

# Endless Space

Am Erstlingswerk des jungen Entwicklerstudios Amplitude durfte die Community aktiv mitwirken. Ist das, was Spieler wollen, tatsächlich das, was Spieler wollen? Von Patrick C. Lück

## + Stärken

- + acht unterschiedliche Rassen plus Editor
- + hohe Spieltiefe
- + unterschiedliche Strategien möglich
- + fordernd

## - Schwächen

- Kampfsystem bemüht
- Bedienung und Übersicht verbesserungswürdig

Genre: Strategiespiel Publisher: Iceberg Interactive Entwickler: Amplitude Studios (Erstlingswerk) Termin: 4.7.2012 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Englisch, Deutsch, Französisch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/8027

Auf DVD: Test-Video

**D**a haben wir Kritiker ausnahmsweise mal leichtes Spiel. Wenn uns am Weltraum-Strategietitel **Endless Space** etwas nicht gefällt, dann sind daran diesmal nicht die Entwickler schuld, sondern Sie, die Leser beziehungsweise Spieler. Schließlich durfte die Community im Rahmen des »Games2Gether« (siehe Kasten) genannten Design-Prozederes aktiv an der Entstehung des Spiels mitwirken. Also: Selbst schuld, Sie haben es ja nicht anders gewollt!

Nein, ganz so einfach machen wir uns das natürlich nicht, zumal hier von Schuld sowieso keine Rede sein kann, schließlich ist

**Endless Space** ein durchaus gelungenes Weltraum-Strategiespiel. Denn zum einen wollen auch Spieler, die nicht jeden Tag mit den Entwicklern diskutiert haben, wissen, wie es um **Endless Space** steht, zum anderen steckt in dem Spiel ein ziemlich guter Vertreter der so genannten 4X-Weltraumspiele (wie etwa **Galactic Civilizations**). Deren Genre-König **Master of Orion 2** hat mittlerweile 14 Jahre auf dem Buckel und wartet bislang vergeblich auf eine würdige Ablösung. Noch zum Jahreswechsel enttäuschte das wegen akuten Geldmangels völlig unfertig veröffentlichte **Sword of the Stars 2** die Genre-Fans, aber in diesem Sommer scheint sich die Lage zu bessern. Die Echtzeit-Variante **Sins of a Solar Empire** verfeinerte ihr Kon-

zept im Addon **Rebellion**, demnächst erwartet uns mit **Legends of Pegasus** ein Schwergewicht und Hoffnungsträger aus deutschen Landen, das ebenfalls unter Mitwirkung der Fans entstanden ist. Und jetzt besinnt sich **Endless Space** nicht zuletzt dank des Fan-Inputs ganz auf die Tugenden von Strategie-Klassikern wie **Civilization** und eben **Master of Orion 2**.

Ähnlich wie in diesen Vorbildern wählen wir zu Beginn des Spiels eine von acht Rassen, die sich in ihrer Spielweise zum Teil deutlich voneinander unterscheiden. Die Menschen des aggressiven United Empire setzen beispielsweise auf Wirtschaft und Militär, während die friedliebenden Amöben (!) mehr

## So funktionieren die Kämpfe

Die Kämpfe in **Endless Space** laufen vollautomatisch ab. Auf Basis der Schiffsausstattung berechnet der Computer den Ausgang der Schlacht. Wer manuell eingreifen will, kann dies in einem Fünf-Phasen-Kampf tun, wobei die erste Phase zur Vorbereitung und die letzte zum Ausklingen dient. Entscheidend sind die drei Abschnitte in der Mitte: Das Gefecht beginnt mit dem Fernkampf, bei dem vor allem Raketen ihr zerstörerisches Potenzial entfalten. In der Mittelstrecken-Phase sind Strahlenwaffen am effektivsten, im Nahkampf schließlich die kinetischen Geschütze. Gegen jeden Waffentyp gibt es eine entsprechende Schutzmaßnahme (etwa Schilde gegen Laser), darauf müssen wir beim Schiffsbau achten.

