

Ixion

ENDET IN KOPFSCHÜTTELN

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Kasedo** Entwickler: **Bulwark** Termin: **7.12.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Das Aufbauspiel Ixion verspricht SciFi, Survival und vor allem eine Story.

Doch nach dem guten Auftakt wuchsen unserem Tester immer mehr graue Haare. Von Reiner Hauser

Ixion hat mich von Anfang an fasziniert. Das fing schon mit dem großartigen E3-Trailer rund um den charismatischen Tech-Tycoon Vanir Dolos an, der in bester Elon-Musk-Manier seine eigene Technologie anpreist, die nicht weniger als die Rettung der Menschheit verheißt. Und Rettung brauchen sie, diese Menschen, die etwa 30 Jahre in der Zukunft leben und mit einer völlig ausgebeuteten Erde klarkommen müssen, die laut Dolos nicht mehr zu retten ist. Die Entwickler von Bulwark Studios versprochen mir damit mal was Neues im allzu gleichförmigen Genre: super aussehendes Aufbaustrategie-puzzle mit Survival und guter Story. Aber ge-

nau wie die Geschichte rund um den griechischen König Ixion endete meine Reise nach einem anfänglichen Höhenflug als Tragödie.

Akt 1: Exposition Die Reise beginnt

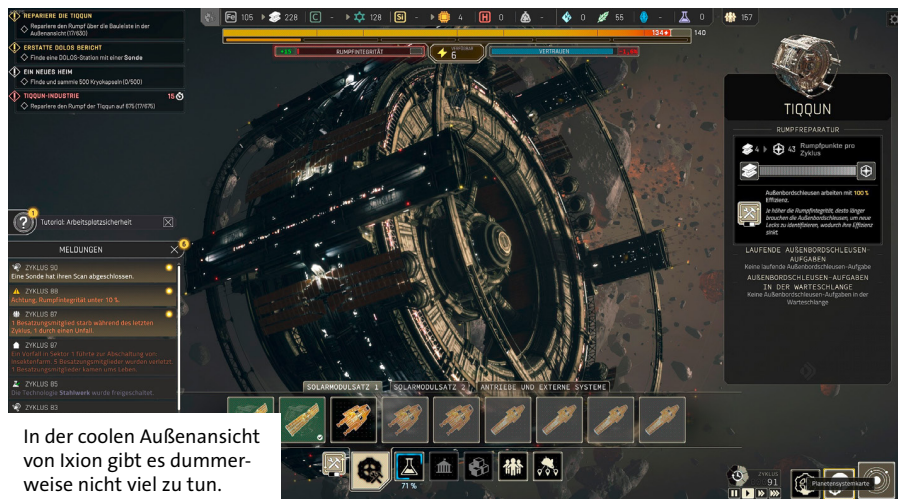
Mein Abenteuer in Ixion fängt mit einer Art Tutorial an, in dem ich mich als Kommandeur beweisen muss. Erst nachdem ich grundlegende Aufgaben bewältigt habe, darf ich das visuell beeindruckende Raumschiff Tiquon (gesprochen wie Tycoon) zum Mond »fliegen«. Für die große Show von Vanir Dolos. Während der unten auf der Erde pathetisches Zeug faselt, starte ich den

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine echte Herausforderung sucht.
- ... euch ständiges Neuladen nicht stört.
- ... ihr gerne auf engem Raum puzzelt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine gute Story wollt.
- ... ihr die Grafik der Cutscenes im Spiel erwartet.
- ... ihr keine Lust auf Grind habt.



In der coolen Außenansicht von Ixion gibt es dummerweise nicht viel zu tun.

Motor – und sprengt den Mond in handliche Stücke. Und so finde ich mich als Spieler von Ixion in der schön verzwickten Ausgangslage wieder, der Kommandeur eines extrem fortschrittlichen Raumschiffs zu sein, das als Retter der Menschheit ebendiese gerade noch tiefer ins Verderben gestoßen hat. Doch das ist erstmal mein geringstes Problem, denn auch die Tiquon hat das ganze Debakel nicht gut überstanden. Genau wie mein Sinn für Logik. Denn statt in Proxima Centauri sind mein Schiff und ich wieder im Sonnensystem, und zwar eine unbestimmte, doch mit Sicherheit ziemliche lange Zeit in der Zukunft. Die Erde ist verödet, das Leben verschwunden. Während meine Crew entsetzt die Neuigkeit über diesen Verlust verdauen muss, frage ich mich, warum es niemanden interessiert, warum und wie das Schiff über den Hyperraum einen Zeitsprung gemacht hat, ohne sich fortzubewegen. Obendrein macht es das später nie wieder, da springt es brav im Raum statt in der Zeit.

