

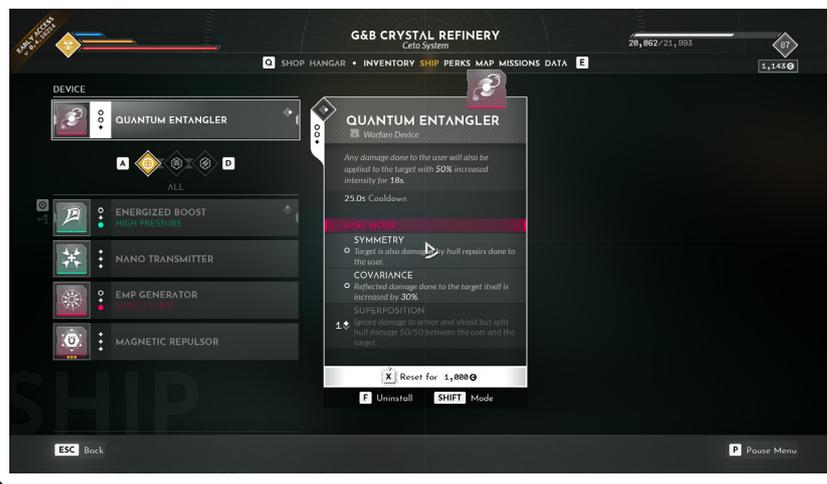
Everspace 2

EIN MUTIGER SCHRITT

Genre: Weltraum-Aktion Publisher: – Entwickler: Rockfish Games Termin: 2. Quartal 2022

Was im Weltraum
wichtig istEARLY ACCESS
9.8.4.1524A

Wir können zwischen unterschiedlichen Spezialfähigkeiten wählen, die jeweils noch angepasst werden können. Manche sind zur Verteidigung gut, andere für den Angriff.

Als Freelancer-Sequel gehandelt,
entpuppt sich Everspace 2 als
eine Art Diablo im Weltraum.
Solltet ihr das jetzt schon kaufen?

Von Mario Donick

Das Weltraumspiel Everspace 2 von Rockfish Games aus Hamburg wagt den Neuanfang. Anstatt wie im ersten Everspace nach kurzen Partien das Zeitliche zu segnen und mit den erarbeiteten Boni erneut anzufangen, können wir in Everspace 2 die Spielwelt frei erkunden und jederzeit auf Raumstationen speichern, während wir der diesmal umfangreicheren Story folgen oder Nebenmissionen absolvieren – Freelancer-Fans frohlocken!

Glücklicherweise ist das, was den ersten Teil auszeichnete, weiter dabei: die actionreichen Kämpfe, der umfangreiche Loot und die optisch tollen Weltraumszenarien. Wir beantworten hier die wichtigsten Fragen: Wie viel Simulation steckt in Everspace 2? Sind Story und Atmosphäre ähnlich stark wie damals bei Freelancer? Wie motivierend ist der Loot-Fokus? Und natürlich: Solltet ihr Everspace 2 jetzt schon auf Steam kaufen?

Wie ein Diablo im Weltraum

Die Entwickler sehen Everspace 2 als Open-World-Rollenspiel, und das stimmt. Statt ei-

Hier sehen wir unsere aktive Primärwaffe. Die gibt es ganz klassisch als Projektil- und als Energiewaffen; letztere reduzieren gegnerische Schilde, erstere werden danach zum Zerstören der Hülle verwendet.

nes Avatars samt Klassensystem steht aber unser Raumschiff im Vordergrund der Progression. Durch Kämpfe und Quests gewinnen wir Erfahrungspunkte und steigen im Level auf. Bei Missionen und Gegnern sehen wir, welchen Level diese haben; so können wir abschätzen, ob wir sie direkt angehen wollen oder lieber vorher noch etwas trainieren. Wo wir in einem Level noch gnadenlos zusammengeschossen werden, kann es eine Stufe weiter und mit besserer Ausrüstung schon besser aussehen. Denn jedes Level-up steigert schiffsunabhängig unsere sechs Basiswerte (zum Beispiel Feuerkraft oder Präzision), was auch Boni auf die Gesund-

