

Avorion

GRÖSSENWAHN UND KREATIVITÄT

Genre: Weltraum-Action Publisher: Boxelware Entwickler: Boxelware Termin: 9.3.2020 Sprache: Deutsch
USK: ab 6 Jahren Spieldauer: 50 Stunden Preis: 25 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Ein Traum für Bastler! Avorion punktet mit einem mächtigen Schiffbaukasten, riesigen Galaxien und vielen Möglichkeiten – die wir uns hart erarbeiten. Von Patrick Mittler

Avorion ist, um es mit den Worten von Mr. Spock zu sagen: »Faszinierend!« Über Jahre hinweg haben zuerst nur ein Student allein und später ein kleines Entwicklerteam an einer Vision geschraubt: einem gigantischen Weltraumbaukasten, der Spielern alle Freiheiten geben soll. Raumschiffe können wir damit bis ins kleinste Detail selbst zusammensetzen und uns in einer prozedural generierten Galaxie vom Niemand in einer fliegenden Klosschüssel zum mächtigen Chef einer Flotte oder eines ganzen Imperiums emporarbeiten, indem wir kämpfen, handeln und Rohstoffe abbauen. Wahlweise geht das sogar kooperativ mit anderen Spielern (lokal oder online). Ein verlockendes, ganz schön großspuriges Versprechen – das Entwickler Boxelware aber halten kann!



Ein Kernelement ist der Ressourcenabbau. Hier farmt ein Schiff gleich drei Asteroiden. Bis man so effektiv arbeiten kann, vergehen jedoch viele Stunden.

Weltall-Freiheit wie in Elite: Dangerous

In Avorion beginnen wir mit einer winzigen Drohne in einem friedlichen Startbereich des Weltalls und bekommen auch gleich unsere grundsätzliche Aufgabe serviert: Wir sollen ins Zentrum der Galaxie vordringen. Der Nabel des Weltalls wurde allerdings

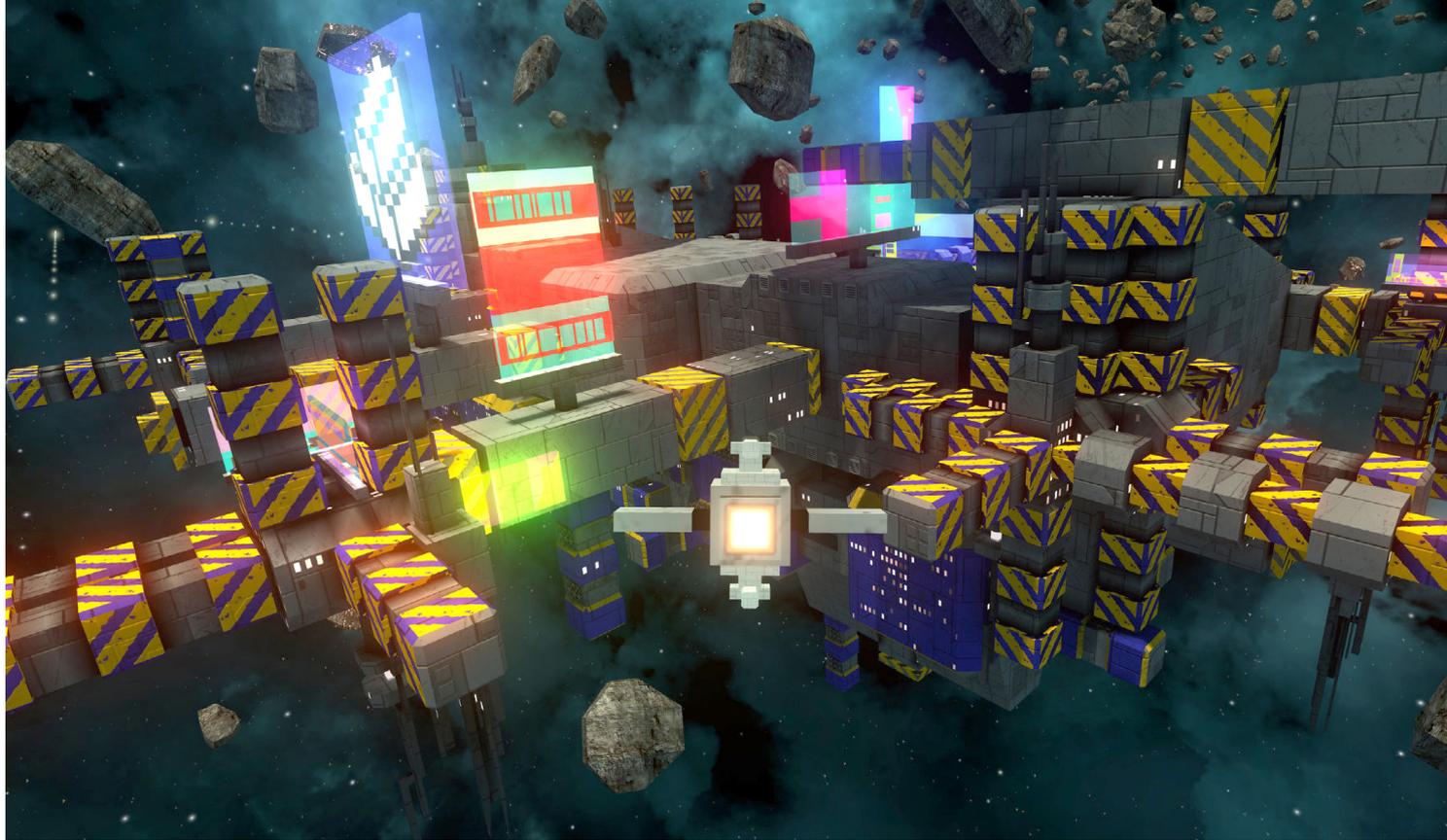
durch die Alien-Rasse der Xsotan abgeriegelt und nur mit dem titelgebenden Material Avorion können wir einen Antrieb basieren, der uns durch diese Sperre aus zerrissenem Subraum durchbringt. Also bauen wir unser erstes Schiff (dazu gleich mehr) und machen uns auf den Weg.

