

Distant Worlds 2

UNFASSBARES
UNIVERSUM

Genre: **Weltraumstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Slitherine, Codeforce** Termin: **10.3.2022** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **60 Stunden** Preis: **42 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Distant Worlds 2 kitzelt Michas Palpatine-Nerv mit schierer Größe und lebendigen Imperien. Uneingeschränkt empfehlen kann er es aber nicht mal Stellaris-Fans. Von Michael Graf

Ist Distant Worlds 2 besser als Stellaris? Diese Frage höre ich in letzter Zeit häufiger, und ich möchte sie mit einer Gegenfrage beantworten: Hättet ihr lieber eine Boeing 747 oder einen Sportwagen? Bedenkt: Das Cockpit einer 747 hat knapp 1.000 Schalter, Knöpfe und Anzeigen; ein Sportwagen hat Gaspedal, Bremse und eventuell Kupplung. Dafür kann die Boeing fliegen – aber bis ihr es geschafft habt, sie in die Luft zu kriegen (und wieder zu landen), seid ihr mit dem Sportwagen schon hundertmal zum Pizzateessen nach Catania gebrettelt. Will sagen: Distant Worlds 2 kann ein enorm packendes Weltraumstrategiespiel sein – worüber wir gleich ausführlicher sprechen –, aber Stellaris ist im Gegensatz dazu viel geradliniger, viel verständlicher und klarer.

Ja, es klingt paradox, das ausgerechnet über ein Paradox-Strategiespiel zu sagen,

das zu 80 Prozent aus Zahlen und Statistiken besteht. Distant Worlds 2 ist einfach ein anderes Spiel. Eines, das ich euch nicht mal empfehlen würde, wenn ihr Stellaris bereits in- und auswendig kennt. Nicht umsonst habe ich bei Distant Worlds 2 zum ersten Mal seit gefühlten Jahrzehnten wieder ein Handbuch gelesen. Nicht umsonst hat der Publisher Slitherine dieses 102 Seiten starke PDF-Werk direkt im Launcher verlinkt. Die Lektüre hilft, Zusammenhänge zu erschließen: Wie berechnen sich Steuern, wie senke ich die Korruption, was zur Hölle passiert gerade mit meinem interstellaren Imperium? Distant Worlds 2 zu spielen ist, wie ins sinnbildliche Boeing-Cockpit zu steigen: erst mal lernen, erst mal verstehen. Welcher Schalter macht was? Welche Anzeige steht wofür? Dabei hilft – Palpatine sei gepriesen! – der Autopilot. Auf Wunsch lässt sich Distant

Worlds 2 so einstellen, dass es sich komplett von selbst spielt. Und dieser Wunsch wird anfangs sehr stark in euch sein. Wobei wir »anfangs« mal großzügig definieren als »in den ersten 20 Stunden und womöglich darüber hinaus«. Also alles paletti? Ein paar Stunden Einarbeitung und los geht es? Nicht ganz. Denn noch knirscht es im Getriebe der Boeing – und das sollte wirklich nicht sein.

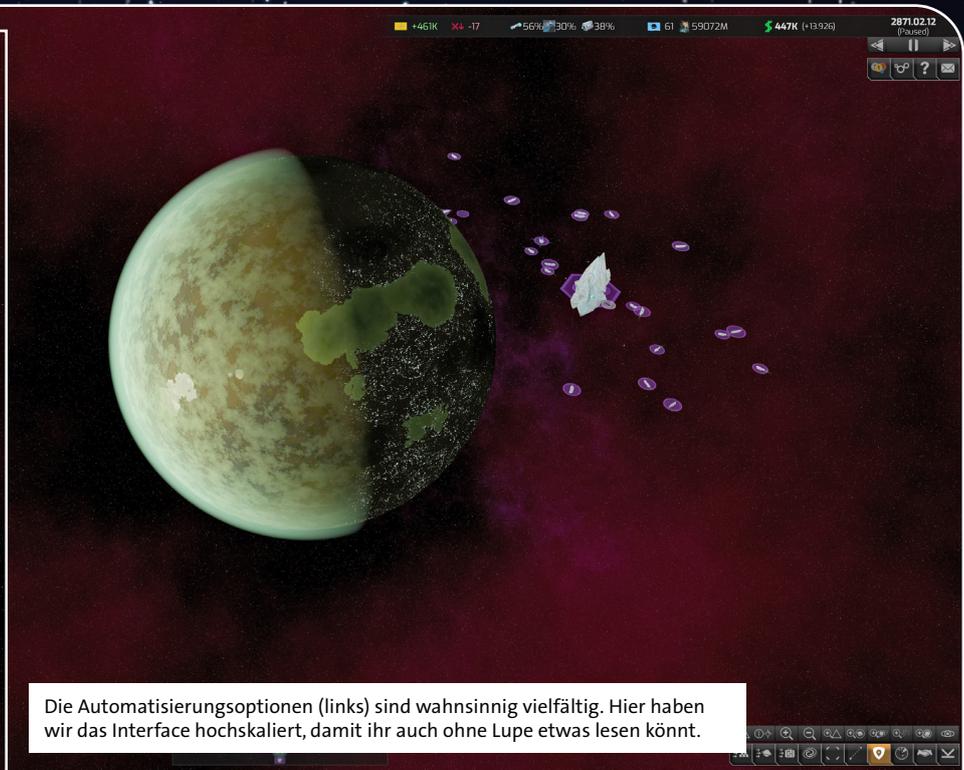
Erst mal eine Lehrstunde

Distant Worlds läuft wie Stellaris in pausierbarer Echtzeit, fühlt sich im Gegensatz zum Paradox-Vetter jedoch wie ein riesiger Ameisenhaufen an, in dem ich meinem galaktischen Imperium beim Wachsen und Gedeihen zuschauen kann, ohne selbst einen Finger zu rühren. Denn jeder denkbare Aspekt des Spiels lässt sich automatisieren. Neue Welten besiedeln? Kein Problem, das macht die KI. Diese Kolonien ausbauen und besteuern? Lasst mal den Gouverneur ran. Design neuer Raumschiffe und Aufbau von Raumflotten? Der Computer hat's für euch im Griff, eure Majestät. Auch Diplomatie, Forschung, Spionage, Kriegsführung, Piratenjagd und alle weiteren Funktionen können ohne mein Zutun ablaufen.