Aufbau-Survival

Aber gut, denke ich mir, an die Arbeit. 30 Stunden als Logistikmanager stehen mir bevor, in denen ich pausenlos Platz, Arbeitskraft und Versorgung der lebenswichtigen Systeme ausbalancieren muss. Dabei spiele ich auf drei Ebenen:

- Im Schiff baue ich Gebäude, verbinde sie mit Straßen und verwalte Ressourcen sowie Bevölkerung.
- In der hübschen Außenansicht halte ich mich selten auf, da gebe ich fast nur neue Solarmodule in Auftrag.
- Auf der Weltebene erkunde ich, schicke Sonden los, manage den Abbau von Ressourcen und interagiere mit Ereignissen.

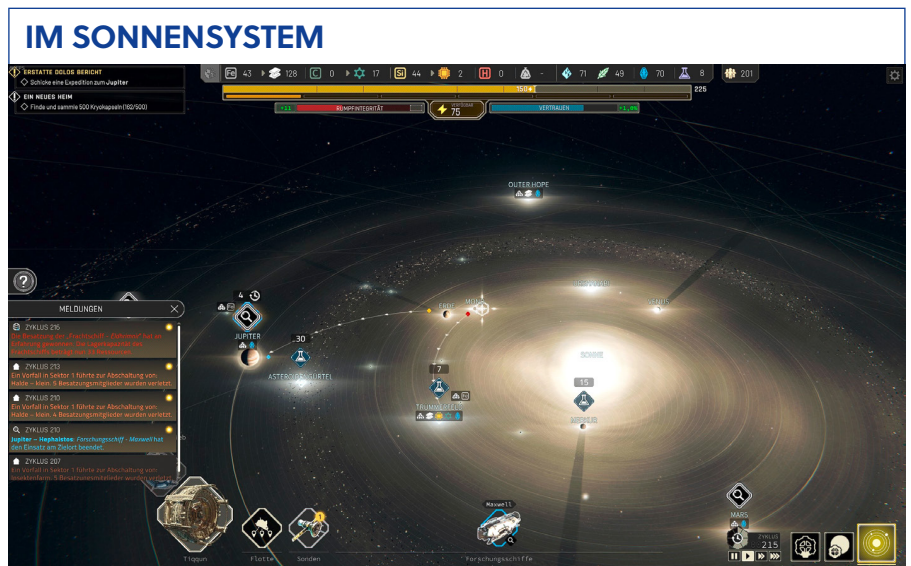
Damit meine Crew überlebt, muss ich sie mit Nahrung versorgen, die zu Anfang von Insektenfarmen und später hauptsächlich aus dem Getreideanbau kommt. Der wiederum benötigt Wasser, welches ich aus Eis gewinne, das ich im Weltall abbaue. Dazu schicke ich Sonden aus, um Ressourcen aufzuspüren (Eis, Wasserstoff, Kohlenstoff, Eisen, Silizium sowie Kryokapseln, durch die ich neue Bewohner bekomme, wenn ich sie aufwecke). Die Rohstoffe werden dann von meinen Bergbauschiffen geschürft und von Transportern abgeholt. Beide Schiffstypen steuert ihr nur indirekt über eine Jobverteilung mit Prioritäten. Ihr sagt also beispielsweise einem Frachter, dass er Eisen mit höchster Priorität abholen soll und Wasserstoff gar nicht. Da diese Schiffchen recht langsam unterwegs sind, lohnt es sich, mit dem Unterlichtantrieb der Tiqqun zu Himmelskörpern zu fliegen, die näher an den Vorkommen liegen.

