

## Aven Colony

## ANNO OHNE SEELE

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Mothership Entertainment** Termin: **25.7.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

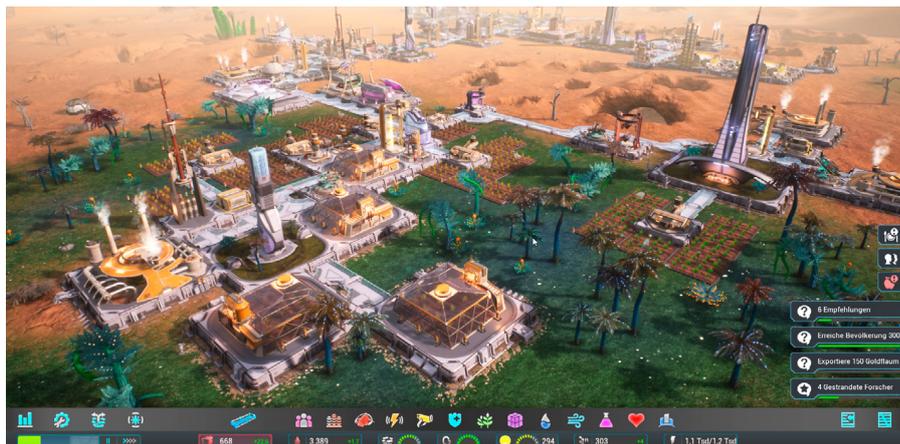
**Aven Colony fehlen im Test ausgerechnet die zwei wichtigsten Zutaten für ein großartiges Aufbau-Strategiespiel.** Von Maurice Weber

Der Städtebau eine Mischung aus Anno und Sim City, dazu der Überlebenskampf eines Banished – Aven Colony weiß, wo es gute Aufbaustrategie-Inspiration zu holen gibt. Doch was seine Vorbilder zu echten Meisterwerken ihres Genres gemacht hat, das kann Aven Colony nicht nachbilden. Es scheitert ausgerechnet in den beiden wichtigsten Disziplinen eines guten Aufbauspiels.

### Banisheds Mondfahrt

In Aven Colony bauen wir der Menschheit im All ein neues Zuhause. Wir besiedeln den fremden Planeten Aven Prime, indem wir zunächst fürs Nötigste sorgen: Farmen und Gewächshäuser, Strom aus Wind, Gas und Solarenergie, dazu Wasser und Baumaterial. Aber mit dem Nötigsten sind unsere Bürger nicht zufrieden. Sie werden mürrisch, wenn wir keine Luftsäuberungsanlagen installieren, wenn sie zu weit zu ihrem Arbeitsplatz laufen müssen oder Verbrecher die Nachbarschaft unsicher machen. Stellen wir uns zu blöd an, wählen uns die Kolonisten als Gouverneur ab und das Spiel ist vorbei.

Und stellen wir uns ganz toll an, können wir trotzdem noch Probleme kriegen! Denn wir haben uns keinen allzu gastlichen Planeten ausgesucht. Immer wieder müssen wir



Eine florierende Kolonie: Wir nutzen das fruchtbare Land in der Wüste, um die Bürger zu versorgen.

Katastrophen wie außerirdische Seuchensporen, Blitzgewitter und sogar riesige Sandwürmer abwehren. Außerdem bricht wie in Banished regelmäßig der Winter herein und schlägt auf unsere Farm- und Solarproduktion. Wer dann nicht genügend Vorräte angelegt hat, sieht im wahrsten Sinne des Wortes keine Sonne mehr.