In jeder Phase können wir zudem eine Aktions-Karte ausspielen, die Boni und Mali für Waffen, Schilde oder andere Spezialfertigkeiten

verteilt. Jede Aktionskarte ist dabei einer bestimmten Ausrichtung zugeteilt (Angriff, Verteidigung, Taktik, Technik, Sabotage) und sticht ihrerseits jeweils eine andere aus. Wenn wir zum Beispiel eine Verteidigungskarte ziehen, die einen »Konter für Angriffe« enthält, können wir die gegnerische Angriffskarte ausstechen und dem Gegner so empfindliche Nachteile beibringen. Umgekehrt läuft es genauso. Wenn weder wir noch der Gegner die passende Konterkarte ausspielen, kommen beide Karten durch. So beeinflussen wir den Schlachtausgang, können aber keine absolute Übermacht ausgleichen. Die KI stellt sich dabei gut auf den Spieler ein. Wer in drei Schlachten hintereinander dieselben Blätter spielt, muss sich nicht wundern, am Ende ausgekontert zu werden. Insgesamt ein interessantes System, das aber auch viel vom Glück abhängt, die richtige Karte zu erwischen.



Zunächst wählen wir eine **Taktikkarte** (links), dann präsentiert uns das Spiel die Auswirkungen – eine Art Schere, Stein, Papier im All.





Die **Schiffsmodelle** sind äußerst gelungen und detailreich ausgestattet. Nur optisch individualisieren lassen sie sich nicht.

die Diplomatie bemühen. Die Mischung der acht unterschiedlichen Rassen ist bunt und interessant, vom sich immer wieder selbst klonenden Horatio bis zu den Säer-Maschinenwesen, die eben tun, wozu sie programmiert wurden. Wer mit den vorgegebenen Fraktionen nicht zufrieden ist, kann sich im umfangreichen Rassen-Editor sein Wunschvolk sogar selbst zusammenbasteln. Die Hintergründe zu den Rassen sind in knappen und stimmungsvollen Texten ausgeführt, zu Beginn erwartet uns ein Einführungsfilmchen. Doch leider

## Steuern senken allein reicht nicht

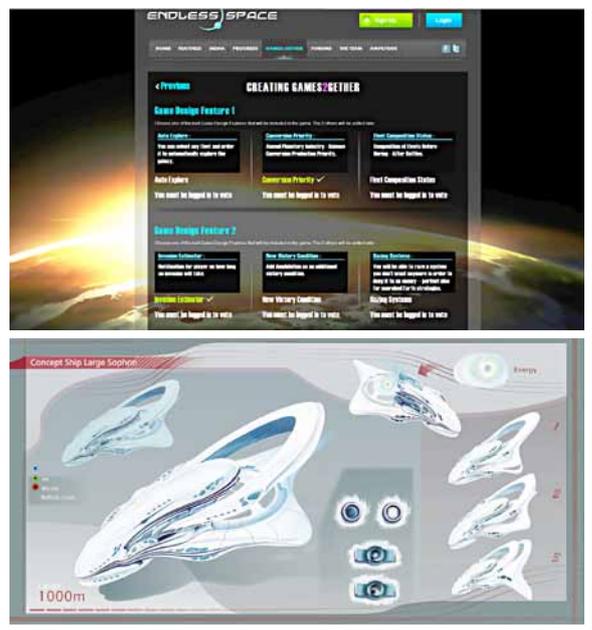
endet damit jeder Anflug von Story. Über die Spieldauer hinweg bekommen wir von der Identität unserer Rasse nur noch in Form von Vor- und Nachteilen sowie einigen exklusiven

Technologien etwas mit. Ein roter Story-Faden wie die Antaraner aus **Master of Orion 2** fehlt leider. Dafür spiegelt die KI sehr gut die Eigenschaften der jeweiligen Völker wider. Wer als Gegenspieler vor allem aggressive Rassen wählt, kann sich die Erforschung diplomatischer Errungenschaften sparen und gleich die Rüstungsindustrie vorantreiben. Wählen wir friedliebende Völker, sind Handel und Diplomatie die bevorzugten Optionen. Dabei verhält sich die KI durchaus nachvollziehbar. Besiedeln wir Planeten in unmittelbarer Nähe ihrer Reichsgrenze, antwortet sie darauf ebenso verschupft wie auf größere Flottenbewegungen. Wer die computergesteuerten Feinde auf den höheren der sieben Schwierigkeitsgrade bezwingen will, muss sich wirklich ins Zeug legen, denn hier verzeihen sie weder Fehler noch Verzögerungen.