Akt 2: Komplikationen Es wird knifflig

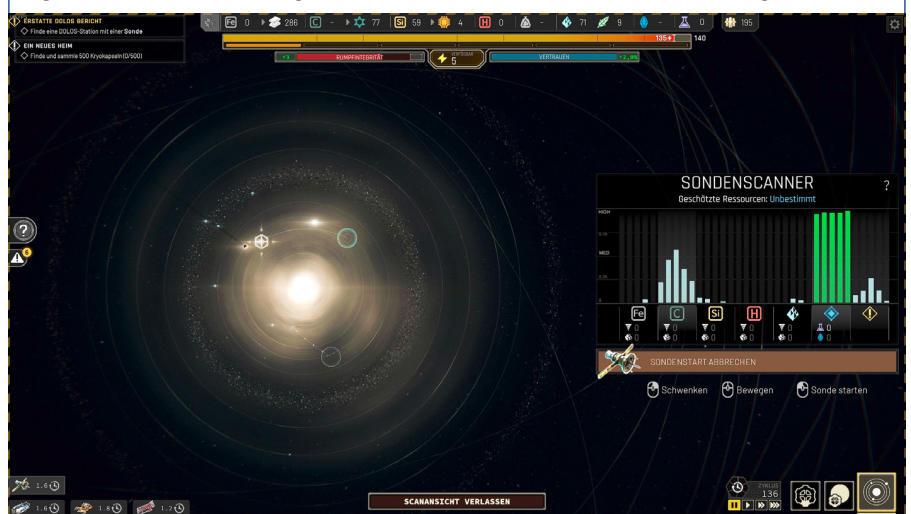
Doch solange die Tiqqun unterwegs ist, kann sie über ihre (erweiterbaren) Solarmodule auf der Außenseite keinen neuen Strom generieren, wodurch entweder der komplette Betrieb an Bord stillsteht (auch die Speisesäle) oder Batterien für Notstrom sorgen. Und natürlich kostet alles, was ich an Bord oder außen dran bauen will, Ressourcen, also Stahl, Elektronik und Polymere, die ich aus den im All gewonnenen Rohstoffen produzieren muss – mit Energie und Arbeitskraft.

Ein Mangel an Strom führt zu einem Energiekollaps im ganzen Schiff, bei dem nicht nur in allen Gebäuden das Arbeiten eingestellt wird, sondern diese auch durch Überlastungen kaputtgehen können. Das wiederum ist schlecht für die Rumpfindegrität. Denn wie mir die Bord-KI erklärt, führen die Hyperraumsprünge mit jedem Mal zu Schäden, die permanente Reparaturen am bestehenden Rumpf notwendig machen.

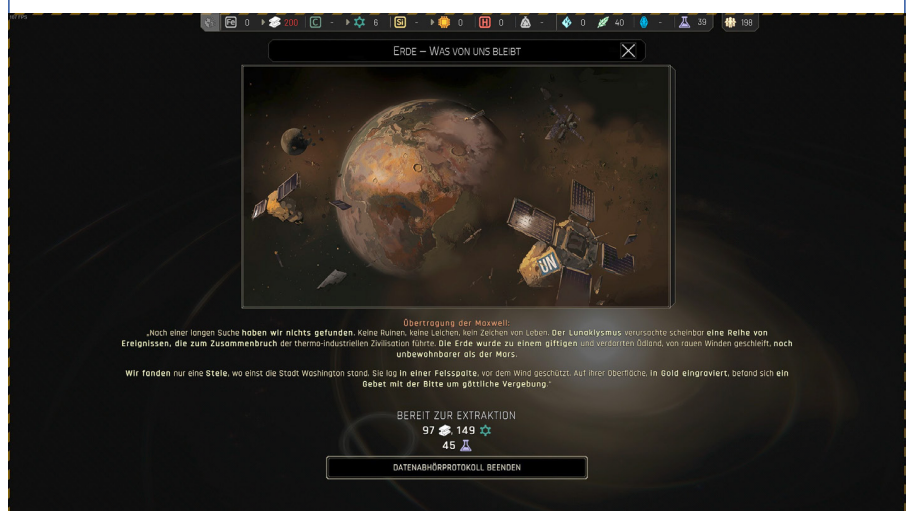
In diese Reparaturen fließen also permanent Arbeitskraft, Strom und Stahl. Fällt einer der drei Punkte aus, geht der Rumpf langsam vor die interstellaren Hunde. Kommt die Leiste bei null an, habe ich ver-



Auf der Ebene der Sonnensysteme erkundet ihr. Ihr findet Rohstoffvorkommen, aber auch Ereignisse, die ihr mit Forschungsschiffen untersuchen könnt und dafür Belohnungen erhaltet.



Mit dem kleinen Kreis der Sonden tastet ihr das System ab, bis etwas grün ausschlägt.



Teil der Ausbeute dieser Erkundung sind 45 Forschungspunkte, die ihr immer brauchen könnt.

