

Mars Horizon

FAST WIE ECHTE RAUMFAHRT

Genre: **Simulation** Publisher: **The Irregular Corporation** Entwickler: **Auroch Digital** Termin: **17.11.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahre** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Das echte »Space Race« zwischen den USA und Russland war ein packender Wettlauf ins All. Kann diese Simulation mithalten?

Von Reiner Hauser

In Mars Horizon geht es wie so oft im Leben darum, Erster zu sein. Erster im All, Erster auf dem Mond und schließlich auf dem Mars. Denn was sind die Anstrengungen im Space Race wert, wenn man den großen Schritt für die Menschheit nicht vor den anderen Nationen tut? Klar gibt es sowas wie Forscherdrang, und man könnte den Aufwand auch des Wissens wegen betreiben. Und ja, auch darum geht es in diesem Spiel. Trotzdem unterscheidet sich Mars Horizon in einigen Punkten deutlich vom thematisch ähnlich gelagerten Kerbal Space Program. Vor dem Einstieg in die Simulation dürft ihr

Meinung

Reiner Hauser
@HauserRJ



Mars Horizon ist ganz klar eine Simulation für Raumfahrtbegeisterte, die auf jegliches fantastische oder abstruse Element verzichten können. Und die zugleich keinen allzu großen Wert auf spielerische Abwechslung legen. Solche Leute scheint es genug zu geben, denn diese eher oberflächliche Simulation findet durchaus Zuspruch bei seinen Spielern. Wohl auch, weil es durch interessante interne Wiki-Einträge viel Wissen zur Thematik, der Technik und den Missionen vermittelt. Kurz gesagt, ihr dürft hier kein Kerbal Space Program erwarten, und ihr müsst euch in erster Linie für das Thema und das Wissen darum herum interessieren. Wenn euch das allerdings anspricht, bietet Mars Horizon – das nach eigenen Angaben unter Mithilfe der Europäischen Raumfahrtagentur entwickelt wurde – eine vergleichsweise lange Spielzeit bei einem geringen Preis. Unter diesen Voraussetzungen werdet ihr einen Kauf kaum bereuen. Ab ins All!



Ob ein Start erfolgreich verläuft, hängt von allerhand Faktoren ab, darunter auch vom Zufall.

aus einer von fünf Weltraumagenturen wählen: NASA, ESA, Russen, Japaner oder Chinesen. Alle bringen individuelle Boni mit, so brilliert etwa die europäische Raumfahrtbehörde ESA bei der Zusammenarbeit mit den anderen Agenturen, die mit euch um die Meilensteine der Raumfahrtgeschichte wetteifern. Alternativ dürft ihr euch auch eine eigene Behörde zusammenstellen.

Aller Traum ist teuer

Ihr startet im Jahr 1957 mit einem ersten Raketest, der die Basis für das weitere Abenteuer schaffen wird. Und schon in diesen ersten Minuten ist klar: Mars Horizon wird nicht durch seine Grafik überzeugen, die ist bestenfalls funktional. Auch die Raumfahrtatmosphäre kommt manchmal etwas kurz, so ganz ohne Sprachausgabe oder beeindruckende Bilder. Stattdessen gibt es viel Text und eine Menge Klickerei.

Viel Zeit verbringt man als All-Manager in der Basis, die offenbar auf einer tropischen Insel liegt und auch als Weltraumhafen fungiert. Hier baut ihr allerhand Gebäude, etwa Startrampen, Forschungskomplexe, PR-Büros und Diplomatiezentren, die wechselseitige, kleine Produktionsvorteile bekommen, je nachdem wie ihr sie aneinander platziert. Diese Bauten helfen dabei, die Ressourcen des Spiels zu managen. Für die teure Weltraumtechnik braucht es natürlich erst einmal viel Geld. Ihr bekommt vom Staat eine monatliche Zuwendung und sammelt durch

den erfolgreichen Abschluss von Missionen und einiger gelegentlicher Events Unterstützung. In gewissen Zeitabständen wird Beliebtheitsbilanz gezogen, wodurch ihr wiederum mehr monatliche Mittel (eine Runde ist gleich ein Monat) erhaltet.

Booster, Oberstufe, Nutzlast und Zufall

Damit die Raketen überhaupt erst mal abheben, will fortschrittliche Technik erforscht werden. Das passiert in drei Technologiegebäuden für Missionen, Raketen und Gebäude. Ersterer schaltet die großen Meilensteinaufgaben frei, etwa den Bau eines Satelliten oder den ersten Menschen ins All oder auf den Mond zu schicken. Diese Missionen sind von großer Bedeutung, hier konkurriert ihr unmittelbar mit den anderen vier Weltraumagenturen. Je mehr Gegner ihr beim Abschluss des Ziels auf ihre Plätze verweist, umso höher fällt die Belohnung aus. Das Erreichen jedes Ziels, sei es Meilenstein oder Nebenmission, setzt sich aus mehreren Zwischenschritten zusammen: Zunächst gilt es, die Mission und die dafür notwendige Technologie zu erforschen sowie Geld für die Herstellung der Rakete (Booster und Oberstufe) und der Nutzlast anzusparen. Der Bau der Teile braucht Zeit, der Abschuss selbst ist unterschiedlichen Wetterbedingungen unterlegen, worauf ihr bei der Planung des Starttermins achten müsst.