All das lässt sich auch im Detail konfigurieren: Welcher Anteil meines Budgets soll für die Forschung reserviert werden? Aus welchen Schiffen muss meine Standardinvasionsflotte bestehen? Wie viele Kriegsschiffe, die keiner Flotte angehören, werden zum Eskort- oder Patrouillendienst abkommandiert? Welche Gebäude sollen auf Kolonien ab welcher Bevölkerungsgröße gebaut werden? Ab welcher Qualitätsstufe wird eine neue Welt überhaupt automatisch besie-



Gleich zwei Piratenclans attackieren eine Forschungsstation, bekämpfen sich aber zum Glück auch gegenseitig.



Eignet sich für euch, wenn ...
 ... ihr gerne riesige Sternreiche beherrscht.
 ... ihr bereit seid, euch ins Spiel einzuarbeiten.
 ... ihre game mikromanagt, wenn es nötig ist.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
 ... ihr ein schlankes, klares Interface bevorzugt.
 ... ihr coole SciFi-Geschichten erleben wollt.
 ... ihr technisch ausgereifte Spiele erwartet.

delt? Bei bestimmten Entscheidungen kann ich zudem Berater zuschalten. Dann fragt Distant Worlds 2 erst um Erlaubnis, bevor es eine Bergbaustation baut (na ja) oder Kriege erklärt (wichtig!). Außerdem stelle ich für jedes Themenfeld getrennt ein, ob ein Vorschlag nach kurzer Wartezeit automatisch angenommen oder abgelehnt werden soll, falls ich gerade Besseres zu tun habe, als für den KI-Pöbel Hof zu halten. Sich mit diesen Optionen auszukennen, ist enorm wichtig. In eurer ersten Partie seid ihr allerdings gut beraten, alle Automatisierungen einfach mal vor sich hin schnurren zu lassen, in Ruhe zu beobachten und zu lernen.

Der Triumph der Abschaltung
 Damit das Spaß macht, muss man schon ein, ich sage mal, spezieller Spielertyp sein. Der ich zufällig bin, weil ich gerne Systeme durchsteige, Mechaniken durchdringe und Zusammenhänge erschließe. Um dann nach und nach einzelne Automatisierungsoptionen abzustellen und Dinge besser zu machen als die KI. Die Computeradmiräle reagieren zu langsam auf die Piratenbedrohung? Dann schicke ich meine Flotte eben selbst! Meine Diplomaten schlagen vor, die Robo-Dinos von nebenan zu bekriegen, dabei wäre ein Handelsabkommen lukrativer? Wird prompt per Diplomatienü befohlen! Jedes Abschalten einer Automatisierung, jeder Aspekt, den ich selbst in die Hand nehmen kann, fühlt sich an wie ein kleiner Tri-



umph: Sieh her, Distant Worlds 2! Ich habe etwas verstanden! Und lernen muss ich schnell, denn auf der normalen Einstellung sind Piraten schon zu Spielbeginn sehr stark, was erzählerisch keinerlei Sinn ergibt, wo sollen die ungewaschenen Freibeuter überlegene Waffen herhaben? Allerdings macht das auch die Anfangsphase spannender, weil ich die Beutezüge entweder mit Waffengewalt abwehren oder Schutzgeld berrappen muss, was meinen Staatshaushalt anfangs ziemlich belasten kann – die erste taktische Entscheidung!
 Gleichzeitig verstehe ich immer mehr, dass die KI manchmal absoluten Blödsinn vorschlägt. Zum Beispiel wollen die KI-Generäle eine neutrale Kolonie (sowas wie ein Stadtstaat in Civilization 6) mit Bodentruppen einnehmen, »übersehen« dabei jedoch, dass eine Invasion meine eigene Bevölkerung verärgert. Prompt rebellieren zuvor friedliche Welten gegen meine Herrschaft. Und ich lade den letzten Autosave, um die Invasion samt nachfolgender Rebellion rechtzeitig zu stoppen.

Computergesteuerte Flotten wiederum dezimieren sich gerne auf Selbstmordmissionen gegen deutlich überlegene Weltraummonster. Meine automatisierten Wissenschaftler tüfteln derweil in aller Seelenruhe an Technologien, die diplomatische Verhandlungen erleichtern, während ich dringend tödlichere Waffen bräuchte (die Piraten!). Und KI-Kolonieschiffe bewegen sich manchmal keinen Meter, obwohl ich Welten zur Besiedlung freigegeben habe. Bis ich die Pötte von Hand mit Siedlern belade und zum Ziel bugsiere. Das nervt und offenbart ein Problem: Solche Automatisierungsfallstricke muss ich nämlich erst mal bemerken. Und das passiert oft erst, wenn es schon zu spät ist, weil mir das Interface wichtige Infos selten auf dem Silbertablett serviert. Eigentlich nicht mal auf einem Holzbrett.

Knoten in den Fingern
 Okay, die Benutzeroberfläche von Distant Worlds 2 ist ein deutlicher Fortschritt gegenüber Distant Worlds Universe. Das möchte ich ausdrücklich loben. Allerdings war die



Der Diplomatiebildschirm schließt nicht nur nachvollziehbar auf, warum uns ein anderes Volk mag oder verachtet (links), sondern zeigt auch unseren Verhandlungspartner.

