

Surviving Mars

ANGRIFF DER AUSSERMARSIANISCHEN

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **15.3.2018**

In Surviving Mars schicken uns die Tropico-Macher zum Koloniebau auf den roten Planeten.

Von Michael Herold

Großartige Kolonialherren müssen nicht immer Diktatoren aus der Karibik sein. Diese simple Wahrheit haben auch die Tropico-Macher von Haemimont Games erkannt und schicken uns deshalb in ihrem neuen Aufbauspiel Surviving Mars als Astronauten auf den roten Planeten. Dort sollen wir trotz lebensfeindlicher Umweltbedingungen eine neue Heimat für die Menschheit erschaffen. Als raumfahrender Kolonialherr müssen wir uns auf dem Mars also nicht nur mit unzufriedenen Kolonisten, sondern auch mit eisigen Temperaturen, Sandstürmen, Meteoritenschauern und sogar außermarsianischen Bedrohungen herumplagen.

PC-Version bekommt zum Release vollen Mod-Support

Surviving Mars wird am 15. März sowohl für PC als auch für PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. Die PC-Version wird allerdings einen exklusiven Vorteil gegenüber den Konsolen bieten: Mod-Support. Wer eine PS4 Pro oder eine Xbox One X sein Eigen nennt, hat aber auch Grund zur Freude, da Surviving Mars auf den Konsolen von Release an in 4K spielbar sein wird.

Wenige Wochen vor dem Release hatten wir nun die Möglichkeit, den Titel einmal selbst anzuspüren und einen ausführlichen Blick auf die Mysterien des Mars zu werfen.

Auf einem fremden Planeten zu Hause

Unsere Hauptaufgabe ist das Errichten einer neuen Kolonie. Dazu suchen wir uns vor unserem Start von der Erde einen Sponsor, und ab geht die Rakete. Auf dem Mars angekommen, erbauen wir Kuppeln, in denen unsere Bewohner leben können, und fangen an Strom, Wasser und Sauerstoff zu generieren. Fans von Städtebau-Simulationen wie

Cities: Skylines oder Banished werden sich auf dem Planeten sofort zu Hause fühlen. Je nachdem welchen Sponsor wir wählen und wie viele Ressourcen rund um unseren Landeplatz zu finden sind, steigt dabei der Schwierigkeitsgrad. So schaffen sich Aufbauprofis auf Wunsch knallharte Bedingungen, Einsteiger dagegen suchen sich einfach ein geeigneteres Fleckchen und starten ihre Besiedlung mit mehr Ressourcen.

Eine Kampagne oder Story bietet Surviving Mars nicht. Die Entwickler sprechen daher von einer Sandbox-Aufbausimulation. Wer möchte, kann sich sogar eine Kolonie



Bereits nach zwei bis vier Spielstunden sollen wir in der Lage sein, eigenständig und ohne Nachschub von der Erde zu überleben.

errichten, in der ausschließlich geklonte Menschen oder nur Cyborgs leben. Das Spiel bietet uns zwar einen Haufen an Meilensteinen (zum Beispiel für den ersten auf dem Mars geborenen Menschen) und Forschungsprojekte zum Verbessern unserer Kolonie (etwa einen Atomreaktor), laut den Entwicklern hat man allerdings nach spätestens 20 Spielstunden alles erforscht und seine Kolonie vollständig ausgebaut. Danach gibt es nichts Neues mehr zu entdecken. Wer will, kann seine neue Heimat aber vergrößern. Und genau das wollen viele Aufbaustrategie-Fans: ihre Kolonie ausbauen.

Die gefährlichen Mysterien des Mars

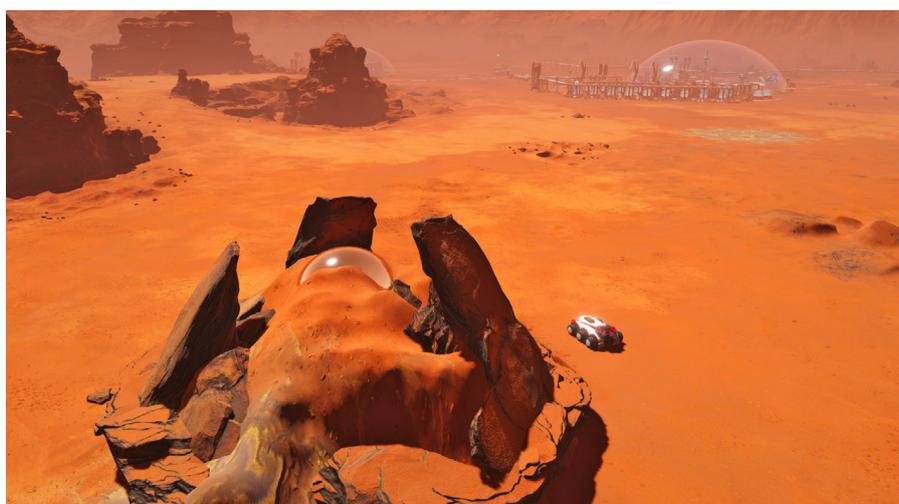
Die einzige Abwechslung vom ewigen Ressourcensammeln und Kuppeln-bauen, bieten in Surviving Mars die sogenannten »Mysteries«. Das sind merkwürdige Objekte oder Anomalien, die in der Nähe unserer Kolonie auftauchen und uns sowohl Heil als auch Verderben bringen können. Diese offenbar außerirdischen beziehungsweise außer-marsianischen Mysterien treten zum Beispiel in Form von schwebenden, weißen Sphären auf oder als stetig mehr werdende, schwarze Rubik's Cubes. Genau wie bei den Meilensteinen und Forschungsprojekten steht es uns aber frei, ob wir uns mit diesen Anomalien beschäftigen, oder ob wir sie einfach links liegen lassen. Was genau die Mysteries bewirken, erfährt man erst während der Partie. Aus den schwarzen Würfeln lassen sich etwa schicke Monumente errichten, und die weißen Sphären können wir als Energiequelle nutzen. Manchmal greifen die außer-marsianischen Dinger aber auch unsere Kolonie an und wir müssen uns gegen sie verteidigen. So fangen die Rubik's Cubes irgendwann an, ohne Vorwarnung unsere Gebäude zu zerstören, und die Sphären können die Temperatur in ihrer Umgebung beeinflussen und so Schaden anrichten.