Der Weg zum Ziel führt durch eine prozedural generierte Galaxie, eingeteilt in 1.000 x 1.000 Sektoren, zwischen denen wir per Hyperantrieb (und mit einer kurzen Lade-pause) wechseln. Je näher wir dem Zentrum kommen, desto stärker werden Gegner wie Aliens, Piraten oder andere feindselige NPC-Fraktionen. Zudem setzen uns die Macher Barrieren in den Weg, sprich eine Handvoll besonders starker Zwischenbosse, die ab einem bestimmten Punkt zufällig in Sektoren auftauchen und die wir nur mit genügend Feuerkraft überwinden können.

Grundsätzlich geht es in Avorion also darum, immer bessere (und später auch gleichzeitig mehrere) Schiffe zu steuern bzw. zu kommandieren. Dafür braucht es einerseits Geld und Rohstoffe, andererseits Geschütztürme und Upgrades. Die kann man sich wie die unterschiedlich starken (und seltenen)



In dem umfangreichen Editor von Avorion können wir – die nötigen Ressourcen und Geldmittel vorausgesetzt – Raumschiffe in allen Größen und Formen bauen.



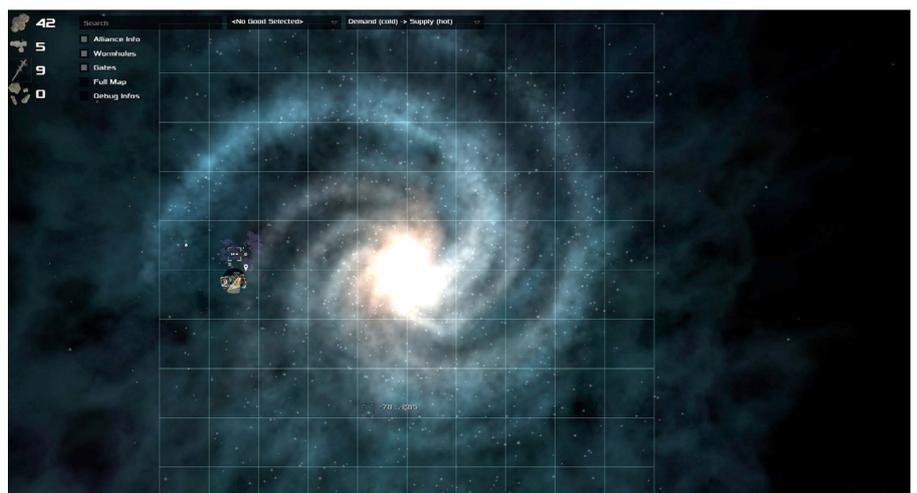
So geht die Reise los: Mit unserer Mini-Startdrohne, an der lediglich zwei Bergbau-Laser befestigt sind.

Waffen oder Ausrüstungen in einem Rollenspiel vorstellen, wie von Diablo & Co. gewohnt zeigt ein Farbcode die Qualität an. Bestimmte Geschütze sind etwa gegen Schilde besser als gegen Panzerung, und ein Handels-Upgrade zeigt etwa in Stationen an, ob der Preis für Waren über dem durchschnittlichen Marktwert ist.