Benutzeroberfläche von Distant Worlds Universe eine derartige Vollkatastrophe samt unleserlichen Schriften (Hellbraun auf Dunkelbraun), dass Fortschritt nicht viel heißen muss. Ich ziehe den Hut vor allen, die den Vorgänger trotzdem und gerne gespielt haben. Man gewöhnt sich wohl an alles.

Tatsächlich merkt man Distant Worlds 2 an, dass sich die Entwickler redlich bemüht haben, ihr Spiel besser zu erklären. Statt zugekleisterter Krümelbildschirme gibt's nun einen klarer strukturiertes Aufklappmenü am linken Bildrand samt Textfenstertouren, die erklären, wozu welches Untermenü dient und welche Infos drinstehen. Die kann ich manchmal mit Tooltips weiter vertiefen, seltsamerweise aber nicht überall. Und so genial vernetzt wie in Crusader Kings 3 sind die Tooltips leider auch nicht. Ein eingebautes Glossar erklärt immerhin noch ein bisschen mehr, die weiteren Zusammenhänge – samt hilfreichen Hinweisen – kann ich dann im Handbuch nachschlagen.

Dadurch wird Distant Worlds 2 grundsätzlich les- und nachvollziehbarer als der Vorgänger. Ich erkenne schneller, wo für mich wichtige Infos stehen und wie ich damit umgehen muss. Dass ich weiß, wo welche Info steht, macht es aber nicht einfacher, sie schnell aufzurufen. Beispielsweise kann ich im Besiedlungsmenü zwar sehen, welches Kolonieschiff zu einer neuen Welt unterwegs ist, aber nicht, wo sich dieses gerade befindet. Das geht nur über eine separate Liste aller Kolonieschiffe, die zwar nicht anzeigt, in welchem Sternensystem die Pötte gerade sind, ich kann aber doppelt auf sie klicken, damit die Kamera dorthin zoomt.

Das ist nur ein kleines Beispiel für viele, viele Umständlichkeiten. Oft muss ich mehrere Menüs aufrufen, um alle Infos zu bekommen, die ich für eine Entscheidung brauche. Aha, die KI will Flotte X zu neutraler Kolonie Y schicken, um sie zu erobern. Also



Meine Heimatwelt mausert sich zum zweiten Coruscant: auf der Oberfläche Akademien, im Orbit schwirrt der Flugverkehr.

erst mal im Flottenmenü nachgucken, ob der Verband stark genug dafür ist und wo er sich gerade aufhält. Dann im Diplomatiemenü schauen, wo die zu erobernde Kolonie liegt und ob ich sie nicht doch mit Geldgeschenken friedlich vereinnahmen könnte. Für die friedliche Übernahme schicke ich daraufhin ein Kolonieschiff hin, und zwar per Besiedlungsmenü, wo überdies die Erfolgchance der Übernahme angezeigt wird. Blöd indes: Ich kann potenzielle Kolonien zwar sortieren nach Relevanz, Eignung für unterschiedliche Spezies, Entfernung zum nächsten Raumhafen und so weiter. Trotzdem muss ich im späteren Spielverlauf oft lange durch die Liste scrollen, um die Welt zu finden, die ich suche, weil es gerade in riesigen Galaxien Unmengen bewohnbarer Felskugeln gibt.

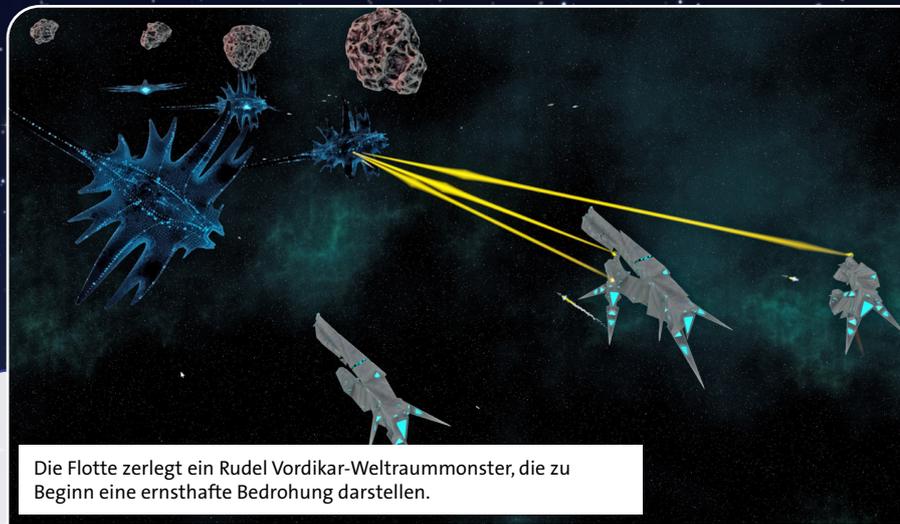
Flotten zusammenzulegen ist ebenfalls kein Vergnügen, denn dafür gibt es keinen gesonderten Button. Ich kann zwar per Mausrahmen zwei Verbände gleichzeitig auswählen und dann vereinigen, das geht aber nur, wenn sie sich direkt nebeneinander befinden, sonst wähle ich die halbe Galaxis

aus. Wenn die Flotten in unterschiedlichen Sonnensystemen ankern, muss ich Schiff für Schiff auswählen und von einem Verband zum anderen transferieren. Klar, das geht schon. Aber es ist ein gutes Stück entfernt vom Bedienkomfort eines Stellaris.