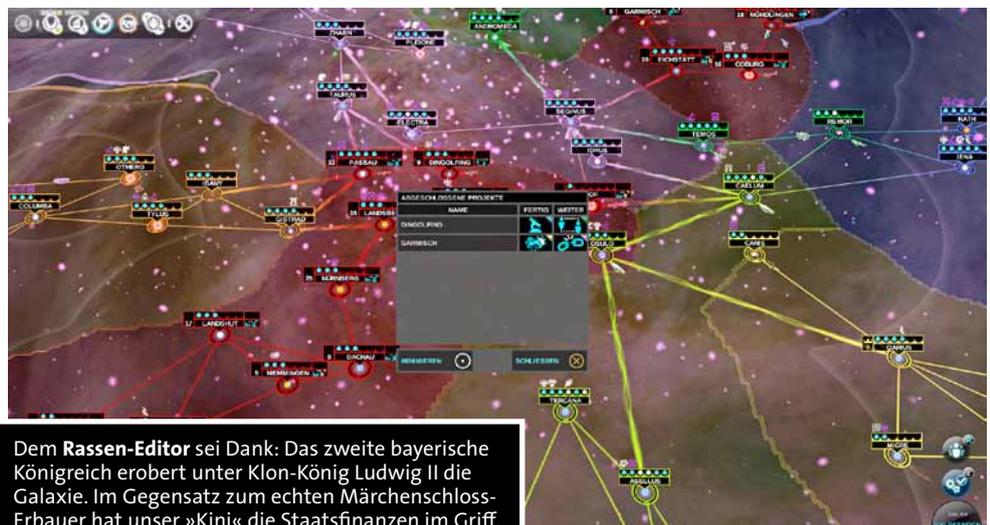
**Endless Space** ist daher vor allem ein Fest für fortgeschrittene Weltraum-Strategen, denn Einsteiger dürften von der Komplexität zu Beginn etwas überfordert sein. Zwar erklären gut gemachte Tutorial-Bildschirme die wichtigsten Funktionen, bleiben aber entscheidende Informationen schuldig. Den absurd unübersichtlichen Forschungsbaum etwa müssen wir uns über mehrere Partien hinweg selbst erschließen. Erst so lernen wir, welche Projekte tatsächlich notwendig sind und welche nicht. Hat man aber das Prinzip endlich durchschaut, bietet der Technologiebaum Raum für unterschiedliche Strategien. Rüsten wir möglichst schnell unsere Schiffe hoch, setzen wir auf Expansion über Planetenkolonisation, steigern wir unsere Industrie- und Wirtschaftsleistung oder begeben wir uns aufs diplomatische Parkett? Für jede Vorgehensweise gibt's passende Forschungsprojekte, wobei es unserer Erfahrung nach nie schaden kann, über genügend Feuerkraft zu verfügen – man weiß ja nie.

## Das Games2gether-Prinzip

Das neugegründete französische Indie-Studio Amplitude setzte bei der Entwicklung von **Endless Space** auf das von ihnen so getaufte »Games2gether«-Prinzip. So blumig umschreiben die Designer die aktive Miteinbeziehung der Community in den Entwicklungsprozess. Neben dem üblichen Forums-Feedback dienten vor allem Abstimmungen über Design-Entscheidungen als Grundlage für die Gestaltung des Spiels. Je aktiver ein Mitglied sich beteiligte, umso mehr Gewicht wurde seiner Stimme verliehen. Aber auch Konzepte oder Grafiken, die ihren Weg ins fertige Spiel fanden, stellten aktive Community-Mitglieder her. Doch mit dem Verkaufstart ist die Arbeit nicht erledigt. Noch immer gibt es Abstimmungen und Diskussionen über weitere Verbesserungen. Soll es zum Beispiel eine »Auto-Explore«-Funktion für Flotten geben? Ähnlich wie viele Crowdfunding-Projekte setzt auch das »Games2gether«-Prinzip auf den Enthusiasmus und die Hilfsbereitschaft von Spielefans, die »ihre« Spiele verwirklicht sehen wollen. Es liegt bei jedem Spieler selbst, ob er dies als unbezahlte Arbeit (sprich: Ausbeutung) oder lohnende Investition in sein Lieblings-Hobby ansieht.



