

Star Trek: Infinite

ZWISCHEN FAN-WÜNSCHEN
UND -ALBTRÄUMEN

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Nimble Giant Entertainment** Termin: **12.10.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Infinite hat beste Anlagen, denn es mixt Stellaris mit Star Trek. Der Test verrät, ob das Strategiespiel den Fluch der schlechten Serienumsetzungen bricht. Von Peter Bathge

Am Anfang dachte ich, Star Trek: Infinite würde zwei Wertungen benötigen: eine für Stellaris-Kenner und eine für Star-Trek-Fans. Doch im Laufe des Tests habe ich gemerkt: Für jemanden wie mich, der sich beiden Lagern zugehörig fühlt, ist das neue Strategiespiel im Universum von Klingonen und Borg am Ende gar nicht so kompliziert zu bewerten wie gedacht. Gerne würde ich an dieser Stelle schreiben, dass das vorwiegend positive Gründe hat. Dass das im Auftrag von Paradox Interactive entwickelte Infinite nicht nur eine tolle Weiterentwicklung des

Stellaris-Gameplays ist, sondern auch ein wahr gewordener Fan-Traum für alle Trekker. Aber ach, irgendwie ist es am Ende dann doch kompliziert geworden ...

Kompakt und performant, aber zu welchem Preis?

Infinite bietet die Möglichkeit, allein oder im Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler in den Alpha-Quadranten abzutauchen. Dort stehen zur Zeit der TV-Serie »The Next Generation« vier Völker zur Auswahl: Föderation, Klingonen, Romulaner und Cardassianer.

Andere bekannte Protagonisten des Trek-Universums sind auf eine Rolle als winzige KI-Reiche (Betazoid) oder den einzigen übergreifenden Krisen-Antagonisten (Borg) beschränkt. Da wäre mehr gegangen.

Was sofort positiv auffällt: Infinite teilt zwar Engine, Gameplay und generelle Aufmachung mit Stellaris, nicht aber das alte

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr ein Strategiespiel zu eurer Lieblingsserie sucht.
- ... euch ein kleines Basisspiel fürs Erste reicht.
- ... ihr Terok Nor wiederaufbauen wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Evolution des Stellaris-Gameplays erwartet.
- ... ihr mit Dominion, Borg oder Ferengi spielen wollt.
- ... ihr die Raumschlachten selbst kontrollieren wollt.





Die wunderschön modellierten Intrepids stellen die zweitkleinste Raumschiffklasse der Föderation dar.

Problem des 4X-Spiels: Die Performance ist durchweg geschmeidig, und auch im späteren Spielverlauf gibt es keinerlei Slow-downs im Zeitraffermodus.

Für diese Schnelligkeit hat Entwickler Nimble Giant Entertainment (die Macher des Remakes von Master of Orion) einige Gameplay-Komplexitäten geopfert. Star Trek: Infinite wirkt in allen Belangen wie ein kleineres, schlankeres Stellaris. Der Umfang kann es nicht einmal ansatzweise mit dem seit 2016 ausgebauten Original von Paradox aufnehmen. Das wirkt zum einen angenehm erfrischend, weil etwa viele Patch- und Add-on-Mechaniken, die über die Jahre bei Stellaris dazukamen, hier fehlen und somit den Einstieg erleichtern. Zum anderen fehlt es aber gerade bei den Events an Abwechslung, und die vier Völker unterscheiden sich spielerisch nur marginal.

Weil es zudem zum Start nur eine vorgefertigte Map des Alpha-Quadranten mit der immer gleichen Startposition gibt (die vier etwa gleich großen Spielerfraktionen rund um eine neutrale Zone, die Details werden prozedural generiert), schleicht sich schnell Langeweile ein. Da hilft auch nicht die Mög-



Das Design der cardassianischen Raumstationen dürfte Serienkennern bekannt vorkommen.

lichkeit, die Partiebedingungen anzupassen, denn das hat nur Einfluss auf Expansionsgeschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad.

Obwohl ich im Test drei unterschiedliche Partien jeweils für mehrere Stunden spielte, fühlte sich keine davon so abwechslungsreich an, wie man das aufgrund der ideologisch unterschiedlichen Fraktionen vermuten könnte. Hier verschwendet Star Trek: Infinite viel vom Potenzial seiner Vorlage. Anderswo schöpft es dagegen aus dem Vollen.

Die kenne ich doch!

Wer einfach nur ein kleineres Stellaris mit der Originallizenz von Star Trek erwartet,

wird nicht enttäuscht. Es ist großartig, all die detailliert umgesetzten Schiffsmodelle der Serien (auch Inhalte aus »Deep Space Nine« und »Voyager« sind dabei) zu sehen und bekannte Charaktere als Anführer anzuhuern (Spock als Forschungsoffizier, Sisko als Admiral). Da kann ich auch kleine fauxhistorische Ungenauigkeiten verzeihen, etwa dass ich aufseiten der Föderation die hypermodernen Schiffe der Intrepid-Klasse vor den ehrwürdigen Excelsior-Schlachtkreuzern erforschen muss.