Je nachdem welche Rakete ihr gebaut und wie viel Erfahrung ihr mit der jeweiligen Bau-

Vergessene
Perlen

art bereits' gesammelt habt, steigt oder sinkt eure Chance, dass beim Start alles gut geht. Wetter und andere Bedingungen spielen ebenso eine Rolle, das Endergebnis ist dann aber letztlich Zufall. Auch ein Start mit nur einem Prozent Unfallwahrscheinlichkeit kann – eben genau wie in der echten Raumfahrt – danebengehen. Und wie in allen solchen Spielsystemen, die mit Wahrscheinlichkeiten arbeiten (siehe XCOM!), ist es auch hier enorm unbefriedigend, wenn ihr gerade all eure Ressourcen und Runden investiert habt, um als erste Agentur einen Hund ins All zu schießen, nur um dann zu sehen, dass die Rakete in die Luft fliegt – und zwar nicht auf die gute Art.

Raumfahrt ist ein Minispiel

Im Weltall angekommen beginnt die zweite Phase, die eigentliche Mission abseits des Verlassens der Atmosphäre. Ob ihr eine bemannte Mondmission oder einen datensammelnden Satelliten hochschießt, macht kaum einen Unterschied. Ihr spielt Stunde um Stunde das immer gleiche Knobelminispiel. Das sieht so aus: Ihr habt Energie und gegebenenfalls menschliche Arbeitskraft, um Daten-, Kommunikations- und Navigationspunkte zu sammeln, also blaue, rote und rosa Punkte. Manchmal müsst ihr dazu noch Hitze, Schub und Drift auspendeln. Das Prinzip ist aber immer dasselbe. Ihr investiert Energie und erhaltet beispielsweise zwei Rot. Für einen Punkt Rot bekommt ihr dann zum Beispiel ein Blau und zwei Rosa und so weiter. Das balanciert ihr aus, um in jeder Kategorie die geforderte Mindestpunktzahl der Missionsvorgabe zu erfüllen, und erreicht im Optimalfall innerhalb der maximalen Rundenzahl auch noch das Bonusziel.

Wer keinen Fetisch für Minispiele hat, biegt hier nach einigen Stunden ab. Denn das Ausbalancieren der Punkte bleibt für die rund 15 bis 30 Stunden Spielzeit eure Hauptbeschäftigung. Die Entwickler haben das wohl auch gemerkt und eine Automatikfunktion eingebaut. Dumm nur, dass mit der das Risiko eines Fehlschlages deutlich steigt und die Wahrscheinlichkeit, den Bonus mitzunehmen, drastisch sinkt. Da gerade am



Die Grafik von Mars Horizon ist wohl mit »funktional« am besten beschrieben.

Anfang die wichtigen Ressourcen knapp sind und ihr dazu ermutigt werdet, Meilensteine als erste Agentur zu erreichen, ist der manuelle Weg quasi Pflicht, denn bei dem lässt sich der Bonus leicht erreichen. Die Wahrscheinlichkeit für eine bessere automatische Auflösung steigt nur, wenn ihr eine ähnliche Mission bereits häufiger bestritten habt. Durch die geringere Wirtschaftlichkeit treibt einen das Spiel jedoch sanft dazu, das Minigame viel zu häufig zu absolvieren. Dazu kommt, dass ihr die Animationen bei der Abarbeitung der Eingaben nur mit Verzögerung abbrechen könnt.

Die Übereifrigen werden die Letzten sein

Das klingt in Summe recht negativ, es ist aber lange nicht alles schlecht an Mars Horizon – nicht umsonst hat die Simulation eine eifrige Fangemeinde und positive Steam-Bewertungen. Interessante Einträge erklären die Hintergründe der Missionen und der Technik, der Kampf um Meilensteine reizt und ist anspruchsvoll. Denn wenn ihr versucht, bei allen Missionen gleichzeitig Erster zu sein, seid ihr ganz schnell überall im Hintertreffen. Vor allem in den ersten Stunden wollen Projekte also wohl geplant sein.

Nach etwa fünf Stunden setzt Mars Horizon dann jedoch auf harten Grind statt neue

Mechaniken. Mit dem Erreichen gewisser Meilensteine schaltet das Spiel in den Vorbereitungsmodus auf die namensgebende Marsmission und fordert dafür den Abschluss der allermeisten Forschungen und Dutzender gleichartiger Missionen. Deshalb kommt es sehr darauf an, welcher Spielertyp ihr seid. Wer sich richtig reinfressen will, dem wird der immer gleiche Ablauf schnell langweilig. Wollt ihr aber nur hin und wieder mal nach Feierabend ins All starten, könnt ihr bedenkenlos abheben. ★

MARS HORIZON

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon II X2 280
Geforce GT 740 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2100 / AMD Phenom II X4 910e
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



läuft flüssig, keine Ladezeiten atmosphärische Musik-
untermalung Grafik zeigt Schönheit des Alls kaum
steife Animationen keine Sprachausgabe

SPIELEDIGN



Systeme greifen gut ineinander spannende Entscheidungen
automatische Missionsauflösung mit zu vielen Nachteilen
zu wenig Abwechslung Animationen bremsen Spielfluss

BALANCE



Minigame genau richtig schwer KI-Konkurrenten halten mit
Geld zu Beginn motivierend knapp Erfolg bei Missionen nicht
garantiert Würfelpech kann frustrierend sein

ATMOSPHÄRE / STORY



gute Erklärungen historischer Begebenheiten Raumfahrtoptik
Meilensteinmechanik transportiert Wettlaufgefühl leblose
Darstellung keine emotionale Verbindung zu Astronauten

UMFANG



Wiederspielwert durch Schwierigkeitsgrade anpassbare
Weltraumagenturen viel Hintergrundwissen im Spiel
nur ein Modus ein Minigame ist zu wenig

FAZIT

Horizon Mars ist eine thematisch ge-
lungene Simulation der Raumfahrt,
wird wegen seiner eingeschränkten
Spielmechanik jedoch eintönig.



Die Basis wirkt, als würden wir sie auf einer Karibikinsel erbauen, wo wir Platz optimieren müssen.