Die grundsätzliche Spielmechanik lässt sich als eine gelungene Mischung aus **Master of Orion 2** und **Civilization** beschreiben. Rundenweise kolonisieren und verwalten wir in einer Galaxis Sonnensysteme, die im Idealfall gleich mehrere Planeten aufweisen. Planeten wie Systeme können wir dann über zahlreiche Verbesserungen ausbauen. So steigern wir die Produktion von Nahrung, Industrie, Forschung und Dust (der Währung des Spiels). Außerdem können wir uns am Terraforming sowie an Verteidigungsanlagen versuchen und



Dem **Rassen-Editor** sei Dank: Das zweite bayerische Königreich erobert unter Klon-König Ludwig II die Galaxie. Im Gegensatz zum echten Märchenschloss-Erbauer hat unser »Kini« die Staatsfinanzen im Griff.



**Starkes Debüt**

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Endless Space ist (noch) nicht perfekt, aber auf dem Weg dahin bereits ein gutes Stück vorangekommen. Für ein Erstlingswerk ist das Spiel erstaunlich komplex, fordernd und motivierend. Außerdem hat es sich als überraschend bug-frei erwiesen, was so kurz nach dem Release heutzutage (leider!) keine Selbstverständlichkeit ist. Wem die Echtzeit-Komponente bei Sins of a Solar Empire zu stressig ist und wer auf ein ausgefeiltes Kampfsystem nicht allzu viel Wert legt, sollte sich Endless Space in jedem Fall anschauen. Für einen günstigen Preis gibt es hier zig Stunden Weltraum-Spielspaß. Und wem das nicht reicht, der kann sich gerne bei den Entwicklern melden und an der Weiterentwicklung mitfeilen. Das Spiel hat es verdient. Und die Spieler auch.

Helden anheuern, die Systeme oder Flotten stärken. Stets müssen wir dabei die Akzeptanz der Bevölkerung des Systems im Auge behalten. So wie es bei **Civilization** zu Revolution unzufriedener Bürger kommt, müssen hier mit Streiks rechnen, die die Produktion zum Stillstand bringen. Schließlich lebt niemand gerne auf einem verstrahlten Lava-brocken. Die Zufriedenheit können wir entweder über teure Verbesserungen anheben, oder wir senken die Steuern. Ganz wie im

**Aufbau vs. Zufriedenheit**

echten Leben sorgt das zwar kurzfristig für mehr Akzeptanz, aber wenn wegen fehlender Steuereinnahmen die Investitionen stocken, dann gucken alle blöd aus der Wäsche. Hier müssen wir also stets die Balance zwischen Aufbau und Zufriedenheit wahren.

Wichtige Infos wie die Zufriedenheit und deren Gründe suchen wir allerdings mühsam

aus einem Planetensystem-Untermenü heraus, denn Warnmeldungen über streikende Systeme suchen wir vergeblich. Womit wir beim Interface wären. Das funktioniert im Grundsatz sehr flüssig und übersichtlich, weist aber im Detail kleinere Mängel auf. So können wir den an **The Witcher 2** erinnernden Forschungsbaum in drei Zoomstufen erkunden, von denen aber keine ideal ist. Die höchste gibt alle wichtigen Infos preis, lässt aber die Übersicht vermissen, während die niedrigste wegen mangelnder Informationen praktisch komplett nutzlos ist. Ähnlich verhält es sich mit den Zoomstufen auf der Galaxiekarte. Auch die Flottenverwaltung erweist sich als etwas fummelig, der Schiffseditor als unübersichtlich. Aber das ist Kritik auf relativ hohem Niveau, da sich die restlichen Elemente des Spieles recht einfach und intuitiv steuern lassen.