An dieser Stelle müssen wir die Beschreibung von Avorion allerdings etwas verkürzen, sonst wird dieser Text schlicht zu lang. Grundsätzlich simuliert der Weltall-Sandkasten nämlich so gut wie alles, was das Raumfahrer-Herz begehrt, also Handel, Kämpfe, Raumschiff- und Flottenbau sowie das Management von Letzteren. Man kann Frachter überfallen und plündern, Kriege gegen Fraktionen (Teams oder Verbände von Raumschiffen und Stationen) führen, Asteroiden für Metalle farmen oder die Brocken gleich im Ganzen verkaufen und so weiter und so fort. Nur ein Beispiel für den Detailgrad: Wir können von Fabriken Rohstoffe kaufen und an anderer Stelle möglichst mit Profit verscherneln. Dafür lohnt es sich, ein Schiff mit großem Frachtraum zu fliegen sowie passende Radar- und Handels-Upgrades zu installieren. Das können wir dann später mit KI-Piloten automatisieren. Oder die Ressourcen in einer selbstgebauten Fabrik gleich selbst weiterverarbeiten. Oder das Ganze gemeinsam mit anderen Spielern angehen. Kurz: Avorion skaliert quasi alle Tätigkeiten von null bis ins Unendliche – und lässt uns dabei vor allem beim Raumschiffbau viel kreative Freiheit.

Kreative Freiheit wie in Minecraft

Für den Schiffsbau wechseln wir jederzeit in den mächtigen Editor. Dort verbraten wir Geld sowie Rohstoffe, die wir entweder ge-



Das ist die Galaxie-Karte in all ihrer Pracht. Sie besteht aus 1.000 x 1.000, also einer Million Sektoren. Viele sind zwar leerer Raum, die Größe ist dennoch beeindruckend.

Solo, On- und Offline-Koop

Die Galaxie von Avorion kann man entweder alleine und offline bereisen, aber auch im lokalen Koop-Modus oder online. Zum Testzeitpunkt sind Hunderte Server online, teils PvE, teils PvP – die Spielerzahl schwankt aber teilweise stark. Wochentags sind abends etwa nur gut ein Dutzend Server mit mehr als zehn Spielern besetzt.



kauft oder selbst abgebaut haben. Wie in Minecraft reihen wir Klötzchen aneinander und erschaffen so von Grund auf unser gewünschtes Design – je mehr Ressourcen wir reinbuttern, desto größer kann der Pott werden. Wobei der Minecraft-Vergleich ein wenig hinkt, da der Editor von Avorion viel feinere Bauweisen zulässt, weil sich die Blöcke stufenlos skalieren lassen. Oder anders gesagt: Das Ding ist eher wie ein professionelles Bildbearbeitungsprogramm. Einfache Lösungen gehen eher schnell (Stichwort: Borg-Würfel), komplexe Schiffe brauchen ihre Zeit, und kreativen Bastlern gibt das Tool alle Möglichkeiten an die Hand, um sich tagelang in Details zu verlieren.

Rund um diesen Baukasten bietet Avorion dann auch noch ein ansprechendes Simulationsgerüst. Je nachdem, welches der sieben Metalle (von schwerem Eisen über leichteres und robusteres Titan bis hin zum Avorion-Erz) wir verbauen, wie und ob wir Schild-Generatoren, Antriebsdüsen, Unterkünfte für die Crew, Hangars für Jäger, Torpedo-Schächte, Panzerung und so weiter platzieren, ändern sich die Werte des Schiffs – also zum Beispiel wie schnell es beschleunigt, sich drehen kann oder wie viele Treffer es einsteckt. Wenn man die Muse dafür hat, ist effektives Schiffbauen in Avorion eine Wissenschaft für sich – das beweisen die mittlerweile über 15.000 Pläne im Steam Workshop, vom Mini-Bergbauflitzer über dicke Containerschiffe und mächtige Sternenzerstörer bis hin zu weniger ernst gemeinten Kreationen wie einem Weltraumklo. Für schnelles Vorankommen empfiehlt es sich aber, eher effektiv zu bauen, denn Größe und Energiemanagement unseres Schiffs geben vor, wie viele Slots für Geschütze und Upgrades wir installieren dürfen. Über diesen Mechanismus reguliert Avorion ein bisschen unseren Fortschritt, sodass wir nicht zu schnell allzu übermächtig werden und uns eher langsam an riesige, mächtige Schlachtschiffe herantasten müssen.