Mein innerer Trekkie freut sich immer wieder darüber, alle möglichen Phaservarianten, Multiphasenschilde und Tarnvor-

Zu Beginn einer Partie starten die vier Hauptfraktionen in der immer gleichen Konfiguration in der Mitte der Karte (links). Rundherum werden die Sternensysteme prozedural generiert, das bringt aber nur wenig Abwechslung (rechts).



BEDROHUNG DURCH DIE BORG



richtungen im wie bei Stellaris dreigeteilten Forschungsmenü wiederzufinden und diese anschließend im Schiffseditor selbstständig an die Raumschiffe zu flanschen (alternativ gibt's eine Automatikfunktion, die das Design immer up to date hält).

Stimmungsvoll: Missionsbäume der Fraktionen nehmen Rückbezüge auf TV-Ereignisse; wer bestimmte Voraussetzungen erfüllt, schreitet voran und schaltet spezielle Boni frei, etwa den Bau der Enterprise, die sodann als dickes Spezialschiff Anomalien scannt und Gegner wegpustet.

Das Erforschen der Galaxis zu Beginn einer Runde ist genauso unterhaltsam wie in Stellaris, auch in Infinite ploppen Events als Texttafeln auf und fordern euch Entscheidungen ab. Allerdings resultieren die seltener in ganzen Questketten mit überraschendem Aus-

gang, die Konsequenzen sind weitaus weniger drastisch als bei Stellaris. Zudem hatte ich nie das Gefühl, dass die Entwickler auch nur ansatzweise eine ähnlich große Bandbreite an Ereignissen, Fraktionen und Besonderheiten des Trek-Universums abzubilden versuchen wie die einschlägigen Stellaris-Mods mit gleichem Setting.

Was wohl die Zukunft bringt? Star Trek: Infinite ist zumindest von Grund auf für Mod-Support gebaut, und der Release von Inhalts-DLCs ist nicht ausgeschlossen. Wie lange es wohl dauert, bis endlich das Dominion als Endgame-Krise anklopft?

Klingt schwedisch

Apropos Krise: Von der gibt es nur eine. Auf durchaus gelungene Weise erzählt Star Trek: Infinite eine vertraute, aber dennoch motivie-

rende Geschichte vom ersten Kontakt meiner Spezies mit den Borg. Das gipfelt in einem coolen Showdown, der die Ereignisse des »Voyager«-Finales aufgreift. Allerdings dürft ihr in Sachen Präsentation nicht einen Deut mehr erwarten als das, was schon Stellaris

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Ich bin gerade auf einem richtiggehenden Weltraum-Trip. Eben noch Starfield getestet, nebenbei endlich mal Star Wars Jedi: Survivor gespielt, dann in Star Trek: Infinite abgetaucht – gebt mir mehr, mehr, mehr davon, ich liebe diese glorreiche Wiederauferstehung der Science-Fiction! Und als Fan von coolen Raumschiffen bietet Infinite mir dann auch richtig viel: Es ist toll, meine Klingonen mit General Martok an der Spitze auf Andorra landen zu lassen oder mit Gul Dukats Flotte von Keldorn-Schlachtschiffen der Enterprise-D nachzusetzen. Für ein Dutzend Stunden lässt sich so tatsächlich eine Menge Spaß haben. Es sind der fehlende Wiederspielwert, die im Vergleich zu einem mit Addons vollgepackten Stellaris geringere Komplexität und der magere Umfang bei Events, spielbaren Völkern und Map-Abwechslung, die Infinite ein Bein stellen auf dem Weg zu wahrer Größe. Aber hey, Birth of the Federation war auch nur ein Klon von Master of Orion 2, und das verehrt manch ein Strategie-Fan mit Trek-Faible bis heute.



liefert. Das bedeutet: Die (abseits einiger weniger Auslassungen auch auf Deutsch verfügbaren) Texttafeln sind allesamt unverändert, und ein paar bunte Konzeptzeichnungen stellen das höchste der Gefühle dar. Viel spielt sich im eigenen Kopf ab, aber die Geschichten haben das zusätzliche Problem, dass sie nie so gut geschrieben sind wie in Stellaris oder der Serienvorlage.

Eine verpasste Chance stellt der Soundtrack dar, der unverständlicherweise keine Originalmusikstücke verwendet, sondern eine Neuschöpfung auf Basis bekannter Melodien ist. Im Test dudelte das Ganze aber mehr vor sich hin, als dass ich wirklich Gänsehaut bekam, während ich zwei Flotten dabei zusah, wie sie (immerhin schick leuchtendes) Phaserfeuer austauschten.

Sprachausgabe gibt es nur sehr spärlich und ausschließlich auf Englisch, bekannte Schauspieler dürft ihr nicht erwarten. Auch die typischen LCARS-Soundeffekte der Benutzeroberfläche dringen einem kaum ans Ohr. Das Interface ist grundsätzlich übersichtlich, aber trägt seine Stellaris-DNS ganz offensichtlich zur Schau. Ein paar ausgetauschte Icons gibt es, aber grundsätzlich ist alles am gleichen Platz wie in Stellaris – gut für Fans des Paradox-Spiels, schlecht für die eigene Identität von Infinite.