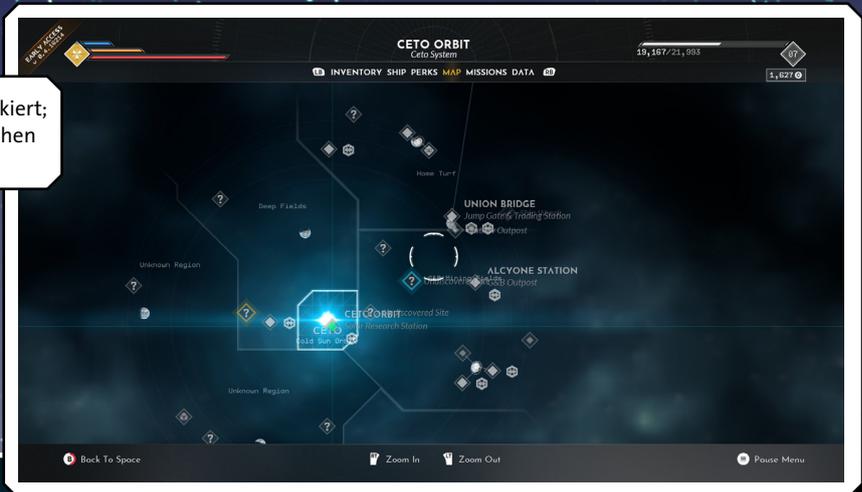
heit (Hitpoints), den verursachten Schaden oder Reparaturen gibt.

Unser Schiff passen wir mit Ausrüstung an, es gibt unter anderem Primär- und Sekundärwaffe, Generator, Schilde und viel mehr. Außerdem finden wir Device-Tokens, mit denen wir in ausgerüsteten Spezialgeräten (Devices) neue aktive Kampffähigkeiten freischalten. Dagegen verleihen Augmentierungen unserem Schiff passive Boni. Aber auch die Spielfigur und seine Begleiter haben freischaltbare Perks, die noch mehr individuelle Anpassung erlauben.

Ausrüstung kaufen wir bei Händlern auf Stationen, nehmen sie besiehten Gegnern

Unentdeckte Orte werden mit Fragezeichen markiert; auf der Karte können wir ihre genaue Position sehen und sie als Wegpunkt für den Flug auswählen.

Durch Kämpfen laden wir die mächtige Spezialfähigkeit unseres Schiffes auf, die wir zu einem passenden Zeitpunkt aktivieren können, um zum Beispiel mehrere Gegner gleichzeitig lahmzulegen.



Mit Credits können wir unser aktuelles Schiff gegen ein neues eintauschen. Schiffe haben unterschiedliche Eigenschaften und bringen jeweils eine eigene Spezialfähigkeit mit.



Hier sehen wir die ausgerüsteten Items (links im Bild Nanobots, die wie Heiltränke für das Schiff fungieren) und Sekundärwaffen wie Raketen und Minen (rechts).

ab oder finden sie an versteckten Plätzen im All. Auch craften können wir: Nicht benötigte Gegenstände zerlegen wir und bauen mit den Materialien neue oder verbessern vorhandene Items. Und auch ganz neue Schiffe können wir kaufen; Ausrüstung wird beim Wechsel übernommen.

Alles zusammen wirkt für den Anfang schon recht vielschichtig und erlaubt das Experimentieren mit unterschiedlichen Spielweisen. Für das fertige Spiel wird das Balancing entscheidend sein: ob sich am Ende vielleicht doch nur ein Spielstil als ideal erweist und ob das Craften sinnvoller ist als das Finden oder Kaufen von Items.

Die Klone sind wieder da

Um das Rogue-like-Konzept mit den vielen Neustarts zu rechtfertigen, dachten sich Rockfish Games für den ersten Teil eine Story aus, in deren Zentrum Klone standen – GameStar-Tester Martin Deppe war davon damals nicht sehr begeistert. Anstatt komplett neu anzufangen, führt Everspace 2 die Story des ersten Teils fort. Gut vertonte Dialoge und comicartige Cutscenes (derzeit noch auf Englisch) liefern Hintergrundinfos und sorgen für Atmosphäre.

Wir übernehmen die Rolle eines Klons von Adam Roslin, der zu Spielbeginn für den Bergbaukonzern Grady & Brunt Prospects ar-

beitet. Während eines Einsatzes (der als Tutorial dient) will er seinen verletzten Kumpel Ben retten und wird dabei von Outlaws (kriminellen Banden) gefangen genommen. Dort lernt Adam den Mitgefangenen Dax kennen und kann mit ihm fliehen. In Dax' altem Unterschlupf angekommen, geht es nun darum, den Ort auf Vordermann zu bringen, Ben zu retten und letztendlich aus dem Sonnensystem zu verschwinden.

