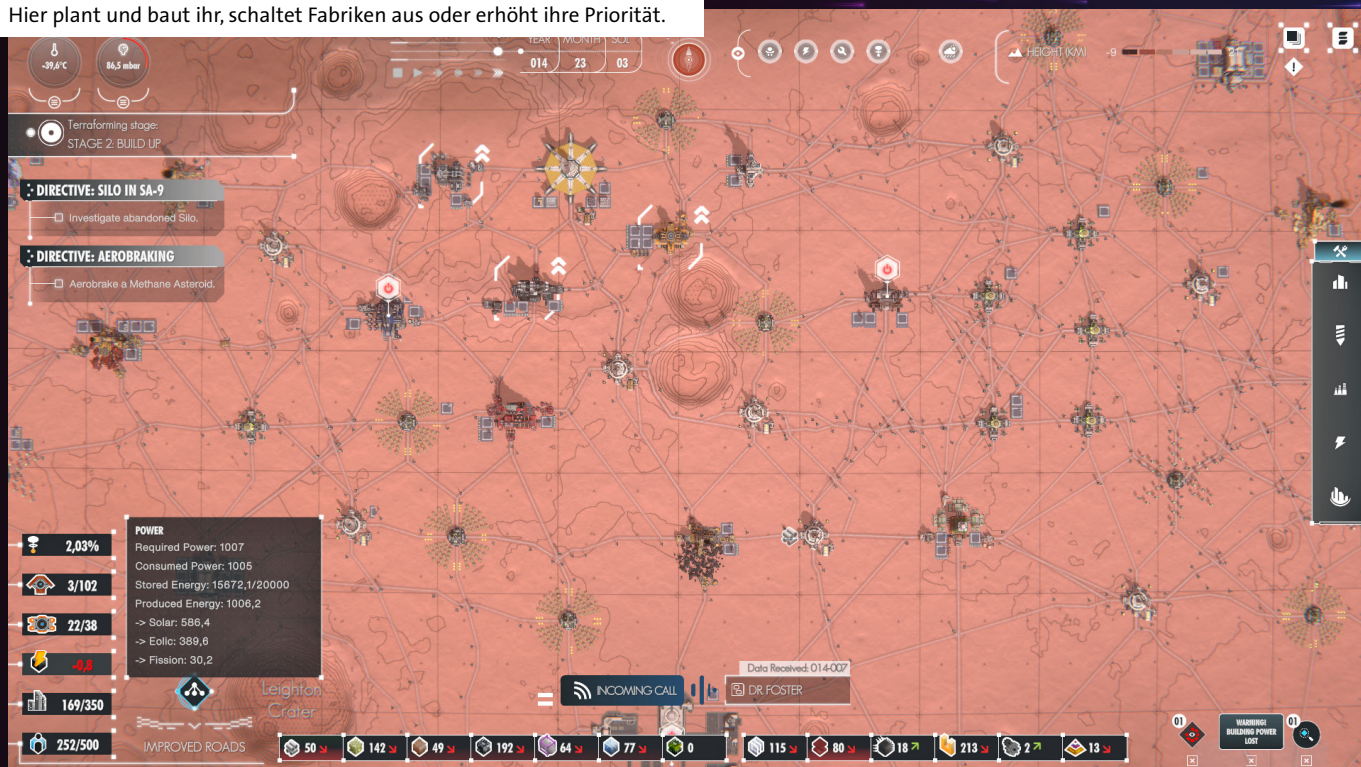
des argentinischen Entwicklers TLÖN Industries (was für ein Name) kaum einen passenden Titel aussuchen können. Dabei klingt es zunächst ganz simpel: Als höchst fortschrittliche KI kolonisiert ihr den Mars und versucht, ihn in eine wirtliche Welt zu verwandeln. Per Aspera ist also ein Aufbau- und Wirtschaftssimulationsspiel, das seine Kampagne mit einer Story unterfüttert. Das Problem: Der optisch gelungene Titel überträgt seinen Wahlspruch auf den Spielab-

lauf. Per Aspera schenkt einem nichts und stellt die Entschlossenheit des Spielers (also meine) durchaus auf die Probe.