Selbst die Hinweise, die am rechten Bildrand aufploppen, wenn beispielsweise Piraten einen Frachter angreifen oder ein Spähschiff eine interessante Ruine oder ein Raumschiffwrack aufstöbert, sind nicht immer hilfreich. Denn manchmal verpuffen die Meldungen so schnell wieder, dass ich sie gar nicht lesen kann. Und wenn ich sie anklicke, ist das entsprechende Ereignis häufig schon vorbei. Wenn ich den Mauszeiger im Menü über eine Flotte oder einen Planeten bewege, zeigt immerhin ein Ping auf der Galaxiekarte den Standort. Zumindest falls ich weit genug herausgezoomt habe, um den Ping sehen zu können.

Viel sehen, viel suchen

Diverse Overlays zeigen Infos zudem direkt auf der Sternenkarte an, etwa den Trans-



Die Flotte zerlegt ein Rudel Vordikar-Weltraummonster, die zu Beginn eine ernsthafte Bedrohung darstellen.

TIPP FÜR NEULINGE

Um das Spiel zu lernen, solltet ihr eine kleine Galaxiekarte mit wenigen KI-Gegnern wählen, die starken Piraten abschalten, alle Funktionen voll automatisieren – und dann einfach zuschauen, wie es funktioniert. Wenn ihr dann noch das Handbuch und die Menü-Touren durchlest, kommt ihr recht schnell an den Punkt, an dem ihr einzelne Automatisierungen abschalten könnt, um beispielsweise eine oder zwei Flotten selbst zu kontrollieren und gezielt Weltraummonster zu jagen.



Schiffe lassen sich per Editor mit Waffen, Triebwerken und Co. ausstatten.

portweg bestimmter Ressourcen oder ob ein System bereits vollständig oder nur teilweise erforscht ist. Das kann sehr hilfreich sein, um zum Beispiel schnell zu sehen, von wo nach wo das elementar wichtige Caslon verschickt wird. Caslon dient nämlich als Treibstoff, und wenn ich davon an einem bestimmten Ort zu wenig habe, können meine Flotten nicht mehr auftanken und dümpeln durchs All wie lahme Enten. Das macht Logistik wichtig und interessant: Als ich im Test eine große Flotte zusammenstellte und zur Piratenjagd in eine entlegene Ecke des Reiches schickte, gab es dort einfach nicht genügend Benzin! Man stelle sich vor, Darth Vaders Todesschwadron wäre bei der Jagd auf Prinzessin Leia der Diesel ausgegangen!

Blöderweise gibt's im Ressourcen-Overlay jedoch keine simplen Plus-Button (oder so was Ähnliches), um Treibstoff- oder andere Rohstofflieferungen (Es gibt 79 kunterbunte Ressourcen!) an einen bestimmten Punkt zu priorisieren. Wäre auch zu schön gewesen: Um für ausreichend Saft zu sorgen, muss ich mich ins Rohstoffuntermenü einer Raumstation oder eines Planeten pfriemeln und von Hand die Menge Caslon eingeben, die dort eingelagert werden soll. Und zwar schon, bevor ich meine Flotte losschicke, weil der Treibstoff ja erstmal dorthin geliefert werden muss. Klar, all das müsste ich nicht machen, wenn ich Distant Worlds 2 automatisieren würde. Dann kümmert sich die KI ums Auftanken, um die Flottenkomposition sowie alles Weitere. Aber die besten Ergebnisse er-

ziele ich nun mal von Hand! Und »von Hand« bedeutet oft mehr Klicks, als für meinen Seelenfrieden gut wäre.

Die schiere Größe

Ihr seid noch da und lest mit? Okay, dann weise ich alle Schuld von mir: Ich habe alles getan, um euch abzuschrecken – oder zumindest zu erklären, was euch an Distant Worlds 2 abschrecken könnte. Jetzt kann ich euch verraten, warum ich Distant Worlds 2 gerade trotzdem rauf und runter spiele. Denn das Spiel fasziniert schon alleine mit seinen schieren Ausmaßen: Die größtmöglichen Galaxien von Distant Worlds 2 umfassen 2.000 Sterne, um die tausende Plane-

ten, Monde und Asteroiden kreisen. Und in diesem All tummeln sich neutrale Kolonien, Piratenbasen sowie Weltraummonster (von denen es leider nur drei Typen gibt),

Diese Größe fängt auch die neue 3D-Engine prima ein, ich kann nämlich von der Galaxiekarte stufenlos hinabzoomen bis zu einzelnen Welten, Asteroiden und sogar kleinen Raumschiffen. Zwar ist die Grafik an sich nicht die hübscheste, dennoch fasziniert mich dieser Größenfaktor stets aufs Neue. Distant Worlds 2 simuliert die unfassbare Weite des Alls nicht nur, es zeigt sie auch, wenn ich von der gesamten Galaxis mit ihren tausenden Sternen bis zu einem kleinen Raumfrachter zoomte, der gerade von Piraten zerlasert wird – wow!

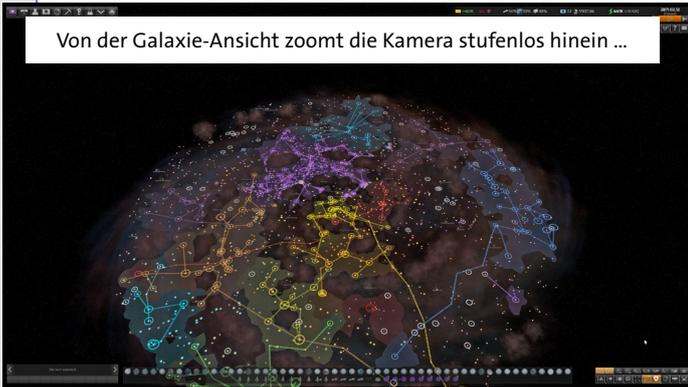
Nur die Blickrichtung, aus der Distant Worlds 2 die unendlichen Weiten zeigt, ist schwer einstellbar. Klar, drehen lässt sich die Kamera problemlos bei gedrücktem Mausrad. Wer aber die Idee hatte, ihren Neigungswinkel standardmäßig mit den Tasten T, G und B auszuwählen, muss zur Strafe eine Buchstabensuppe mit der Pinzette essen. Dafür belebt Distant Worlds 2 den Weltraum wie kein zweites Strategiespiel! Während mein Imperium in Stellaris (zumindest ohne Mods) reichlich statisch bleibt und sich allenfalls mal ein paar Militärfлотten und Konstruktionsschiffe bewegen, simuliert Distant Worlds 2 den kompletten zivilen Flugverkehr. Frachter und Tanker tragen Rohstoffe (Ich hatte erwähnt, dass es 79 davon



Wenn ich im Menü links einen Rohstoff anklicke, zeigt das Overlay, von wo nach wo dieser gerade verschifft wird.