Urlaub für die einen, Arbeit für die anderen

Der Knackpunkt bei all der Freiheit ist aber, ob man sie überhaupt nutzen möchte. Das ist nämlich beinahe immer mit (nicht durchweg erfüllender) Arbeit verbunden, vor allem bevor man gewisse Abläufe im späteren Spielverlauf automatisieren kann. Minutenlang stur mit dem Laser auf einen Asteroiden zu feuern, ist und bleibt schlichtweg öde. Die Kämpfe sind über weite Strecken stumpf und eher mit Materialeinsatz als mit Finesse zu gewinnen. Sollte das eigene Lieblingsschiff zerstört werden, hat man bestenfalls im Vorhinein Rekonstruktionsmarken gekauft, damit der Pott sofort bei der nächsten Reparaturstation respawnen kann – falls nicht, hat man hoffentlich genug Ressourcen gebunkert, ansonsten heißt es wieder zurück ins All zum Abbauen.

Eine andere Schwäche ist der Größe und der prozedural generierten Welt von Avorion geschuldet: Die Bausteine, aus denen die Galaxie entsteht – also Raumstationen, Schiffe, Völker oder auch die Sektoren als Ganzes – wirken schnell generisch und bieten dementsprechend auch wenig Fläche für spannende Charaktere oder Geschichten. Schlichte Textboxen, nichtssagende Fraktionen und sehr generisch wirkende Raumschiffe oder -stationen füllen die Weite des Alls. Außerdem hat das System generell immer mal wieder Schluckauf: KI- und Physik-Aussetzer können vorkommen, sind aber nicht dramatisch und bei der Größe des Projekts durchaus zu verzeihen.

Avorion ist deshalb vor allem für kreative Spieler und Tüftler geeignet, die sich nicht nur ihre Schiffe, sondern auch ihr Abenteuer – eben den Weg zum Zentrum der Galaxie – möglichst selber zusammenbasteln wollen. Wer hingegen diesen Teil des Spiels überspringt und sich die Baupläne aus Ungeduld gleich aus dem prall gefüllten Steam Workshop lädt, dem werden das wiederholte Grinding und die austauschbare Story schnell auf die Nerven gehen. ★



Patrick Mittler
@patrickmittler



Avorion fühlt sich für mich ein bisschen an wie ein Spiel, bei dem einfach die Hälfte der Entwicklertools mitveröffentlicht wurden, und das wird von der stetig wachsenden Fangemeinde seit dem Early-Access-Start 2017 überschwänglich abgefeiert. Das kann ich nachvollziehen, denn mit dem mächtigen Raumschiff-Baukasten und der riesigen Galaxie bietet Avorion unglücklich viel Raum, um sich kreativ auszutoben. Bastler und Tüftler werden das lieben! Ich bin dafür aber wohl zu ungeduldig. Tagelang über das perfekte Raumschiff-Design zu brüten, immer wieder ewig einen Asteroiden nach dem anderen zu farmen, unzählige Sektoren auf der Suche nach dem passenden Upgrade abzuklappern – das wird schnell mühsam. Darunter leidet dann natürlich der Spielspaß generell, zumal ich auch nicht durch spannende Geschichten, Völker oder Charaktere bei der Stange gehalten werde.

AVORION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Dual Core E2220 / Athlon 5600B
Geforce GTX 650 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 600 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q9450 / Phenom II X4 805
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 360X
6 GB RAM, 600 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 detaillierte Raumschiffe
- 👍 Lichteffekte und Hintergründe
- 👍 stimmungsvolle Musik
- 👎 seltene Clippingfehler und Grafikbugs
- 👎 Look der NPC-Schiffe und Stationen sehr generisch

SPIELDESIGN



- 👍 umfangreicher Raumschiff-Editor
- 👍 tolles Gefühl von stetigem Wachstum
- 👍 große spielerische Freiheit
- 👍 praktisch unbegrenzte Baumöglichkeiten
- 👎 viel Mikromanagement nötig

BALANCE



- 👍 ausführliche Tutorials
- 👍 faire Rekonstruktionsmarken
- 👍 Schwierigkeitsgrad steigt nachvollziehbar an
- 👎 lange Einarbeitungszeit
- 👎 (zu) viel Grinden

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 enormes Freiheitsgefühl
- 👍 einige Zwischenbosse mit etwas Charisma
- 👎 viele generische Sektoren
- 👎 Story beinahe nur in Textboxen erzählt
- 👎 generell farblose Fraktionen und Charaktere

UMFANG



- 👍 riesige, prozedural generierte Galaxien
- 👍 On- und Offline Koop
- 👍 Raum zum Experimentieren
- 👍 reibungslose Einbindung von Steam-Workshop-Inhalten
- 👍 50 bis 100 Stunden pro Durchgang

FAZIT

Ein toller Geheimtipp für kreative und geduldige Raumschiffbastler, die sich von unvermeidlichem Grind nicht abschrecken lassen.



Die Kämpfe sind nicht besonders komplex. Ausschlaggebend ist meistens, welche Seite mehr Feuerkraft unter der besser gepanzerten Raumschiffhaube hat.