Schon die ersten Stunden der Hauptstory, in der wir noch auf ein Sonnensystem beschränkt sind, bieten abwechslungsreiche Schauplätze: Wir erkunden Wracks, besuchen Raumstationen oder landen auch mal



Adam erhält alle fünf Levels drei neue Perks zur Auswahl, die Perks seiner Freunde kaufen wir für Credits und Rohmaterialien.



Seltener Gegenstand: Drei dieser Netzwerk-Bypass-Karten ergeben eine Augmentierung, die wir zur Verbesserung unseres Schiffs verwenden.

auf einem Wüstenplaneten, der für Bergbau genutzt wird. Schritt für Schritt werden danach weitere Sektoren des Systems zugänglich. Die Story fängt »klein« und unterhaltsam an, wir waren immer motiviert, weiterzuspielen. Wie episch sie eventuell in späteren Updates des Spiels wird, lässt sich allerdings noch nicht sagen.

Nebenmissionen und so

Abseits der Story stoßen wir häufig auf Nebenmissionen. Diese Quests sind zwar keine weitschweifenden Erzählungen, aber sie bieten genug Hintergrund, um uns bei der Stange zu halten. Während der Flüge durch den Raum fangen wir außerdem Sensorsignale oder Notrufe auf, denen wir nachgehen können, und in manchen Raumstationen hängt ein Schwarzes Brett mit Nebenaufträgen: Bringe dies, zerstöre das.

In fast allen Missionen müssen wir Gegner ausschalten; zwischendurch müssen wir auch mal Knöpfe drücken oder aufgehobene Gegenstände in dafür vorgesehene Slots

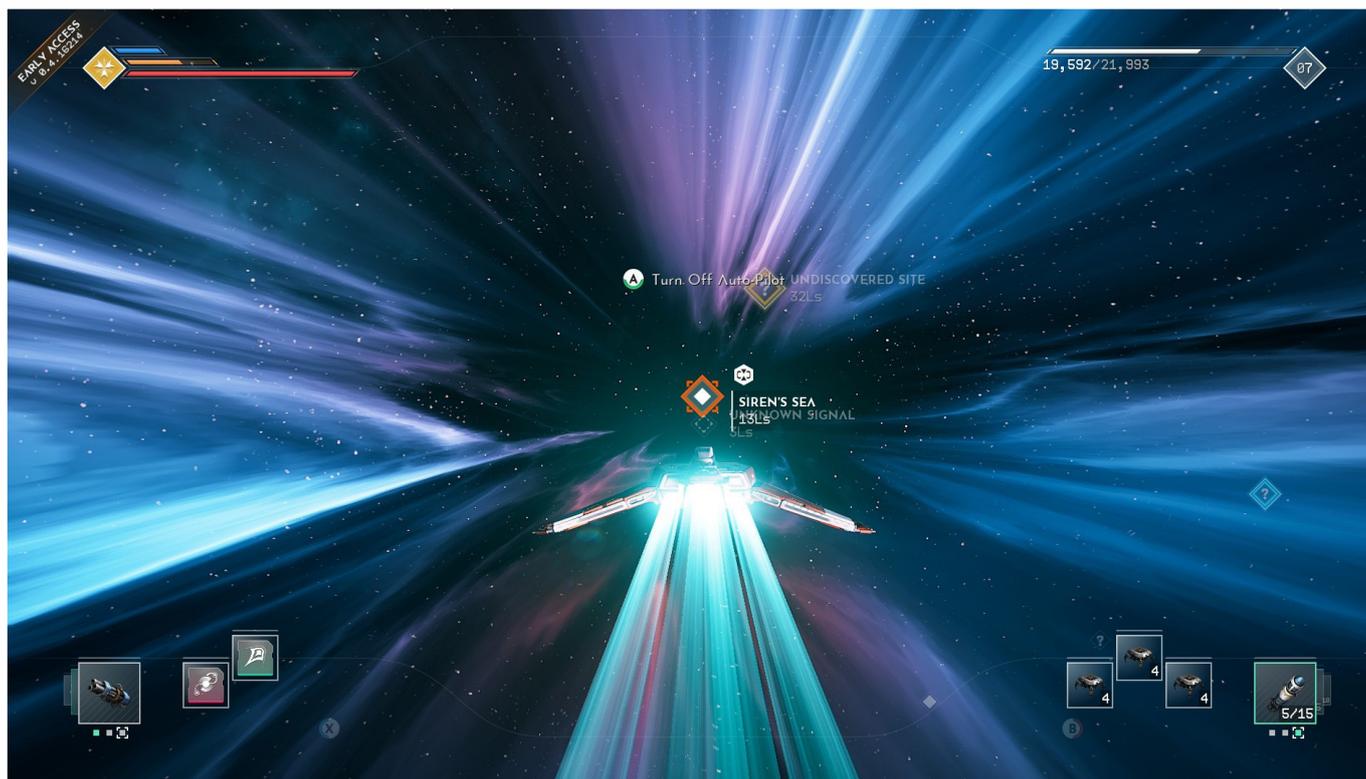
verschieben, um etwa Tore zu öffnen oder Schutzschilde zu deaktivieren. Gerade beim Erkunden von Raumstationen oder Asteroiden fühlt man sich durch solche kleinen »Schalterrätsel« an Dungeons erinnert. Die Kämpfe sind schnell, actiongeladen und ein Effektwitter; wie immer werden Energie- und Projektilwaffen unterschieden, um erst die Schilde zu reduzieren und dann Panzerung und Hülle zu zerstören. Teilweise wird es dabei etwas hektisch. Je nach Vorliebe spielt ihr Everspace 2 in der vertrauten Third-Person-Ansicht oder aus der Cockpit-Perspektive. Letztere ist immersiv, aber auch etwas schmucklos.