DIE ZOOM-STUFEN

Von der Galaxie-Ansicht zoomt die Kamera stufenlos hinein ...



... zum Überblick über mein Imperium, dann ...



... zu einzelnen Sonnensystemen und deren ...



... Planeten und Monden bis hin zu ...



... einzelnen Schiffen wie diesem Zerstörer.



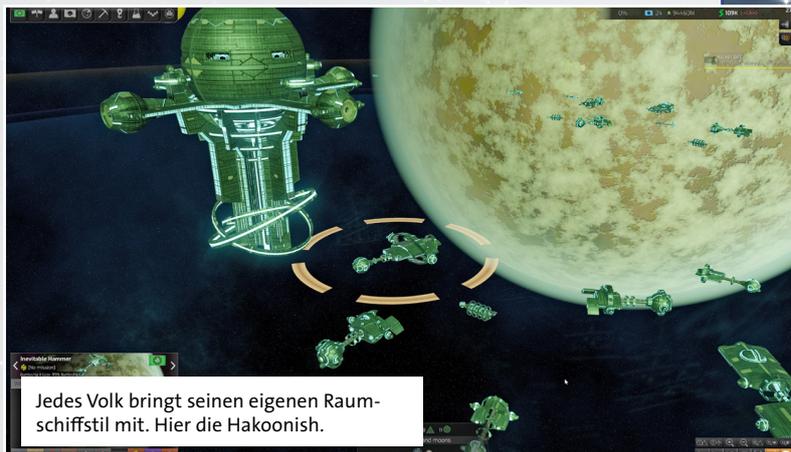
gibt, oder?) von Minen zu Werften oder Planeten, Transportschiffe befördern Umzugswillige oder Touristen zu neuen Heimatwelten oder Freizeitraumstationen.

Damit wären wir wieder beim Ameisenhaufen: Mein Sternenimperium wird immer mehr zum Gewimmel, Hunderte computergesteuerte Schiffchen schwirren durch die Leere. Und sie sind eben nicht nur Deko, sondern lebensnotwendig, weil Distant Worlds 2 den Wirtschaftskreislauf tatsächlich simuliert und nicht einfach Zahlenwerte unsichtbar von A nach B beamt. Diese zivile Wirtschaft stützt zudem meinen Staatshaushalt, weil Unternehmen ihre Frachter, Tanker und Co. bei staatlichen Werften kaufen müssen. Als ich größere Frachtschiffe erforsche, beschert mir das auf einen Schlag 1,7 Milliarden Credits an Schiffverkäufen. Zuvor hatte ich rund 120.000 Credits damit verdient. Pro Spieljahr. Ungewohnt ist jedoch, dass ich dieses Zusatzeinkommen im Kopf zum Staatshaushalt addieren muss, weil das Spiel dort offiziell nur Steuereinnahmen und staatliche Ausgaben (etwa den Gebäude- und Militärunterhalt) einfließen lässt. Auch wenn mein Imperium Geld blutet, kann ich unterm Strich also doch noch ordentlich Gewinn machen, falls der Schiffsverkauf floriert.

Damit das passiert, muss ich die Privatwirtschaft indirekt stärken – etwa durch den Bau neuer Bergwerkstationen und den Abschluss von Handelsverträgen. Ich setze also nur die Rahmenbedingungen fürs Wirtschaftswachstum; selbst wenn ich alle Automatisierungen abschalte, läuft der Privatsektor von alleine. Wer die komplette Ökonomie mikromanagen möchte, muss sich ans indirekte Wirtschaftssystem von Distant Worlds 2 erst gewöhnen. Für mich ist das aber kein Nachteil, sondern ein wesentlicher Baustein der Faszination Distant Worlds 2. Hier entsteht ein lebendiges Universum, große Imperien fühlen sich dank des schwirrenden Fracht- und Passagierverkehrs auch wirklich groß und geschäftig an, statt einfach nur die Karte einzufärben. Und Palpatine betreut ja auch nicht von Hand jeden einzelnen Frachter im Orbit von Coruscant! Das hat Distant Worlds 2 auch Stellaris voraus. Und es ist noch dazu taktisch interessant, weil ich die feindliche Logistik angreifen kann!

Verwirrende Kriege

Wobei Kriege ohnehin noch mal ein besonderer Irrsinn sind, weil sich Schiffe im All frei bewegen dürfen. Es gibt keine Flaschenhalse, jedes Ziel in Reichweite meiner Treibstofftanks kann ich attackieren und aus dem All blasen. So lässt sich die feindliche Wirtschaft gezielt zertrümmern: Wenn ich Frachter abschieße, können sie keine Rohstoffe mehr an Schiffswerften liefern, die folglich keine Flotten mehr ausspucken. Dadurch entstehen keine klaren Frontlinien, stattdessen stoßen ständig Feindflotten ins Hinterland vor, um dort Unheil anzurichten – wovon die Computergegner auch regen Gebrauch machen. Ein eigentlich deutlich unterlegenes Nachbarvolk tanzt meinem Militär auf der Nase herum, weil es immer wieder zu Guerilla-Nadelstichen reinschneit, ein paar Bergbaustationen sprengt und wieder abhaut. Das ist für mich kein Problem, im Gegenteil: Dieses Chaos macht Konflikte gerade so spannend, weil sie hin und her wogen! Und auf dem Höhepunkt kommen dann natürlich Piraten auf die Idee, meine Kolonie am anderen Ende der Gala-



Jedes Volk bringt seinen eigenen Raumschiffstil mit. Hier die Hakooinish.



xis zu plündern! Distant Worlds 2 kann durchaus schweißtreibend werden!