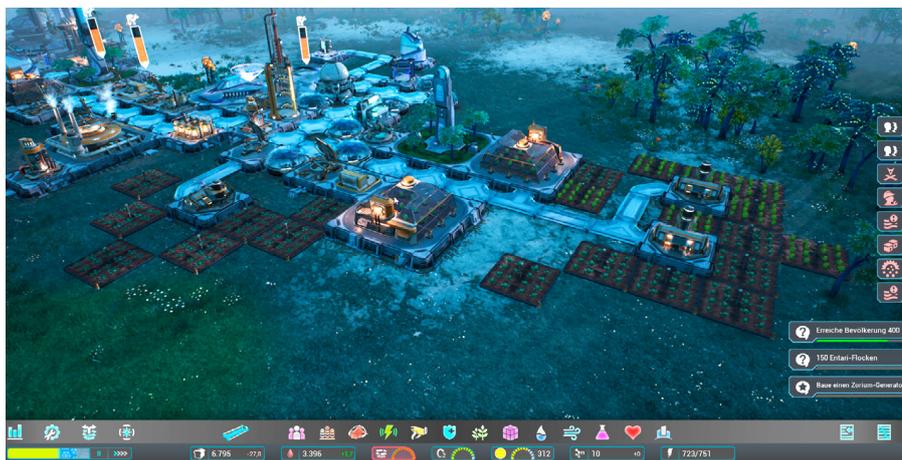
All das ergibt im Grunde ein schlüssiges Aufbauspiel-Konzept und eine Weile motiviert es auch, dem Planeten eine gut geölte Kolonie abzutrotzen. Bis sich dann über kurz oder lang die zwei großen Schwächen des Spiels bemerkbar machen.

### Schwäche Nummer eins

Je länger man Aven Colony spielt, desto stärker fällt auf: Es fehlt massiv an Tiefgang. Die

Lust am stundenlangen Tüfteln und Verbessern wie in Anno oder Banished stellt sich nie ein, denn es gibt gar keinen Raum dafür. Aven Colonys große Vorbilder stellen uns im Lauf einer Partie vor immer neue Herausforderungen. Um Luxusgebäude und Nobelbürger zu unterhalten, wollen immer komplexere Warenkreisläufe verwaltet und wertvollere Ressourcen (etwa aus dem Orient in Anno 1404) erschlossen werden. Außerdem gibt es immer neue Errungenschaften für die Siedlung zu erwerben, beispielsweise Banisheds Schule für effektivere Arbeiter. Aven Colony fehlt diese Motivationskurve. Das fängt schon damit an, dass alle Gebäude aus der gleichen einzigen Bau-Ressource zusammengesetzt werden, den Nanniten. Aber auch unsere Bürger entwickeln sich nicht weiter. Ihre Bedürfnisse zu befriedigen gestaltet sich ziemlich anspruchslos. Ziehen wir ein neues Wohnviertel hoch, pflanzen wir einfach wieder den gleichen Komplex aus Standardgebäuden grob in die Gegend und müssen danach nicht weiter drüber nachdenken. Das ist zu simpel.

Individuelle Eigenschaften wie einen Bildungsgrad haben die Kerle ebenfalls nicht zu bieten. Und Transportwege und Warenkreisläufe spielen auch kaum eine Rolle. Gut, wir können später in der Mühle Weizen zu Mehl und Pasta verarbeiten oder aus exotischen Alien-Pflanzen Stimulanzmittel herstellen – aber wir können's uns genauso gut schenken. Niemand verlangt danach, und die Grundnahrungsmittel reichen völlig aus! Viel schneller als in Anno oder Banished



Im Winter können wir uns nicht mehr auf Felder und Solarstrom verlassen.



**Maurice Weber**  
@Froody42



Mich hat selbst überrascht, wie negativ sich dieser Test am Ende las. Denn Aven Colony macht anfangs einen durchaus positiven Eindruck! Ich mag die Idee eines Banished im Weltraum, und die grundlegenden Spielmechaniken funktionieren ja sogar recht gut! Es ist keineswegs so, als hätte ich mich beim Spielen ständig über irgendwelche komplett misslungenen Elemente geärgert. Nur: Ich war auch nie begeistert. Im Gegenteil, nach ein paar Stunden verflüchtigt sich jeder echte Spielspaß. Ich arbeite nur noch Routine-Bauprojekte ab, lasse stoisch die nervigen Katastrophen über mich ergehen und hätte jederzeit aufhören können, ohne das Spiel weiter zu vermissen. Schade um die guten Ansätze.

sind wir damit an dem Punkt, an dem wir unsere Kolonie gar nicht mehr nennenswert verbessern können. Wir vergrößern sie nur noch und füllen neue Gebiete nach der gleichen Routine mit den gleichen Gebäuden. Die Katastrophen können dann auch keine Würze mehr ins Spiel zu bringen. Wir sind ja viel zu reich, als dass sie uns noch gefährlich werden könnten.