Umfangreichere Kämpfe, etwa gegen gut bewachte Outlaw-Außenposten, lassen sich etwas taktischer angehen. Statt drauflos zu stürmen, kann man sich da auch durch den Weltraum ranschleichen und eine gute Schussposition finden, um etwa gegnerische Geschütztürme auszuschalten. Falls wir dennoch beschädigt werden oder neue Raketen oder Minen brauchen, können wir

ohne Probleme zu einer Raumstation zurückkehren; einmal besiegte Gegner spawnen nicht erneut. Neu ausgerüstet, kehren wir dann zum Einsatz zurück. Obwohl uns dieses Vorgehen das Spiel mehrmals erleichtert hat, sind wir noch nicht sicher, ob es dadurch nicht etwas zu einfach wird.

Bunt, aber stilvoll

Everspace 2 gehört zu den eher farbenfrohen Vertretern unter den Weltraumspielen, es ist mehr No Man's Sky als Elite Dangerous. Bunte Nebel verdecken das schwarze All, und selbst da, wo es keine Nebel gibt, funkeln die Sterne überdeutlich in der ewigen Nacht. Anders aber als in No Man's Sky sieht das Weltall in Everspace 2 bis jetzt überall stilvoll aus. Besonders beeindruckend sind dichte Nebel und nahe Vorbeiflüge an Planeten. Da bieten sich teils grandiose Panoramen, die auch Elite Dangerous, Star Citizen oder X4: Foundations nicht schöner hinkommen. Nur drehen tun sich die Planeten in Everspace 2 offenbar nicht,



Mit Sprungantrieb und Autopilot legen wir größere Strecken zurück. Der Übergang ist nicht nahtlos – bei Ankunft gibt es eine kurze Ladepause.



Meinung

Mario Donick
@mariodonick



Was bin ich froh, dass Everspace 2 den Rogue-like-Ansatz über Bord geworfen und durch eine feste Open World ersetzt hat! Ich mag Rogue-likes, und ich verstehe auch, worin der Reiz des ersten Teils lag. Aber der Story, der Atmosphäre und der Konsistenz der Spielwelt kommt der neue Ansatz sehr zugeute. Wir können in Ruhe das fiktive Universum erkunden, ohne ständig den Permadeath fürchten zu müssen. Everspace 2 sieht zwar aus wie eine Weltraumsimulation, aber im Kern ist es ein Action-Rollenspiel mit linearer Story und Nebenquests. Statt Schwert und Rüstung tragen wir halt Blaster und Schutzschild. In den Kämpfen sind die Werte unseres Schiffs und der Ausrüstung wichtiger als unsere Skills an Gamepad oder Joystick (klar, treffen sollten wir schon ...). Entsprechend viel Loot gibt es überall zu finden, zu kaufen und zu craften. Das motiviert ungemein. Ob das Balancing auch am Ende gut ist, kann man jetzt noch nicht beurteilen. Bugs sind mir nur wenige aufgefallen. Einmal hat sich nach dem Rumspielen mit dem Fotomodus die Texturdarstellung der gesamten Umgebung und aller Schiffe massiv verschlechtert, so als wäre sie auf niedrig heruntergesetzt – war sie aber nicht. Nach dem Neuladen des Sektors war wieder alles gut. Auch waren einmal die Hinweise zu den Tastenbelegungen nicht korrekt. Aber davon abgesehen kam mir das Spiel weniger wie typischer Early Access vor, sondern eher wie der insgesamt recht runde Auftakt zu einem kapitelweise veröffentlichten Spiel. Und zwar eines, das bis jetzt sehr viel Spaß macht! Everspace 2 nimmt sich nicht so ernst wie Elite Dangerous, ist kein hyperkomplexes Weltraum-Epos wie Star Citizen es vielleicht mal werden könnte und belastet sich nicht mit Wirtschafts- und Strategieelementen wie X4. Story und Gameplay kommen direkt zur Sache, Protagonist Adam ist erfrischend pragmatisch und positiv gestimmt. Wenn Rockfish Games den eingeschlagenen Weg bis zum Ende geht, die Hauptstory gut weiterführt und zu Ende bringt, sowie die Nebenmissionen noch etwas interessanter gestaltet, hat Everspace 2 das Zeug zu einem modernen Klassiker.