### Erwartung und Erzählung

Meine Erwartungen waren nicht allzu hoch. Ein unbekannter Entwickler, ein nie gehörter Titel. Im Aufbausegment ist das immer gefährlich, denn Strategiespiele gleiten schnell in unübersichtliche Fummelei oder ungenügend durchdachten Feature-Creep

Auf der untersten Zoomstufe erscheinen die Gebäude in alle Einzelheiten. Hier plant und baut ihr, schaltet Fabriken aus oder erhöht ihre Priorität.





Die Grafik von Per Aspera besticht durch einen eigenen Stil und viele Details.

ab. Nicht so Per Aspera. Die Marskolonie-Simulation weiß aber ganz genau, was sie will. Optisch, in der Bedienung und bei der Geschichte, die sie in der Kampagne erzählt. Die Story ist für ein Strategiespiel durchaus solide und schlüssig. Die auf Englisch vertonten Dialoge mit deutschen Untertiteln nerven nie, und die Erzählung ist interessant genug, um zum Weiterspielen zu motivieren. In den ersten Spielminuten wird auch gleich erklärt, dass ich eine noch lernende Super-KI (das erklärt einiges!) sei, die für eine Art NASA der Zukunft den Mars kolonisieren soll. Mit Roboterdrohnen bereite ich die Ankunft der ersten Bewohner vor und arbeite mit diesen zusammen daran, den roten Planeten in einen blauen zu verwandeln.

### Leben auf dem Mars

Mit den ersten Ressourcen errichte ich eine Aluminium- und eine Eisenmine. Es folgen Silizium, Kohle, eine Stahl- und eine Glasfabrik. Bald schon werden Elektronik- und Maschinenteile hergestellt. Drohnen holen Ressourcen ab, beliefern Betriebe und errichten neue Gebäude. Erst nur eine, sobald aber unsere Maschinenfabrik läuft, kommen weitere dazu. Darüber legt sich dann eine Wartungsebene. Gebäude müssen instand gehalten, kaputte Drohnen ersetzt werden. Und alles braucht Strom aus Wind- sowie Solarenergieanlagen, die den harschen Umweltbedingungen unterworfen sind.

Ich errichte einen Bodensensor, der neue Vorkommen entdeckt, da die Minen endlich sind. Wasser und Nahrungsherstellung ermöglichen daraufhin auch schon die Ankunft der ersten Kolonisten, die fortan die Forschung betreiben und mir, der KI, die Werkzeuge geben, um den Terraforming-Plan umzusetzen. Ein Raumhafen holt Treib-

hausgase von der Erde, um die Temperatur über null Grad Celsius zu heben, riesige Spiegel schmelzen die Pole. Wir schmettern Methan-Asteroiden auf die Oberfläche und heben bald schon den Wasserspiegel mit Eiskometen. Später wandeln eigens erforschte Fabriken Kohlenstoffdioxid in Sauerstoff um, Ozeane entstehen, erstes hoffnungsvolles Grün überzieht den Mars.