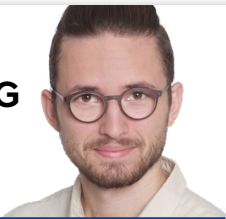
loren. Fällt also der Strom aus, wird nicht repariert, und der Verfall beschleunigt sich noch zusätzlich durch kaputte Gebäude. Ich muss also zusehen, dass ich das Stromnetz beispielsweise durch das Abschalten unnötiger Einrichtungen wieder online und die Statusleiste des Rumpfs wieder in Richtung 100 Prozent bekomme.

Ihr werdet scheitern, oft

Und ja, Ixion mag Todesspiralen. Ein kleines Problem kann hier den Tod bedeuten. Stellt euch daher auf häufiges Laden eines älteren Spielstands ein, wenn ihr in eine Sackgasse geratet. Zum Beispiel winkt mein Ende ebenso, wenn ich nicht genügend Eisen für die Stahlherstellung (Reparaturen und Ge-

MEINUNG

Reiner Hauser
@HauserRJ



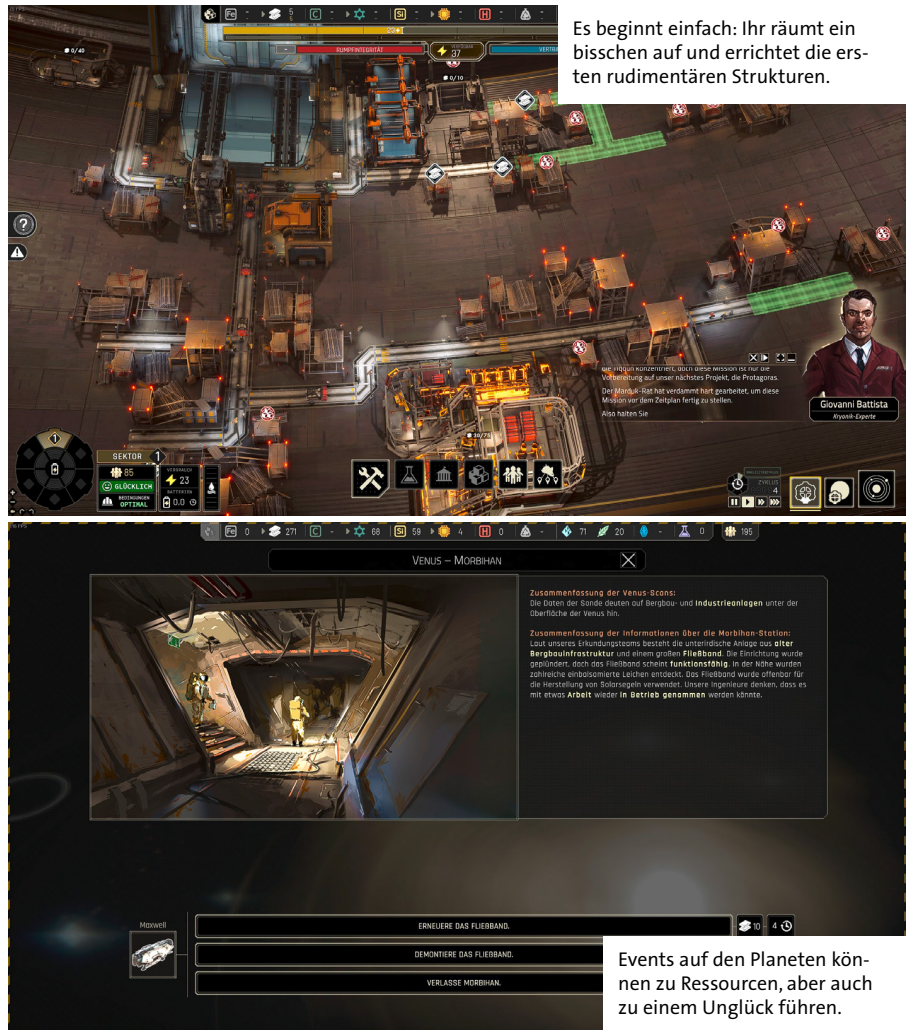
Ach du liebe Güte. Ich habe mich schon länger nicht mehr so bei einem Test aufgeregt. Das ist zum Teil den Balancing-Problemen geschuldet, zum Teil meinem Job als Tester, der verlangt, ein Spiel relativ flott abzuschließen. Und Ixion ist dafür denkbar schlecht geeignet. Denn wenn ich auf dem höchsten Geschwindigkeitsgrad mal etwas übersehe, ist gleich die Hölle los. Doch mit der Zeit habe ich Ixion dann doch auch gerne gespielt. Denn ich mag es, wenn mich Spiele vor Herausforderungen stellen, die ich überwinden muss. Und da der grundsätzliche Aufbau-Loop wirklich gut funktioniert, fühlte es sich auch befriedigend an.