Everspace 2 ist teils wunderschön. Der Fotomodus bringt das besonders zur Geltung.

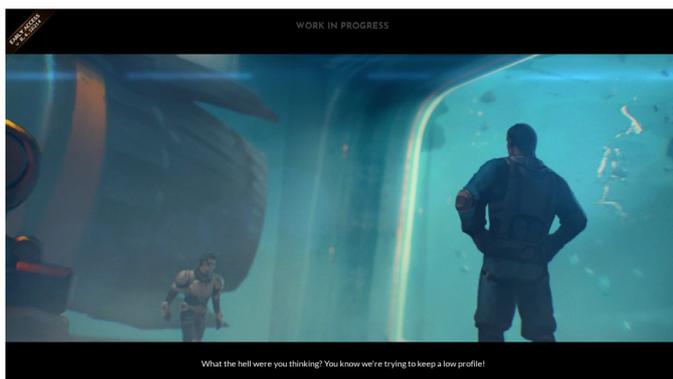
was vor allem in niedrigen Orbits auffällt. Auf ausgewählten Planeten können wir auch auf die Oberfläche, dort gibt es etwa eine Minenkolonie oder einen Schrottplatz. Wir landen unser Schiff aber nicht manuell, sondern der jeweilige Ort auf dem Planeten wird genauso durch den Sprungantrieb angefliegen wie alle anderen Orte im All. Und genauso wie im All können wir auch an der Oberfläche nicht beliebig weit fliegen, sondern stoßen bald an die Grenzen der aktuellen Zone und werden zurückgesetzt, wenn wir weiterfliegen. Trotzdem sind die Planetenzonen weiträumig genug, dass man einmal mit dem Reiseantrieb im Tiefflug über schroffe Gebirge brettern und dabei den Sonnenuntergang genießen kann. Davon haben wir zwar nichts, aber es macht Spaß. Einzig die Flugphysik scheint im All und auf Planeten identisch zu sein. Schwerkraft und Atmosphäre scheinen keinen Einfluss zu haben. Und wenn gegnerische Jäger nach dem Abschuss Beute verlieren, müsste die eigentlich zu Boden sinken, tut sie aber nicht. Das stört aber nur kurzzei-

tig die Immersion. Everspace 2 ist eben kein Weltraumsimulator; es ist eher ein Action-Rollenspiel mit Weltraummotiven.

Wie geht es weiter?

Die Early-Access-Phase von Everspace 2 wird laut Entwickler Rockfish Games voraussichtlich zwölf bis 18 Monate dauern. Dabei soll es monatlich Aktualisierungen für das KernGameplay, das Interface, das Weltdesign und die Performance geben.

Interessanter dürften jedoch die vierteljährlichen Updates ausfallen, mit denen mehr Inhalte hinzugefügt werden sollen: neue Sternsysteme, mehr Gegner, neue Items und so weiter. Auch die Hauptstory soll nach und nach erweitert werden, und neue Nebenmissionen sollen für Abwechslung sorgen. Für das Endgame plant Rockfish Games ebenfalls entsprechende Aktivitäten. Dazu kommt die Lokalisierung, die auch für die deutsche Version professionell ausfallen wird. In der Early-Access-Variante gibt es bislang nur englische Sprecher. ★



Die ersten sechs Stunden haben schon fertige Cutscenes im Comic-Look; danach werden nur noch Standbilder gezeigt und Texte vorgelesen.



Der Anflug auf eine Station ist nicht kompliziert: aufs Landepad zufliegen und die Aktionstaste drücken, sobald es angezeigt wird.