Um den Überblick zu behalten, kann ich meine Flotten ja erst mal automatisieren, um zu beobachten, wie meine Computeradmiräle kämpfen. Wobei sie dabei nicht immer taktisch clever handeln. Bei größeren Raumschlachten wirkt die Automatisierung nämlich oft wirr. So zerstreuen KI-Admiräle ihre Flotten gerne mal aufs halbe Sonnensystem, statt sich auf ein Ziel zu fokussieren. Es bringt deutlich mehr, selbst das Kommando zu übernehmen, um mit gebündelter Feuerkraft ein Feindschiff nach dem anderen auszuknipsen. Bevorzugt anfliegende Transporter, bevor sie Bodentruppen absetzen und meine Welten klauen. Wenn die Mechs erst mal gelandet sind, kann meine Flotte im Orbit nämlich nur noch zugucken. Dieses Mikromanagement kann lästig sein, aber auch das Zünglein an der Waage. Ich konnte mehrere Gefechte für mich entscheiden, weil ich meine Flotte so platzierte, dass sie Angreifer gebündelt zurückschlug. Manchmal kommt es sogar darauf an, auf der richtigen Seite eines Planeten zu warten, um ihn nicht erst umfliegen zu müssen, sobald der Feind anrückt. Und das trägt dann auch wieder zum schönen »Ich bin besser als die KI«-Hochgefühl bei, das mich bei Distant Worlds 2 stets von Neuem motiviert.

Kein Stellaris

Klar, auf alle Automatisierungen möchte ich in Distant Worlds 2 gar nicht verzichten. Wenn ich später im Spiel Dutzende Planeten besiedelt habe, erscheint es mir nicht sonderlich spaßig, für jeden davon den Steuersatz manuell festzulegen. Aber Schritt für Schritt lerne ich dann doch, die Spielmechanik besser zu verstehen und Dinge selbst zu regeln. Entweder komplett manuell wie bei den Raumschlachten oder indem ich zumindest die umfangreichen Automatisierungsre-



geln anpasse. Einen Verwaltungsdistrikt erst bei 150 Millionen Planetenbewohnern errichten? Von wegen, den brauche ich schon ab 75 Millionen! Die Automatikspione verursachen ständig Zwischenfälle mit einem Volk, das ich eigentlich als Verbündeten brauche? Sofort die Diplomatieregeln um-

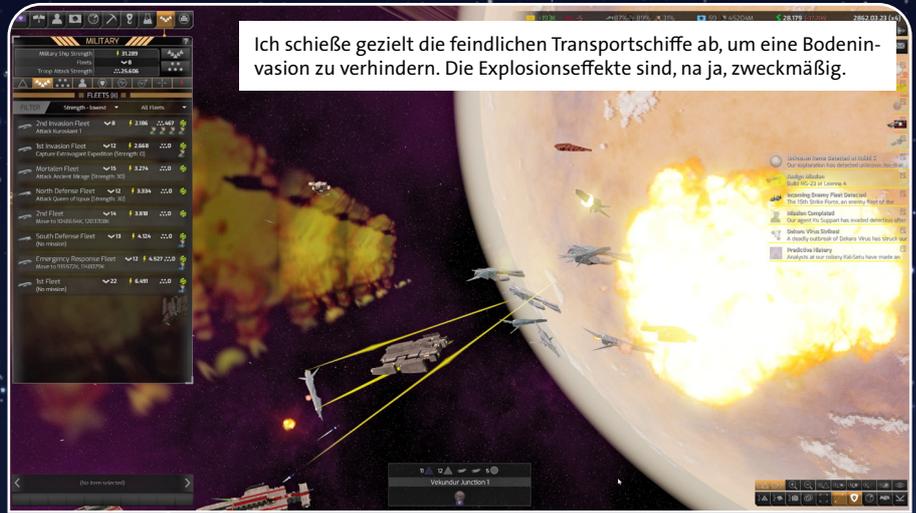
stellen! Vom Computer designte Zerstörer sind zu langsam? Schiffseditor öffnen und mehr Treibwerke dranschrauben! Für mich ist es wahnsinnig motivierend, Distant Worlds 2 immer mehr zu durchdringen und von der Vielzahl an Optionen, die das Spiel mir anbietet, immer mehr Gebrauch zu ma-