Ernsthafte Konkurrenz im Genre?

Ob diese Mysterien allerdings echten Mehrwert oder nur eine kleine Extraherausforderung neben dem Koloniebau bieten, können wir nach zwei Stunden Anspielen noch nicht



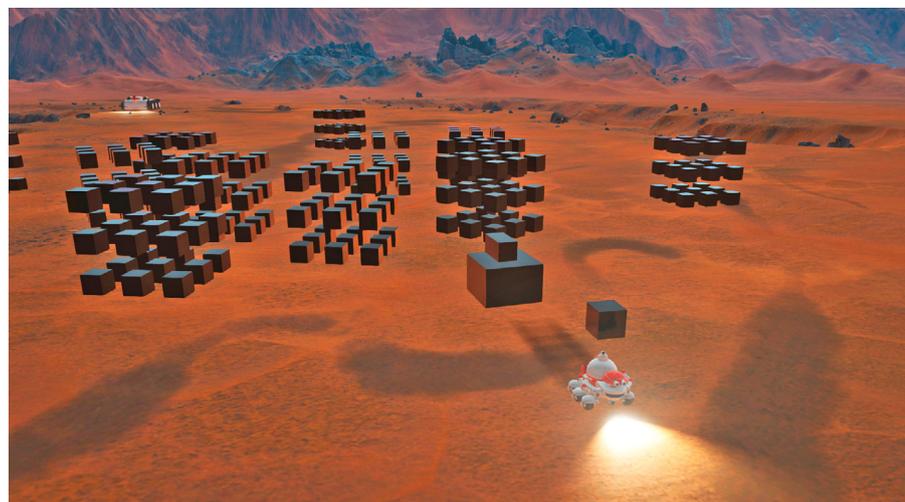
Informationen-Overkill. Erfahrene Strategen werden sich aber trotzdem schnell zurechtfinden.



Wer oder was sich hinter den Mysterien verbirgt, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten.

einschätzen. Doch genau diese Frage könnte am Ende darüber entscheiden, ob Surviving Mars ein ernsthafter Konkurrent von Tropico, Anno, Banished und Co. wird.

Auch wenn Surviving Mars schon jetzt ein ordentlicher Aufbaustrategie-Spielplatz mit vielen Freiheiten und einem unverbraucht spannenden sowie lebensbedrohlichen Mars-Setting ist, bleibt nach wie vor fraglich, wie viel Langzeitmotivation und Wieder-spielwert drinsteckt. ★



Diese schwebenden Würfel sehen nicht gefährlich aus, greifen aber unsere Kolonie an.



Michael Herold
@michiherold

Der Kollege Maurice hat schon vor einem halben Jahr den großen Schwachpunkt von Surviving Mars ausgemacht. Nachdem ich nun selbst zwei Stunden mit den Entwicklern von Haemimont Games zocken durfte, mache auch ich mir große Sorgen darum, ob mich das Spiel langfristig fesseln kann. Wenn ich nach spätestens 20 Stunden schon alles erforscht und gebaut habe, fehlt mir ohne Kampagne, Story und Spielziel ein Grund, um weiterzubauen. In einem zweiten Durchlauf kann ich zwar mit strengeren Sponsoren, einem schlechteren Bauplatz für meine Kolonie und unterschiedlichen Mysteries den Schwierigkeitsgrad künstlich in die Höhe schrauben. Besonders motivierend erscheint mir das aber nicht. Hoffentlich sorgen ein paar spannende Mods diesbezüglich schnell für Abhilfe. Wer sich allerdings nur mal zwischendurch oder nach einem langen Arbeitstag ein, zwei Stunden entspannen und ein wenig an seiner Kolonie bauen möchte, für den wird Surviving Mars sicherlich das Richtige.