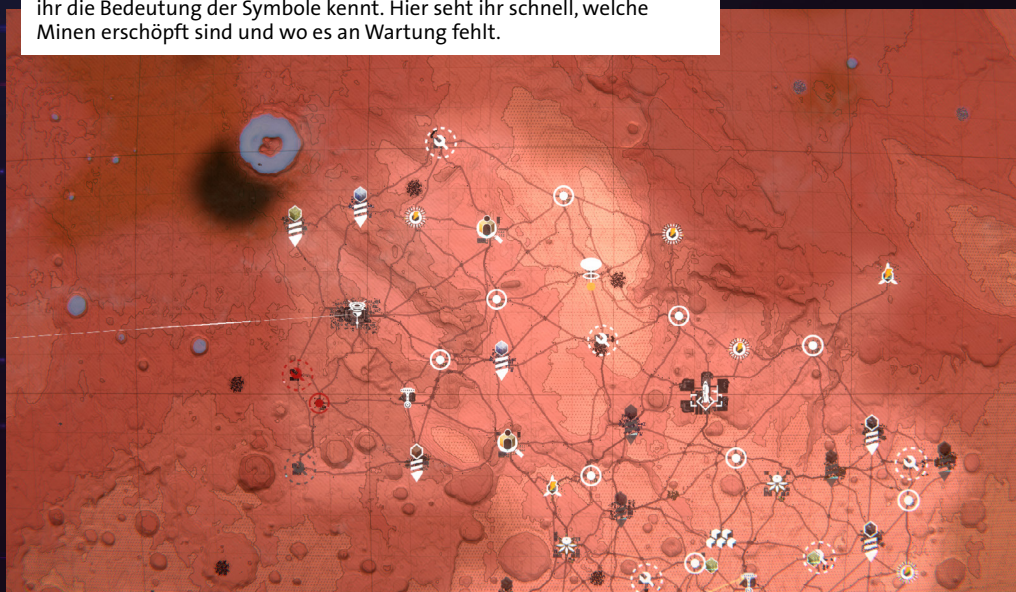
Während ich mich um dieses Management kümmere, neue Sektoren erschließe und alles über Straßennetze und später Hyperloops verknüpfe, treten die ersten Probleme auf. Irgendeine Umweltkatastrophe bedroht die Kolonie, und meine Auftraggeber in Houston geben ständig Befehle. Die muss ich allerdings nicht unbedingt befolgen, denn längst ist klar: Ich bin mein eigener

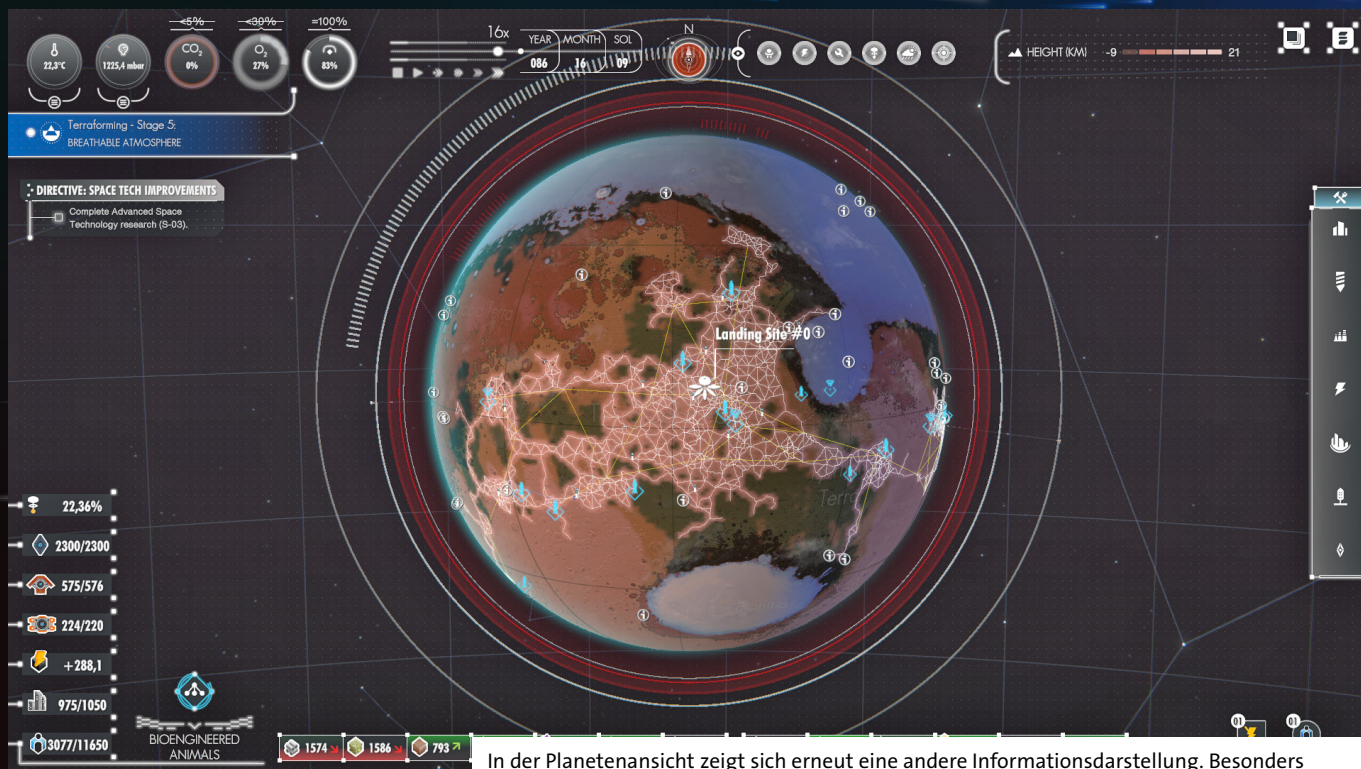
Herr und kann die Handlungen der diversen Protagonisten in Frage stellen.