Dann aber wird der Grind immer schlimmer und das Spiel zäh. Gegen Ende wirkt Ixion gar, als hätte man es schnell noch zusammengestöpselt. Das Gute daran ist, dass das Probleme sind, die die Entwickler in den Griff bekommen können, wenn sie jetzt am Ball bleiben. Dann wäre Ixion vielleicht schon zum Start des neuen Jahres deutlich weniger frustrierend.

Was sich aber nicht mehr ändern lässt, ist die in meinen Augen schlimme Story. Es wirkt, als hätten die Entwickler eine coole Grundidee gehabt und dann nicht mehr weitergewusst. Oder es wurde im Lauf der Entwicklung so viel verändert und herausgeschnitten, dass am Ende nur noch eine verstümmelte Leiche zurückgeblieben ist. Mein persönlicher Kritikpunkt: Wie beispielsweise auch das deutsche Imagine Earth nimmt sich Ixion einer Thematik an, für die es keine ernsthafte Lösung anbietet. Bei Imagine Earth waren außerirdische Magietempel Teil der Lösung für eine Zukunft, in der wir unseren Lebensraum nicht selbst zerstören. In Ixion bleibt die Antwort aus, und die Story ist überdies totaler Unfug. Mit Superkräften und dem Ignorieren simpelster menschlicher Züge kann ich die Menschheit auch retten. Ob das dann aber der Problematik gerecht wird, stelle ich infrage.

bäudebau) herankarren kann. Oder wenn das Eis ausgeht und die Felder nicht mehr bewässert werden können.

Obendrein muss ich auch noch die Zufriedenheit der Crew im Auge haben. Die wird neben der Nahrungsversorgung von der Qualität der Behausungen, der medizinischen Versorgung, Stabilität bringenden Dekreten und Denkmälern beeinflusst sowie durch permanente Effekte und Events modifiziert. Erreicht die darauf basierende Zustimmung zu meiner Führung den Nullpunkt, bin ich ebenfalls raus. Außerdem werden Gebäude bestreift, was auch den Speisesaal oder das Krankenhaus treffen kann. Und weil das nicht schon komplex genug ist, kommt jetzt noch ein Kniff beim Raumschiffdesign zum Tragen. Die Tiquun ist nämlich in



Es beginnt einfach: Ihr räumt ein bisschen auf und errichtet die ersten rudimentären Strukturen.

Events auf den Planeten können zu Ressourcen, aber auch zu einem Unglück führen.

sechs Sektoren unterteilt. Anfangs habe ich nur einen und kann mit der Zeit die anderen freischalten, um mehr Platz zu bekommen. Doch jeden Sektor muss ich individuell verwalten, jeder hat seine eigenen Rohstoffe, Bewohner und eine eigene Stabilität. Es kann also in einem Sektor zu einer Hungersnot und einem wütenden, randalierenden Mob kommen, während im angrenzenden alles paletti ist. Allerdings können laufend Ressourcen und Bevölkerung zwischen den Sektoren getauscht werden, was ihr in Menüs löst, in denen ihr bestimmt, welcher Sektor wie viel von welchem Rohstoff mindestens einlagern soll, bevor er etwas an andere Sektoren weitergibt.

Das klingt einfacher, als es ist, denn wegen des Platzmangels an Bord kann ich nicht schnell reagieren, wenn sich ein Rohstoff zu arg anhäuft, die Halden und Andockbuchten verstopft und die Anlieferung anderer Rohstoffe verhindert. Der Managementteil von Ixion ist beinhardt. Manchmal ist er frustrierend (wenn ihr schon wieder neu laden müsst), dann wieder motivierend (wenn ihr durch Tüfteln merkleiche Fortschritte macht) und nicht zuletzt entnervend (wenn das Spiel in Grind verfällt).