### Schwäche Nummer zwei

Zu den Höhepunkten eines jeden Aufbau- und Spiels gehört es, sich an den Früchten seiner Arbeit zu ergötzen. Den Blick über ein beschauliches Mittelalterdorf oder eine florierende Metropole schweifen zu lassen, emsigen Siedlern beim Wuseln zuzuschauen – das gehört einfach dazu! Macht in Aven Colony aber keinen Spaß. Unsere Kolonie schlängelt sich als seelenloser Tunnelkomplex durch eine leblose Landschaft. Und wir müssen schon stark reinzoomen, um überhaupt mal ein paar Bürger zu sehen. Aber unsere Sci-Fi-Gebäude können wir selbst dann kaum auseinanderhalten! Baumeisterstolz kann so nicht aufkommen. Wir fühlen



Sinkt die Zufriedenheit unserer Bürger zu sehr, wählen sie uns ab.

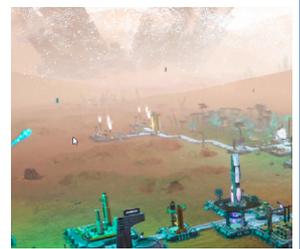
## Katastrophen



Der **Sandwurm** gehört zu den größten und gefährlichsten Aliens in Aven Colony.



Aber auch diese **Sporen** können Probleme machen und unsere Gebäude infizieren.



Wachtürme schießen nicht nur auf Aliens, sondern wehren auch **Splitterstürme** ab.

keine Verbindung zu dem, was wir geschaffen haben – fatal für Aufbaustrategie!

### Die Kampagne reißt's nicht raus

Aven Colony bietet freies Bauen und eine Kampagne mit neun Missionen. Die Aufträge schaffen es aber auch nicht, Spannung ins Spiel zu bringen. Story und Figuren bleiben banal und unsere Aufgaben ergeben oft keinen Sinn. Einmal landen wir etwa in der Nähe von Alienbauten und sollen sie analysieren. Erst wenn wir das gemacht haben, fällt unseren Missionsleitern die eigentliche Siegbedingung ein: Die Forschungskolonie braucht ein Sportstadion! So haben wir selten das Gefühl, auf ein sinnvolles und motivierendes Ziel hinzuarbeiten – weder in dieser Mission, noch in Aven Colony allgemein. ★



Diese Aliengebäude müssen wir scannen, um die belanglose Story voranzutreiben.

## AVEN COLONY

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-3220 / AMD FX-6350  
Geforce GTX 470 / Radeon HD 7850  
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-4670 / AMD A10-7850K  
Geforce GTX 980 / Radeon R9 390X  
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ abwechslungsreiche, teils schicke Landschaften ➤ guter Soundtrack ➤ gelungene Gebäudemodelle ➤ schwachbrüstige Effekte für Katastrophen ➤ wenige Animationen

### SPIELDESIGN



➤ grundlegende interessante Mischung aus Aufbau und Survival ➤ weitgehend gut nachvollziehbar ➤ wenig Tiefgang ➤ wird sehr schnell zur Routine ➤ einfallslose, willkürliche Aufträge

### BALANCE



➤ sanfter Einstieg mit Tutorial ➤ sieben Schwierigkeitsgrade ➤ kaum Herausforderung, sobald Kolonie reich ist ➤ viele Luxus-Ressourcen überflüssig ➤ Partien werden nicht anspruchsvoller

### ATMOSPHÄRE / STORY



➤ Weltraum-Besiedelung könnte cooles Szenario sein ➤ banale Geschichte ➤ Siedlungen ohne Leben oder Wuselfaktor ➤ statische Umgebungen ➤ Katastrophen mehr nervig als spannend

### UMFANG



➤ freies Spiel mit zehn Maps ➤ einstellbare Parameter wie Ressourcendichte ➤ neun Kampagnenmissionen ➤ zu wenige Gebäudetypen ➤ kaum Langzeitmotivation

### FAZIT

Trotz guter Ansätze flaut der Spaß in Aven Colony sehr schnell ab und macht langweiliger Routine Platz.