MEINUNG

Michael Graf
@Greu_Lich



Es gibt so vieles, was man an Distant Worlds 2 kritisieren kann, so viele Ecken und Kanten. Von offensichtlichen Schwächen wie dem Interface und dem Sound bis zu kleinen Details wie den Instant-Regierungswechseln. Ja, dieses Spiel ist keineswegs poliert, keineswegs rund, keineswegs technisch der letzte Schrei. Zugleich packt mich Distant Worlds 2 wie kein Weltraumstrategiespiel seit Stellaris. Mich fasziniert, wie mein Imperium wächst, wie immer mehr Frachter (und Militärfлотten) durch die Leere schwirren, die sich hier gar nicht leer anfühlt. So bringt Distant Worlds 2 das Gefühl, tatsächlich ein interstellares Reich zu regieren, besser rüber als jedes andere Weltraumstrategiespiel, das ich kenne. Und dieses Lob solltet ihr nicht unterschätzen, denn ich kenne so einige Weltraumstrategiespiele. Gut, wie im Genre üblich gibt es auch in Distant Worlds 2 Leerlauf – etwa wenn ich darauf warte, dass eine meiner Flotten minutenlang von einem Ende meines Imperiums zum anderen kriecht. Distant Worlds 2 ist kein Spiel für Ungeduldige, hier dauert alles lange (wobei ich zumindest die Aufbauphase abkürzen kann, indem ich gleich mit einem fortschrittlichen Imperium starte). Mich stört der Leerlauf aber kaum, so kann ich nebenher eben Let's Plays schauen. Das mache ich bei Stellaris ja auch. Was mich hingegen stört, sind die technischen Probleme. Da kaufe ich mir vor wenigen Wochen einen nagelneuen Rechner, nur damit schon das Midgame ruckelt wie Darth Vader beim Robodance? Klar, ich könnte natürlich mit kleineren Galaxien spielen – aber dann verpufft doch ein Teil der Faszination! Das Tolle an Distant Worlds 2 ist ja, dass es sich so weitläufig anfühlt. Zum Glück ist Slitherine bekannt dafür, seine Spiele lange zu unterstützen. Ich bin mir sicher, dass Patches kommen werden, die Distant Worlds 2 so polieren, wie es das Spiel verdient.



Ich schieße gezielt die feindlichen Transportschiffe ab, um eine Bodeninvasion zu verhindern. Die Explosionseffekte sind, na ja, zweckmäßig.

DISTANT WORLDS 2 AUF DEUTSCH

Distant Worlds 2 gibt es offiziell nur auf Englisch. Fans arbeiten allerdings an deutschen Texten, die erste Rohversion der Übersetzung ist bereits als Mod verfügbar. Sobald die Übersetzung komplett fertig ist, soll sie auch offiziell ins Spiel integriert werden.

chen. Ist Distant Worlds 2 deshalb besser als Stellaris? Ich denke nicht. Denn auch abgesehen von der steilen Lernkurve in Distant Worlds 2 gibt es Dinge, die Stellaris besser kann. Eine eskalierende Aufzählung:

1. Sound und Musik: Reden wir nicht lange um den heißen Brei: Viele Soundeffekte von Distant Worlds 2 klingen, als wären meine Lautsprecher kaputt. Ein Schwarzes Loch etwa macht ein Geräusch, das klingt, als sauge man mit einem Metallstrohhalm am Boden der Toilette. Auch die Musik ist wenig bemerkenswert, kein Vergleich zum orchestralen Stellaris. Ich habe den Soundtrack deshalb gleich abgeschaltet und durch Star-Trek-Musik von YouTube ersetzt. Das macht das Spiel gleich viel besser!

2. Storytelling: Stellaris steckt voller Quests und Ereignisse, die sich zwar nach mehreren Partien auch wiederholen, aber immer wieder schöne, kleine SciFi-Geschichten auffahren. In Distant Worlds 2 gibt es zwar ebenfalls SciFi-Geschichten, allerdings weniger und eher im größeren Maßstab, nämlich eine Hintergrundstory für jedes spielbare Volk sowie einen übergreifenden Hand-

lungsbogen über die Rückkehr einer uralten Bedrohung. Beide finde ich spannend, weil ich die Mysterien Stück für Stück zusammenpuzzle. Meine pelzigen Zeenox etwa flohen vor tausenden Jahren von ihrer ursprünglichen Heimatwelt – und ich finde allmählich heraus, was damals passiert ist.

Erzählt wird das Ganze aber viel trockener und weniger lesenswert als in Stellaris. Kleine Quests samt Entscheidungen, die über »Repariere ich das Schiffswrack oder zerlege ich es, um Technologie zu bergen?« hinausgehen, suche ich in Distant Worlds 2 zudem vergebens. Die besten Geschichten, die Distant Worlds 2 hervorbringt, entstehen vielmehr klassisch aus dem Verlauf der eigentlichen Partie. Hey, wisst ihr noch, wie ich das Echsenimperium niedergerungen habe, um danach von den kapitalistischen Zwergen vom anderen Ende der Galaxis angegriffen zu werden? Nein? Och!

3. Vielfalt und Rollenspiel: Distant Worlds 2 punktet zwar mit gigantischen Galaxien, befüllt sie aber weniger abwechslungsreich als Stellaris. Schon die Grundversion des Paradox-Strategiespiels (ohne DLCs) hatte viele Elemente, die Distant Worlds 2 nicht bieten kann – beispielsweise gefallene Imperien, Ringwelten, mehrere End- und Midgame-Krisen, Prä-Warp-Zivilisationen zum Experimentieren und den galaktischen Senat samt Abstimmungen. Natürlich ist es nicht fair, das seit 2016 kontinuierlich ausgebaute Stellaris mit dem frisch erschienenen Distant Worlds 2 zu vergleichen. Aber beide Spiele buhlen nun mal heute um die Gunst eures Geldbeutels und nicht erst in fünf Jahren. Also solltet ihr jetzt wissen, was für das eine oder das andere spricht.

Das soll nicht heißen, dass Distant Worlds 2 generell die Abwechslung fehlt, auch hier könnt ihr auf immer neue Konstellationen treffen, etwa wenn ihr in einer Galaxie mit dichten Sternenhaufen ausgerechnet neben einem mächtigen Nachbarn startet und schon früh in Kriege verwickelt werdet. Stel-

Der Bodenkampf läuft unten im Fenster ab, wir haben gleich drei Generäle mitgebracht, die Boni bringen.



laris kann aber noch mehr Elemente aus dem Sternenhut ziehen, um jede neue Partie deutlicher von der letzten abzuheben.