Stell dir vor, es ist Krieg, und keiner geht hin

Stellaris-typisch verwaltet ihr eure Planeten mit besonderem Fokus auf die Bevölkerung. Durch das Ausbauen von Sektoren, deren maximale Anzahl auf einem Planeten begrenzt ist, und dem Errichten von Spezialgebäuden stellt sich das komplexer dar als in vielen anderen Weltraumstrategiespielen. Es gibt einen Haufen Ressourcen, und hierbei auf eine gesunde Balance aus Produktion und Ausgaben zu achten, ist bereits auf dem dritten von sechs Schwierigkeitsgraden eine ständige Herausforderung.

Trotz eines (kurzen) Tutorials und automatischer Tooltips werden einige Funktionen des Spiels nur unzureichend erklärt. Besonders im Kriegsfall ist Infinite für Einsteiger ähnlich undurchschaubar wie Stella-



Der Missionsbaum gibt euch Anreize: Ihr wollt, dass Cardassianer und Bajoraner in Frieden zusammenleben? Die Folge sind unterschiedliche Belohnungen.

ris. Durch den Verzicht auf Starlanes als feste Aufmarsch Routen spielt sich das Ganze dennoch etwas anders, in Infinite haben Raumschiffe eine durch den Warp-Antrieb begrenzte Maximalreichweite.

Spaß machen solche bewaffnete Konflikte aber in der Praxis selten, besonders zwischen den vier stets recht ausgeglichenen Hauptmächten. Im Kampf könnt ihr ohnehin nur zuschauen, wie sich die Raumschiffe automatisch umkreisen – der Schauwert ist da, ja, aber ihr trefft weder taktische noch strategische Entscheidungen abseits von »Greift dieses Sternensystem an«.

Genau wie das Vorbild Stellaris glänzt Star Trek: Infinite in den Momenten zwischen diesen Phasen hektischer Betriebsamkeit, bei der langsamen Expansion der Reichsgrenzen, der Forschung und beim Ausbau der eigenen wirtschaftlichen und sozialen Strukturen (durch Traditionen).

Was dafür fast ganz unter den Tisch fällt: Spionage, Diplomatie und der so serienbestimmende Erstkontakt mit fremden Spezies. Alles existiert im Spiel, aber nichts davon hat einen großen Einfluss auf Sieg oder Niederlage. Besonders der Erstkontakt, ein theoretisch langwieriges und von einer speziellen Agentenklasse betreutes Unterfangen, das in Star Trek von entscheidender Bedeutung ist, wurde bei mir fast immer ab-

gebrochen, weil die entsprechende Spezies irgendwann automatisch Kontakt aufnahm.

In solchen Momenten wünschte ich mir, dass Star Trek: Infinite noch einen oder zwei Schritte weiter gehen würde. Mit der Idee, das Stellaris-Fundament für ein offizielles Spiel zum Serien-Universum zu verwenden, haben Paradox Interactive und Nimble Giant Entertainment bei mir offene Türen eingearbeitet. Leider bleibt die Umsetzung kurz hinter der Türschwelle stehen, unentschlossen, wie weit sie den Prozess treiben soll. Jetzt braucht es einen kräftigen Schubs. ★

STAR TREK: INFINITE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 530 / FX-6350
GTX 460 / Radeon HD 5870
4 GB RAM, 9 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 3570K / Ryzen 5 2400G
GTX 560 Ti / R7 370
4 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION

★★★★★

- schick umgesetzte Schiffe
- bunte Gefechte
- Ereignisse als trockene Texte
- Musik plätschert vor sich hin
- spärliche englische Sprachausgabe

SPIELEDISIGN

★★★★★

- bewährtes 4X-Konzept
- motivierender Spielfluss
- Komplexität bei Wirtschaft und Bevölkerung
- Krieg ist Chaos
- Diplomatie nur Anhängsel

BALANCE

★★★★★

- ausgeglichene Startsituation
- Schwierigkeitsgrad skalierbar
- Tutorial und Tooltips
- Schwierigkeiten zu ähnlich
- teils schlecht erklärte Funktionen

ATMOSPHERE / STORY

★★★★★

- für Star-Trek-Fans
- Borg-Bedrohung
- spannende Ereignisse
- Mini-Geschichten lassen Potenzial liegen
- Musik und Sounds nicht genug Star Trek

UMFANG

★★★★★

- viele Forschungsoptionen
- große Galaxis
- nur eine Map
- nur vier spielbare Völker
- wenig Wiederspielwert

FAZIT

Ein Schrumpfung-Stellaris mit Star-Trek-Flair, das mehr Liebe und Umfang verdient hätte.



Ein Missionsbonus aufseiten der Föderation: die Enterprise-D mit Jean-Luc Picard, die sich auch zur modernen E-Klasse aufrüsten lässt.