

Spacebase Startopia

DEEP SPACE? NEIN!

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Kalypso Media** Entwickler: **Realmforge** Termin: **26.3.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Ganz schön flach: Spacebase Startopia entpuppt sich als Oldschool-Aufbauspiel ohne großen Tiefgang, aber mit viel Wuselatmosphäre. Von Martin Deppe



Starke Perspektive: Wegen der Donut-Form der Station haben alle drei Decks gekrümmte Böden – hier die Hauptebene.

Ob im Star-Trek-Klassiker »Deep Space Nine« oder aktuell im düsteren Epos »The Expanse«: Raumstationen mit ihrer bunten Mischung unterschiedlichster Völker bieten ein riesiges Potenzial an Stories, Konflikten und Dramen. Und Spacebase Startopia lässt sie alle liegen. Denn das Aufbauspiel setzt weder auf eine Rahmenhandlung noch auf große Charakterentwicklung: Hier kümmert ihr euch ausschließlich um den Ausbau eurer Raumstation. Es gibt zwar eine Kampagne, doch die setzt sich aus Missionen zusammen, die einzelne Themen abhandeln. Zum Beispiel das (simple) Kampfsystem, Warenhandel oder Vermüllung. Alternativ baut ihr euch selbst ein freies Spiel zusammen – das aber auch nicht besser motiviert.

Futtern, Pennen, Partymachen

Wer das originale Startopia von 2001 noch kennt, wird sich in Spacebase Startopia

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr nur zur Entspannung baut.
- ... ihr kunterbunte Grafik liebt.
- ... ihr den Vorgänger schon mochtet.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr komplexe Zusammenhänge mögt.
- ... ihr eine Aufbau-Herausforderung sucht.
- ... ihr eine tolle Sci-Fi-Story erwartet.

schnell zurechtfinden. Denn das Spielprinzip ist fast völlig identisch. Eure Raumbasis besteht aus drei Ebenen (Bio, Fun und dem Sub-Hauptdeck) und wird von Besuchern diverser Spezies angefliegen. Sobald sie durch die Schleuse wackeln, wollen sie gepampert werden: Futtern, Pennen, Partymachen stehen unter anderem auf der Wunschliste, und ihr sollt gefälligst die Gebäude dafür hinstellen. Das ist auch keine Raketenwissenschaft, ganz im Gegenteil. Zwei der drei Ebenen haben wegen der Donut-Form der Station zwar einen cool aussehenden, abge-

rundeten Boden, aber trotzdem einen klassisch rechteckigen Grundriss. Das gilt auch für die Gebäude, ihr braucht beim Platzieren also kein Tetris-Diplom. Größere Bauten wie Kojen, Disco oder Krankenhaus (für Aliens, die es in der Disco übertrieben haben) gibt's in drei Blaupausengrößen. Ihr könnt die Fläche und Innenausstattung zwar auch manuell basteln, nötig ist das aber nicht. Wege braucht ihr auch nicht spezifisch anzulegen. Und als einziges Baumaterial dienen die Energiepunkte, die quasi von allein auf euer Konto fließen.

Auf dem dritten Deck, der Bioebene, sieht es etwas anders aus: Hier ist der Boden mit Biomen bedeckt, die ihr per Terraforming verändern könnt. Denn die Pflanzen bestimmen, welche Ressourcen ihr beim Ernten bekommt. Mondpflanzen lassen Mineralien zurück, auf Wiesenböden sammelt ihr Fasern und so weiter. Im späteren Spielverlauf wird das Biodeck wichtiger, um zum Beispiel hochwertigere Nahrung zu servieren oder in der Fabrik Arbeitsroboter herzustellen.



Je nach Pflanzenart ernten wir per Mausclick oder durch angestellte Dryaden-Baumkuschler andere Ressourcen.



Ein Händler ist zum Gebäude- und Ressourcentausch eingetrudelt – werden wir jetzt unseren nuklearen Abfall los?



Vorne werfen wir eine Kiste in die Forschungsstation, um das Hospital zu verbessern. Hinten stapeln Fuzzys Ressourcen.

Fuzzy-einfach

Für viele Gebäude und Arbeiten braucht ihr das passende Personal. Bauarbeiten, Reparaturen, Ressourcenschleppen und Putzen übernehmen witzig animierte Fuzzy-Roboter. Ihr könnt Müll und Ressourcenkisten aber auch per Maus aufklauben und in die Recyclieranlage respektive Warenregale werfen, damit's flotter geht. Für Krankenhaus, Forschungsanlage, Tanzfläche und Co. müsst ihr Angestellte anheuern, dabei ist jede Spezies spezialisiert – beispielsweise können nur Eu'reker forschen. Aber auch hier gaukelt das Spiel mehr Tiefe vor, als ihr wirklich braucht: Es gibt zwar umfangreiche Personaltabellen mit Angaben zu Zufrieden-

heit, Arbeitseifer und Erfahrung, aber die genaue Personalwahl ist nie spielentscheidend. Solange in jedem Gebäude das verlangte Volk arbeitet, ist alles gut.

Generell spielt sich Spacebase Startopia sehr entschleunigt. Die größte Herausforderung ist die Kameraführung: Vor allem zu Spielbeginn, wenn jedes Deck aus einem einzelnen Sektor besteht, bleibt man mit dem Kamerahintern oft hängen. Gegen eine Energiezahlung lassen sich aber weitere Sektoren öffnen, sodass der Raum größer und die Kamerasteuerung besser wird. Richtig weit könnt ihr aber nie herauszoomen. Dafür geht's aber nah ran ans Geschehen, und mit der Verfolgerkamera könnt ihr jeden Besucher und Angestellten durch die kunterbunt designte Stationswelt begleiten.

keine Spezialfähigkeiten, entsprechend rudimentär ist das Kampfsystem. Im Konkurrenzkampf gegen andere (KI-)Spieler könnt ihr außerdem Sabotageakte verüben.