Steuerung und Interface

Natürlich kommt die Komplexität erst nach und nach zum Tragen. Dummerweise erklärt das Spiel einige wichtige Aspekte nicht gut

und versteckt Elemente irgendwo in seinem Interface, wo ihr sie intuitiv nicht sucht. Dadurch musste zumindest ich immer wieder längere Passagen von Neuem spielen. Denn Ixion verzeiht keine Fehler. Gleiches gilt für die Steuerung, bei der sich viele Kleinigkeiten mit der Zeit aufsummieren. Um allein nach dem Speichern zurück ins Spiel zu kommen, muss ich drei Klicks an unterschiedlichen Stellen vornehmen (oder dreimal ESC drücken). Und die Forschung kann ich von der Weltraumbene aus nicht verfolgen und bedienen. Da ich nur je zwei Forschungen gleichzeitig in Auftrag geben kann, ist es furchtbar mühselig, die Wissenschaftler nicht zu vergessen und auf Trab zu halten.

Akt 3: Klimax

Der spielerische Höhepunkt

Und wo wir beim Thema sind: In Ixion erforscht ihr sowohl neue Gebäude als auch Upgrades für sie. Dabei hakt es noch etwas an der Balance, denn einige der Verbesserungen sind ziemlich nutzlos. Insgesamt funktioniert dieser Aspekt jedoch sehr gut, da ich mir vor allem am Anfang jeden Forschungspunkt hart erarbeiten muss. Die finde ich nämlich (fast) nur bei Expeditionen im All. In jedem System finde ich mit meinen Sonden neben Ressourcen auch Planeten, zu denen ich Forschungsschiffe schicken kann. Dort entspinnt sich meistens eine kurze Event-Reihe, bei der ich entscheiden



Ihr braucht immer mehr Platz und müsst dafür neue Sektoren bebauen.



Der Forschungsbaum ist umfangreich, vor allem zusammen mit den Upgrades für eure Technologie.

muss, was die Forscher tun sollen. Ich kann etwa eine schnelle Analyse vornehmen oder einen temporären Beobachtungsposten errichten, der jedoch mehr Zeit in Anspruch nimmt und zusätzliche Ressourcen benötigt. Abhängig von meiner Entscheidung bekomme ich dann Belohnungen in Form von Rohstoffen, Kryokapseln oder Forschungspunkten. Wenn es dumm läuft, geht meine ganze Crew samt Schiff drauf. Ihre Chancen lassen sich dabei durch Upgrades verbessern.

Zusätzliche Tiefe bekommt das Spiel durch »Weltraumwetter«, das sowohl der Tiquun als auch den Transportern, Sonden und Forschungsschiffen Probleme bereitet. Die kleinen Schiffe gehen darin gerne mal drauf, und der Rumpf der Tiquun zerbröselt noch schneller. In einigen der fünf Kapitel müsst ihr um diese Bereiche herumtaktieren. Da das Spiel die Komplexität des Aufbaus und die Anforderungen der Survival-Mechaniken sowie die Erkundung gut unter einen Hut bringt, erlebe ich im Mittelpart nach etwa zehn bis 15 Stunden den Höhepunkt in Sachen Gameplay. Denn dann stehen mir alle Funktionen zur Verfügung, ich habe endlich alle Mechaniken richtig verstanden, um den Widrigkeiten geschickt zu trotzen – und bin dennoch immer wieder gezwungen, neu zu laden. Doch Ixion will eben nicht einfach sein, und das ist eine schöne Abwechslung.

Akt 4: Peripetie – Der Grind

Doch nun, gegen Ende des zweiten Kapitels, offenbart das Spiel langsam seine größte Schwäche. Ixion ist mit zunehmender Spiel-

dauer immer schlechter gebalanced, was das Spiel in die Länge zieht. Manche Ziele erfordern viel zu viele Rohstoffe, was Grind notwendig macht. Da Ixions Simulation aber ohne ständige Wachsamkeit immer ins Desaster führt, gucke ich auf der einen Seite gelangweilt zu, wie Stahlindustrie und Transporter quälend langsam vorankommen, und muss auf der anderen Seite stets ein wachsames Auge auf meine Sektoren und den Rumpf haben. Tue ich das eine Zeit lang nicht, habe ich schneller verloren, als sich Ixion an seinem himmlischen Feuerrad einmal im Kreis drehen kann. Und das bedeutet dann, den ganzen Grind vom letzten Speicherpunkt aus zu wiederholen.

