

Surviving Mars

KOMPLEX WIE SPACEX

Genre: Simulation Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Haemimont Games Termin: 15.3.2018 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 40 Euro DRM: nein (GOG.com)

Was Elon Musk kann, können wir schon lang: Wir gründen unsere eigene Kolonie auf dem roten Planeten. Steht hier ein neuer Aufbau-Hit ins Haus?

Von Benjamin Danneberg

Es ist noch gar nicht so lange her, dass das US-amerikanische Unternehmen SpaceX mit seiner Schwerlasttraverse Falcon Heavy einen Tesla Roadster ins All schoss. Laut SpaceX-Chef Elon Musk soll das normalerweise auf asphaltierten Straßen beheimatete Auto in Richtung Mars unterwegs sein, oder zumindest zu einem Asteroidengürtel in der Nähe.

Während Musk mit SpaceX noch an den Grundlagen einer bemannten Raumfahrt zum Mars arbeitet, überspringen wir in Surviving Mars von Haemimont Games (Tropico 5, Victor Vran) ein paar Entwicklungsstufen und besiedeln den Mars direkt.

Planlos auf dem Mars

Die Widrigkeiten eines Mars-Besuchs bekommen wir von Beginn an zu spüren: Ein Tutorial gibt es nicht, nur ein halbgares Hinweissystem mit zu wenig Infos. Immerhin dürfen wir ein »leichtes Spiel« starten, um die Grundlagen auf eigene Faust zu lernen. Die Einstellungen für ein reguläres Spiel enthalten hingegen die freie Auswahl des Landebereichs auf dem Mars, einen Sponsor



Die ziemlich große Karte ist in Sektoren unterteilt, die wir nach Bodenschätzen scannen.

und eine (nebensächliche) Story-Kampagne. Die Schwierigkeit eines Spiels hängt von den Geldmitteln des Sponsors und seinen Boni (beispielsweise Bonustechnologien) ab, aber auch von unserem Standort: Wie viele Ressourcen bietet unsere Karte, wie häufig sind Katastrophen? Haben wir unseren Standort ausgewählt, werden wir auf eine Karte von 10x10 Sektoren ausgesetzt. Platz haben wir also erst mal genug. Der erste Sektor ist bereits erforscht und wir lassen unsere Startraverse (beladen mit Gütern und Drohnen) landen. Die Rakete ist für die Drohnen die Basisstation, bis wir sie durch

ein Drohnen-Hub ersetzen. In dessen Reichweite stellen wir Ressourcen wie Beton aus Regolith-Vorkommen her und ziehen unsere Infrastruktur hoch, damit Kolonisten auf den Mars kommen können.

Der ewige Bedürfnis-Kreislauf

Kolonisten brauchen eine Strom-, Wasser- und Sauerstoffversorgung. Die Drohnen holen sich für ihre Bauaufträge Baumaterial aus Lagerplätzen, die wir zuvor festgelegt haben und auf denen sich unsere Ressourcen gut sichtbar stapeln. Überhaupt arbeitet Surviving Mars viel mit sichtbaren »Füllstandsanzeigen«: Ob unser Stromspeicher voll ist, lesen wir schon an seiner Größe ab – er wächst sozusagen mit der Strommenge mit. Das ist zwar unrealistisch, aber klasse, um sich ohne Menü-Gekrame einen Überblick zu verschaffen. Standardressourcen wie Beton und Metalle holen wir mittels passender Gebäude aus markierten Feldern, die wir über einen Scan ermittelt haben. Während der Betonextraktor selbstständig arbeitet, braucht der Metallförderer bereits Kolonisten für den Betrieb. Um Menschen auf den Mars zu kriegen, müssen wir aber erst mal die Voraussetzungen schaffen: Eine Glaskuppel bauen, Wohnungen errichten und Servicegebäude aufstellen.

Kolonisten ausbalancieren

Dabei müssen wir innerhalb der Kuppel den wenigen Platz sinnvoll nutzen und ein mög-



Icons zeigen uns fehlende Arbeitskräfte an, das Menü rechts gibt Auskunft über die Ressourcen.



licht ausgewogenes Angebot schaffen. Denn Kolonisten haben Bedürfnisse und einen Moralwert. Ihre Spezialisierung (beispielsweise Botaniker oder Geologe) wählen wir vor dem Start der Passagier Rakete aus, ebenso ihre positiven (etwa Gelassenheit) und negativen (bspw. Alkoholiker, was die Arbeitseffizienz senkt) Eigenschaften. Auch das Alter spielt eine Rolle, denn die Kolonisten unterliegen einem ganz normalen Lebenszyklus und sterben irgendwann.

Bekommen sie in der neuen Behausung nicht genug zu essen, stimmt die Sauerstoffversorgung nicht, gibt es keine Einkaufs- oder Entspannungsmöglichkeiten, dann sinkt ihre Moral. Das kann von Nervenzusammenbrüchen über die Entwicklung schlechter Eigenschaften bis hin zu Heimweh führen – die Kolonisten arbeiten dann nicht mehr für uns und fliegen mit der nächsten Rakete wieder heim. Wir sollten also nicht nur von Beginn an die richtigen Leute aussuchen, wir müssen sie auch mit ausgewogener Zusammenstellung der Wohnumgebung bei Laune halten.