Dieser Abwechslungsreichtum spiegelt sich in der galaktischen Bevölkerung wider. Während sich Stellaris-Spezies aus einer Vielzahl an Ethiken (militaristisch, spirituell, etc.), Ursprungsgeschichten, Fähigkeiten und Regierungsformen individuell zusammensetzen lassen, fährt Distant Worlds 2 nur sieben spielbare Völker auf. Die bekommen zwar jeweils eine eigene Geschichte, fürs Rollenspiel sind die vielfältigen Stellaris-Aliens jedoch geeigneter. In welchem anderen Weltraumstrategiespiel kann ich schon gottgläubige Kapitalisten spielen, die ihre Religion der Geldgier mit Filialen auf andere Welten exportieren? Oder einen Totenkult, der Fanatiker auf Altären opfert, um die Moral zu heben? Oder fürsorgliche Roboter, die organische Lebensformen in Reservate einsperren und zu Tode pflegen? Oder Pazifisten, die möglichst schnell von ihrer Heimatwelt flüchten müssen, weil sie bald explodiert? Oder ein Volk, das von einem alten, technologisch überlegenen Imperium zum Erben auserkoren wurde, sich bei einer Krise als Retter der Galaxis feiern lässt und dann nach Beilegung dieser Krise die Notstandsrechte einfach behält?

Ja, für viele solcher Geschichten braucht ihr unterschiedliche DLCs, mit denen Paradox die möglichen Spielweisen deutlich vertieft hat. Doch genau darin liegt ja eine Grundstärke von Stellaris: Es gibt so viel auszuprobieren, dass ihr immer wieder mit einem anderen Volk von vorne anfangen könnt. Bei Distant Worlds 2 hält sich diese Experimentierfreude derzeit in Grenzen. Ich kann mich zwar eher friedlich oder aggressiv ausbreiten und unterschiedliche Regierungsformen ausprobieren, mehr Rollenspiel ist aktuell aber nicht drin.

Apropos: Seltsam ist, dass ich die Regierungsform in Distant Worlds 2 jederzeit sofort wechseln kann, ohne die in Strategiespielen sonst übliche Unruhe- oder zumindest Übergangsphase. Von der Monarchie zur Demokratie übergehen? Klick, erledigt.



Die Demokratie zwei Tage später wieder abschaffen zugunsten einer Militärdiktatur? Kein Problem. Regierungswechsel können zwar sinnvoll sein, weil jede Staatsform eigene Vor- und Nachteile bringt, die sich auch spielerisch auswirken, die Sofortrevolution wirkt aber unglaublich.

4. Performance und Technik: Zugegeben, auch bei Stellaris war die Performance im Endgame lange Zeit schlecht und hat sich erst mit den letzten Patches gebessert. Distant Worlds 2 fängt auf großen Galaxiekarten aber sogar schon im Midgame an, deutlich zu ruckeln und zu laggen. Das ist zwar nachvollziehbar, weil so viel Flugverkehr simuliert wird, aber es schadet dem Spielgefühl enorm, wenn ich nach dem Zoomen auf der Galaxiekarte erst wieder ein paar Herzschläge warten muss, bis sich die Framerate erholt hat. Teils ruckeln auch die Raumschiffen und Schiffe »hüpfen« von einem Standort zum nächsten, statt zu fliegen. Und all das wohlgerne auf einem nagelneuen PC mit Ryzen 7 5800X, 32 GB RAM und RTX Geforce 3070. Dazu kamen eine Handvoll Abstürze. Auch wenn Distant Worlds 2 durch die Performance-Probleme nie komplett unspielbar wurde, müssen wir zwei Wertungspunkte dafür abziehen.

Teile der Steam-Community berichten zudem davon, dass Distant Worlds 2 bei ihnen nicht einmal starte. Zwar haben die Entwick-

ler seit Release bereits eine Handvoll Mini-Updates veröffentlicht, die das Problem bei einigen lindern, aber nicht bei allen.

Also ja, es knirscht noch im Getriebe der Boeing. Wer deshalb vorerst beim Sportwagen bleibt, macht sicherlich nichts falsch. Wenn der Vogel aber erst mal in der Luft ist, das heißt, wenn ihr gelernt habt, wie Distant Worlds 2 funktioniert, werdet ihr den Sportwagen aber nicht vermissen. Zumindest nicht ein paar Dutzend Stunden lang. ★

DISTANT WORLDS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 10100F / Ryzen 5 3400G	i7 9700 / Ryzen 7 2700X
GTX 760 / Radeon 9 270x	GTX 1050 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ stufenloser Zoom ➕ Ausrüstung an Raumschiffmodellen sichtbar ➖ veraltete Grafik ➖ teils fehlertierliche Soundeffekte ➖ profillose Musik

SPIELEDISIGN



➕ KI-Automatisierung ➕ Privatwirtschaft als Erfolgsfaktor ➕ verzahnte Elemente ➖ Automatisierung nicht unfehlbar ➖ seltsame Mechaniken

BALANCE



➕ Tutorial-Touren ➕ Automatisierung erleichtert Einstieg ➕ verbessertes Interface ➖ hohe Einstiegshürde ➖ Interface verrät nicht immer alle Infos

ATMOSPHERE / STORY



➕ Imperien fühlen sich mächtig an ➕ ziviler Flugverkehr ➕ Hintergrundgeschichten ➖ langweilige Zufallsereignisse und Quests ➖ wenig Inszenierung

UMFANG



➕ riesige Galaxien ➕ Forschung, Diplomatie, Krieg ➕ Piraten, Monster, neutrale Kolonien ➖ keine gefallenen Imperien ➖ (noch) keine Eigenbauvölker

ABWERTUNG

In großen Galaxien leidet schon ab dem Midgame die Performance, selbst auf neuen Rechnern. Außerdem haben wir diverse Abstürze erlebt.



FAZIT

Weltraumstrategie mit riesigen und lebendigen Galaxien, die enorm motiviert – wenn ihr die hohe Einstiegshürde überwindet.