Hilfreich ist dabei auch nicht, dass ich in dieser Phase nicht viel von der grafischen Pracht des Spiels habe. Die zeigt sich nämlich hauptsächlich in der Außenperspektive (die ich kaum nutze), bei Hyperraumsprüngen (die zu solchen Zeitpunkten nicht stattfinden) und bei Zwischensequenzen, die es nur am Anfang gibt. Stattdessen starre ich entweder auf die in meinen Augen spartanische Weltkarte oder sehe mir das Innenleben an, das aufgrund seines Settings (ein großer Laderaum!) mit der Zeit auch öde wird.

Akt 5: Katastrophe Der Sinn verliert sich im All

Insgesamt habe ich den Eindruck, dass Ixion nicht ganz fertig geworden ist. Das mache ich sowohl an der fehlenden Balance (vor allem im letzten Kapitel) fest als auch an der Präsentation. Im Tutorial tauchen beispiels-

weise noch vertonte Figuren auf, die dann nie wieder zu sehen sind. Außerdem ist die Geschichte unlogisch und wirkt nicht wie aus einem Guss. Und das ist vielleicht meine größte Enttäuschung. Allerdings bin ich da auch etwas speziell. Für mich ist eine innere Logik wichtig. Dass das vielen nicht so geht, ist mir bewusst, daher ist dieser Teil nicht für jeden so relevant. Ich will auch nicht ausschließen, dass ich irgendwas nicht ganz verstanden habe. Eine gute Geschichte sieht aber anders aus. ★

IXION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570K / FX-8310
GTX 1060 / Radeon RX 590
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 3 3200G
RTX 2060 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ super Soundtrack ➕ beeindruckende Grafik bei Cutscenes ➕ läuft flüssig ➖ beliebig wirkendes Interface ➖ Weltraumbene fad

SPIELEDISIGN



➕ handlungsfokussiert ➕ Setting und Spieldesign verschmelzen ➕ Systeme beeinflussen sich ➕ meist mehrere Problemlösungen ➖ wenig Abwechslung

BALANCE



➕ Wirtschaft und Aufbau herausfordernd ➕ Forschungspunkte lange wertvolles Gut ➖ teils unfair ➖ Ende kaum spielbar ➖ unkomfortable Steuerung

ATMOSPHERE/STORY



➕ stillichere Ästhetik ➕ vermittelt Survival-Feeling ➕ interessante Prämisse ➕ Geschichte voller Logiklöcher ➖ Personen nicht in Handlung verwoben

UMFANG



➕ 30 Stunden Spielzeit ➕ viele Forschungen ➕ etliche Upgrades ➖ Spielzeit durch Grind gestreckt ➖ einige Prozesse dauern zu lange

ABWERTUNG

Schwere Bugs beim Laden eines Spielstands beeinträchtigen zeitweise den Spielspaß.

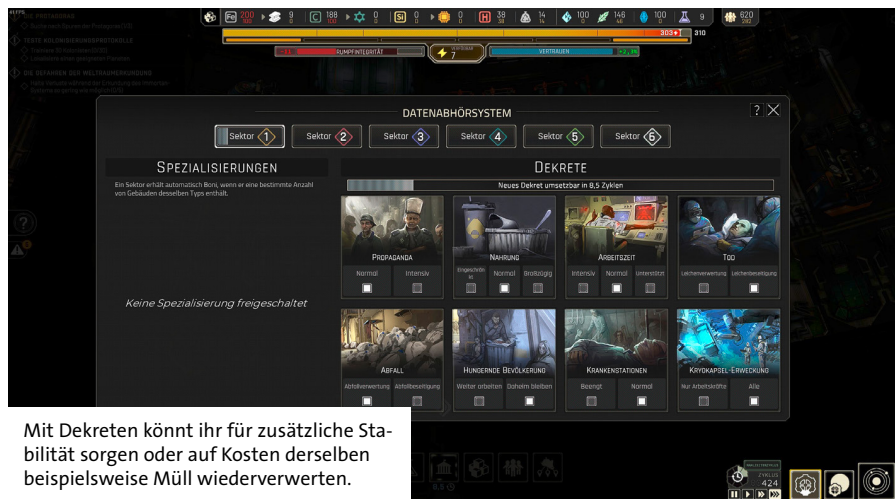
FAZIT

Ixion überzeugt mit seinem anspruchsvollen Aufbau, enttäuscht aber ausgerechnet bei der Story.

75

-5

70



Mit Dekreten könnt ihr für zusätzliche Stabilität sorgen oder auf Kosten derselben beispielsweise Müll wiederverwerten.