Forschung für den Fortschritt

In der Standardkuppel ist das Siedler-Management ziemlich hart, weil sie kaum Platz bietet und es auch keine Gebäude-Upgrades gibt. Die mittlere oder große Kuppel dagegen bieten massenhaft Platz, hier lassen sich die Kolonisten schon einfacher zufriedenstellen. Allerdings müssen wir da erst mal hinkommen: Ein sehr umfangreicher Technologiebaum zwingt uns, neue Kuppeln, bessere Wohnungen oder Boni für Drohnen und Extraktoren zu erforschen. Die Forschung können wir durch wissenschaftliche Einrichtungen steigern oder indem wir Anomalien auf der Karte mit unserem Erkun-



In den Kuppeln müssen wir den Kolonisten angenehme Bedingungen schaffen.

dungsfahrzeug untersuchen. Surviving Mars besitzt einen tollen Wuselfaktor, anders aber als etwa Cities: Skylines besteht die Herausforderung in der Balance von Kolonisten, Gebäuden und Ressourcen. Alles was wir bauen, muss gewartet werden: Der Ressourcen hunger ist groß und unsere Kolonisten sind nicht leicht zufriedenzustellen. Und spielmechanische Probleme erschweren unseren Weg zur florierenden Mars-Kolonie.

So wechseln Kolonisten nicht automatisch von einer Kuppel in die andere, auch wenn beide Kuppeln direkt nebeneinander stehen. Manuell können wir ihnen einen anderen Wohnplatz in einer anderen Kuppel zuweisen, aber dass sie einfach mal rüberlaufen, um ihr Einkaufsbedürfnis zu befriedigen, so schlaue sind sie nicht. So müssen wir jede Kuppel einzeln ausbalancieren.

Auch die Zuweisung der Arbeiter funktioniert nicht sauber: Zwar versucht das Spiel, automatisch passende Arbeiter zuzuweisen, ändert das aber immer wieder völlig willkürlich. Da geht der Kolonie beispielsweise die Nahrung aus und wir weisen einer Farm neue Arbeiter zu – und kurze Zeit später ist die Einrichtung wieder auf Notbesetzung, weil der Botaniker lieber in der Bar arbeitet. Es gibt noch eine ganze Reihe von kleineren Ungereimtheiten und Ärgernissen, die zu Frust führen können. Etwa die Wegfindung unseres Transporters, der partout Luftlinie und nicht unseren teuren Tunnel nehmen will und deshalb an einem Berg stehenbleibt. Auch die UI ist nicht übersichtlich: Wie viel Überschuss von einer Ressource produziert wird, sehen wir nur umständlich per Mouse-Over in einem Menü. Das geht auch erheblich komfortabler.

Performant und angenehm komplex

Davon abgesehen ist Surviving Mars komplexer, als es aussieht: Eine funktionierende Kolonie aufzubauen, braucht eine Menge Hirnschmalz. Die Wechselwirkungen und die individuellen Eigenschaften der Kolonisten, aber auch diverse Katastrophen lassen uns ständig rotieren, nachjustieren, Lösungen suchen. Das motiviert, und wir versenken

Stunde um Stunde in den Aufbau der perfekten Mars-Kolonie. Elon Musk hätte bestimmt seine Freude daran.

Surviving Mars bietet einen leicht Playmobil-artigen Look, der gut funktioniert und in unserem Test auch in 4K-Auflösung keine Performanceprobleme machte. Besonders cool: Gebäude werden unter einer Staubschicht begraben, wenn sie nicht gewartet werden. Der Sound ist satt, die Vertonung allerdings nur auf Englisch. Angesichts der deutschen Texte ist das aber zu vernachlässigen. ★

SURVIVING MARS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8600 / Phenom II X3 720
GeForce GT 620 / Radeon 6450
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 Athlon FX 8350
GeForce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Gebäude und Strukturen
- dynamische Veränderung der Umgebung
- detaillierte Animationen
- guter Sound
- starker Plastik-Look

SPIELDESIGN



- leichte Bedienung
- komplexes Bedürfnissystem
- individuelle Kolonisten
- glaubhafte Simulation
- keine Gebäude-Upgrades

BALANCE



- mehrere Schwierigkeitsgrade
- wird zunehmend komplexer
- ständig was zu tun oder zu optimieren
- kein Tutorial
- automatische Arbeiterverteilung nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubwürdige Mars-Welt
- hoher Zuguckfaktor
- Kolonisten haben Bezugspunkte
- kleine Story-Aufgaben
- gelungene Katastrophen

UMFANG



- lange Spielzeit
- frei wählbare Startpunkte
- hoher Wieder-spielwert
- Mod-Support
- viele unterschiedliche Gebäude

FAZIT

Herausforderndes Aufbauspiel, das mit zunehmender Spielzeit komplexer wird, aber auch noch ein paar Macken mit sich bringt.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Anfangs dachte ich, Surviving Mars wäre nur eine recht seichte Aufbausimulation. In der ersten Stunde stimmt das auch – solange ich keine Kolonisten habe, ist alles easy. Mit dem Einzug der neuen Mars-Bewohner entwickelt das Spiel aber eine ziemliche Komplexität, die mich tüfteln lässt und mich zwingt, Lösungen zu suchen. Das macht meiner Meinung nach ein gutes Aufbauspiel aus und ist Haemimont bestens gelungen. Allerdings stört mich die teils umständliche UI immer wieder. Die manuelle Zuweisung von Arbeitern funktioniert nicht vernünftig, das Spiel überschreibt meine Prioritäten einfach und legt mir so unnötige Steine in den Weg. Wenn die Entwickler hier noch nachbessern, könnte aus dem jetzt schon guten Aufbauspiel Surviving Mars sogar ein herausragendes Kolonistenabenteuer werden.