Kleinere Ereignisse lockern den Spielablauf leicht auf. Etwa vorbeischnellende Inspektoren (legen das begutachtete Gebäude lahm), Sonnenstürme (zerkratzen Bauwerke auf einem Deck) oder Putzkolonnen (reinigen für einen Energie-Obolus die Station). Sobald ihr einen Raumhafen gebaut habt, tauscht ihr mit andockenden Händlern Ressourcen und ganze Bauwerke. Ideal, um radioaktiven Müll loszuwerden. Und siehe da: So einfach Spacebase Startopia auch ist – plötzlich ist doch ein ganzer Spieleabend rum! ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Spacebase Startopia lässt mich etwas ratlos zurück: Wer soll das eigentlich spielen? Für Aufbauortgeschrittene und -profis ist es zu leicht, weil zum Beispiel Wegebau oder Preisgestaltung fehlen und vieles automatisch abläuft. Für Kinder und Einsteiger sind Kamerasteuerung und Menüführung aber wiederum zu umständlich. Und für Gelegenheitsspieler ist der Vollpreistitel (noch) zu teuer. Nicht falsch verstehen: Ich hatte durchaus meinen Spaß beim Testen, denn das tiefenentspannte Bauen macht für ein paar Abende wirklich Laune. Das fröhlich-bunte Design der Gebäude und Aliens ist witzig anzuschauen. Und wenn ich mehrere Sektoren freigeschaltet habe, kommen die coolen runden Decks (wegen der Donut-Form der Station) besonders gut zur Geltung. Dann ist die Kameraführung auch besser, da man nicht dauernd an die Wände dengelt. Ich habe öfter mal die Verfolgerkamera angeworfen, um meinen Stationseinwohnern beim Kistenschleppen und den Besuchern nach der Disco beim Kotzen zuzugucken. Überhaupt nicht witzig sind hingegen die penetrant-platten Kommentare der Computerstimme, ein Überbleibsel des typisch deutschen Holzhammerhumors einiger Wirtschaftssimulationen der 90er-Jahre und frühen 2000er.

Nochmal von vorn

Die meisten Gebäudetypen müsst ihr erst freischalten, indem ihr bestimmte Bedingungen erfüllt – für Fun-Deck-Attraktionen zum Beispiel braucht ihr erst ein Starcats-Café. Nervigerweise fangen die Kampagnenmissionen meist mit einer leeren Station an, ihr müsst also jedes Mal dieselben Baureihenfolgen absolvieren, um die Gebäude zu erreichen. Immerhin sind oft schon weitere Sektoren freigeschaltet, und wenn ihr in der vorherigen Mission einen Nebenauftrag erfüllt habt, kriegt ihr zum Beispiel eine Grastikiste mit einem kompletten Bauwerk.

Im freien Spiel könnt ihr vorbildlich viel festlegen: etwa die Sektorenzahl auf der Station oder Siegbedingungen wie eine bestimmte Energiemenge oder Besucherzufriedenheit. Wenn ihr allein spielt, holt ihr euch optional bis zu drei KI-Gegner dazu, die auf derselben Station in anderen Sektoren starten. Ein Online-Multiplayer-Modus ist mit an Bord, hier spielen bis zu vier Baumeister mit- oder gegeneinander.

Mech gegen Muttermade

Apropos gegeneinander: Kämpfe gibt's auch. In einer Kampagnenmission beispielsweise ploppen aggressive Viecher aus dem Bioboden, dagegen helfen eure kleinen Security-Drohnen und vor allem einer von drei Mech-Typen aus eurer Sicherheitszentrale. Durch Forschung lassen sich die Werte der Kampfeinheiten verbessern. Sie haben aber

SPACEBASE STARTOPIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 9100 / Ryzen 3 1300X
GTX 960 / Radeon R9 285
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700 / Ryzen R5 3600X
GTX 980 Ti / Radeon RX 5600XT
16 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ coole runde Bausektoren ➕ hoher Wuselfaktor
➕ funky Musik ➖ dünne Soundkulisse ➖ wegen Wand- und Deckenbegrenzung sperrige Kamera

SPIELDESIGN



➕ entspanntes Bauen ➕ Stationsausbau motiviert
➖ wenig Spieltiefe ➖ Ausbau von Gebäuden überflüssig ➖ Kampagnenmissionen fangen bei null an

BALANCE



➕ drei Schwierigkeitsgrade ➕ Tutorials ➕ viele Einstellmöglichkeiten im freien Spiel ➕ insgesamt zu einfach ➖ teils unübersichtliche Menüs

ATMOSPHERE / STORY



➕ immer was zu tun ➕ Nebenmissionen ➕ besondere Ereignisse ➖ unlustige, sich wiederholende Kommentare ➖ keine übergreifende Story

UMFANG



➕ viele Einzelmissionen ➕ Multiplayer mit- und gegeneinander ➕ Forschung ➕ freies Solospiel
➖ Fun-Deck ist zu simpel auszubauen

FAZIT

Oldschool-Aufbauspiel mit hohem Wuselfaktor, aber wenig Tiefgang. Das Stationsausbauen motiviert, der Humor nervt.