### Teufelskreis in die Frustrationshöhle

Nach vielleicht fünf Stunden, starre ich zum ersten Mal ungläubig auf meinen Bildschirm. Ein Ereignis hat meine Siedlung in eine Todesspirale manövriert. Ohne dass es mir aufgefallen ist, bin ich in ein leichtes Defizit im Bereich Maschinenproduktion und Reparaturdrohnen gekommen. Als nun alle meine Gebäude die Hälfte ihrer Haltbarkeit verlieren, reichen die Kapazitäten nicht mehr. Da dadurch aber die Effizienz der Gebäude abnimmt, hat meine Kolonie die Arbeitskraft verloren, um die fehlende Produktion auszugleichen. Die verbliebenen Drohnen sind mit Schadensbegrenzung beschäf-

Eine Zoomstufe höher gibt euch das Spiel einen guten Überblick, sobald ihr die Bedeutung der Symbole kennt. Hier seht ihr schnell, welche Minen erschöpft sind und wo es an Wartung fehlt.





In der Planetenansicht zeigt sich erneut eine andere Informationsdarstellung. Besonders wichtige Gebäude wie Raumhäfen, schnelle Hyperloop-Bahnstrecken (die langen gelben Verbindungslinien) und Forschungs-Hotspots sind hervorgehoben.

## Meinung

Reiner Hauser  
@HauserRJ



Per Aspera hat mich aufgrund seiner Mängel in der Balance, beim Feedback im Interface und der Leerlaufzeiten fast verloren. Dann aber hat mich der Ehrgeiz gepackt, so dass die Marskolonisierung zu einer persönlichen Herausforderung wurde, die ich auf dem mittleren von drei Schwierigkeitsgraden dann auch zu meiner Genugtuung gemeistert habe. Ich finde, dass solche Spiele eine Existenzberechtigung haben. Der Widerspielwert kommt hier zwar vielleicht zu kurz, dafür hat mich das Erlebnis abgeholt, mal wieder ein Spiel schlagen zu wollen. Außerdem ist es befriedigend, ähnlich wie in Factorio eine riesige Wirtschaftsmaschinerie aus dem roten Sand zu stampfen, die sich über den halben Planeten zieht. Somit ist dieses Spiel des völlig unbekannten Entwicklers aus Argentinien einer meiner Strategie-Geheimtipps des Jahres. Mit etwas Zeit und einigen Patches dürfte es noch besser werden, sodass ich nicht zu einem sofortigen Kauf dränge. Ich bin jedenfalls auf das nächste Projekt dieses Studios gespannt, denn Potenzial hat es definitiv!

tigt, während sie sich langsam abnutzen. Mit jedem verlorenen Arbeiter geht der Ressourcenstrom weiter in die Knie, bis die Partie unrettbar verloren ist. Selbst ein etwas früherer Speicherstand schafft keinen Ausweg aus diesem Teufelskreis.

### Per aspera – nur mit Mühen

Wo kommen wir da denn hin? Seit wann kann man in einem modernen Strategiespiel

tatsächlich einfach ... verlieren? An diesem Punkt schreckt Per Aspera mit Sicherheit viele Spieler ab. Zu Recht, denn das Event ist nicht vorhersehbar und zerstört mit etwas Pech stundenlangen Fortschritt. Vor allem die Todesspirale aus Arbeiterverschleiß und Maschinenbau ist schlecht ausbalanciert und ein häufiger Grund für Frust.

Ich war schon drauf und dran, nach diesen fünf Stunden einen geharnischten Test zu schreiben, der wenig Gutes an Per Aspera gelassen hätte. Doch dann packte mich der Ehrgeiz. Ich fing also eine zweite Partie an. Mit dem neuen Wissen und mehr Übung war ich schnell an der gleichen Stelle, doch diesmal standen so viele Reparaturdrohnen zur Verfügung, die hätten sogar das Ende von »Game of Thrones« gefixt.

### Ad astra – zu den Sternen

In Per Aspera baut ihr mehrere Basen, entweder um bestimmte Ressourcenvorkommen anzuzapfen oder um von der Geschichte vorgegebene Orte zu untersuchen, wie etwa Überreste früherer Marsfahrten. Dankenswerterweise ist die Bedienung dabei wie im ganzen Spiel vorzüglich, die Übersicht bleibt erhalten. In angenehmer Geschwindigkeit lässt sich um den Planeten, hoch- und hinunterscrollen. Ähnlich dem Waffenrückstoß in einem Shooter ist das Platzieren von Gebäuden in Per Aspera tatsächlich befriedigend. Da plopt es angenehm, während schöne visuelle Effekte Straßen in den Marssand ziehen und den Fabriken ihre Gestalt geben. Ein Wermutstropfen ist, dass weder Menschen noch Großereignisse wie Raketenstarts animiert sind. Die Leute hocken in ihren Atmosphärenkapseln und lassen sich nie in schicken Astro-

nautenanzügen draußen blicken. Wozu auch, wenn es die wichtigsten Ereignisse nur in Menüs zu sehen gibt? ★

## PER ASPERA

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 7450 / AMD Ryzen 3 1200  
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon RX 570  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 8700 / AMD Ryzen 5 3600  
Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56  
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

👍 einzigartiger, detaillierter Grafikstil 🟢 flüssiges Zoomen und Bewegen 🟢 motivierte Sprecher (Englisch) 🟢 guter Soundtrack  
👎 wenige Animationen (zum Beispiel keine Menschen)

### SPIELEDIGN

👍 Warenkreisläufe ausreichend komplex 🟢 Forschung lässt Freiheiten 🟢 Fortschrittsgefühl, wenn die Kolonie riesig wird  
👎 wenig Einfluss auf Transport 🟢 wenig zu entdecken

### BALANCE

🟢 schrittweise Einführung 🟢 endliche Ressourcen erfordern Ausdehnung 🟢 Umverteilung klappt nicht immer 🟢 manche Mechaniken nicht ausgereift 🟢 im Lategame viel zu viel Warterei

### ATMOSPHÄRE / STORY

🟢 Mars verändert sich dynamisch 🟢 Drohnen werden simuliert  
🟢 Geschichte motiviert, ohne dass sie nervt 🟢 eigene Storyentscheidungen 🟢 keine Raumschiffstarts und -landungen

### UMFANG

🟢 lange Kampagne 🟢 drei Schwierigkeitsgrade und Sandbox-Spielmodi 🟢 wenig Wiederspielwert 🟢 immer gleiches, wiederkehrendes Aufgabenschema 🟢 kein Multiplayer-Modus

### FAZIT

Ein Strategie-Geheimtipp mit toller Grafik und überzeugender spielerischer Qualität, aber mit vielen kleinen, frustrierenden Mängeln.

77