Grafisch ist **Endless Space** (für das Genre) recht hübsch geraten, vor allem die Schiffsmodelle gefallen uns sehr. Allerdings können wir die Schiffe optisch weder individualisieren noch einfärben, was sie etwas zu austauschbar macht. Und bei den großen Partien geht im späteren Spielverlauf die Performance etwas runter. Kein Wunder, machen doch alle Parteien ihre Züge gleichzeitig. Bei fortgeschrittenen Spielständen fällt so eine Menge Rechenarbeit an, die sich in teils heftigen Rucklern niederschlägt.

Etwas zu sehr vereinfacht haben die Entwickler das Kampfsystem (siehe Kasten). Das basiert im Wesentlichen auf ausgewürfelten Kämpfen, basierend auf den Statistikwerten der Schiffe. Wer manuell in die Schlacht eingreift, kann über ein Kartenspiel nach Stein-Schere-Papier-Prinzip den Verlauf noch etwas beeinflussen. Hier wird also auf einen wertegestützten Zufallskampf noch ein Glücksspiel obendrauf gepropft. Das ist Geschmackssache, öffnet aber dem Glücksfaktor sowie »Speichern-Kämpfen-Laden«-Strategien Tür und Tor. Doch auch für Freunde von eher fähigkeitenbasierten Auseinandersetzungen besteht noch Resthoffnung. Denn auch nach dem Release verbessern die

Entwickler zusammen mit der aktiven Community das Spiel noch weiter. Wenn sie jetzt noch gemeinsam die wenigen Schwächen wie die Kämpfe oder die Bedienungsfehler in den Griff kriegen, dann könnte bald die Wachablösung für **Master of Orion 2** da sein – sie haben es ja so gewollt! **PCL / MT**

TERMIN 4.7.2010 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

**Endless Space** Strategiespiel

Publisher Iceberg Interactive  
Entwickler Amplitude Studios  
Sprache Englisch, Französisch, Deutsch  
Ausstattung Keine Angabe

Kopierschutz Steam

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Maps mit einstellbaren Siegbedingungen (2-8)  
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein  
SERVERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden  
**WERTUNG** Befriedigend  
»Nix für Schnellspieler. Spielersuche zäh, am besten geht's mit Freunden.«

**GRAFIK**

- + hübsche und detaillierte Schiffsmodelle + ordentliche Weltalldarstellung + Planeten verändern sich in der Nahansicht
- mäßige Effekte - vieles austauschbar

7/10

**SOUND**

- + gute Sound- und Effekt-Kulisse
- keine Sprachausgabe

7/10

**BALANCE**

- + sieben gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- + viele Einstellmöglichkeiten + fordernd für Fortgeschrittene und Profis ... - ... überfordernd für Einsteiger

9/10

**ATMOSPHERE**

- + motivierendes Expansionsrennen in der Galaxis + stimmungsvolle Rassen-Hintergründe ... - ... die im Spiel kaum zum Tragen kommen - keine echte Story - dröge Schlachten

7/10

**BEDIENUNG**

- + Autosave + automatische KI-Verwaltung + im Prinzip aufgeräumtes und sortiertes Interface ... - ... das in vielen Details fummelig geraten ist - teils fehlende Feedbacks

7/10

**UMFANG**

- + acht Rassen plus Rassen-Editor sorgen für riesigen Wieder-spielwert + Schiffseditor + enorme Spieldauer + nur wenige Galaxien zur Auswahl

9/10

**STARTPOSITIONEN**

- + fair designte Galaxien, zum Teil mit separaten Armen
- + Wurmlöcher sorgen in den ersten Runden für Schutz
- + Startbedingungen einstellbar

10/10

**KI**

- + schon auf mittleren Schwierigkeitsgraden fordernd + gibt gut die Eigenheiten der Rasse wieder + handelt nachvollziehbar in der Diplomatie - gelegentlich sinnlose Kleinangriffe

8/10

**EINHEITEN**

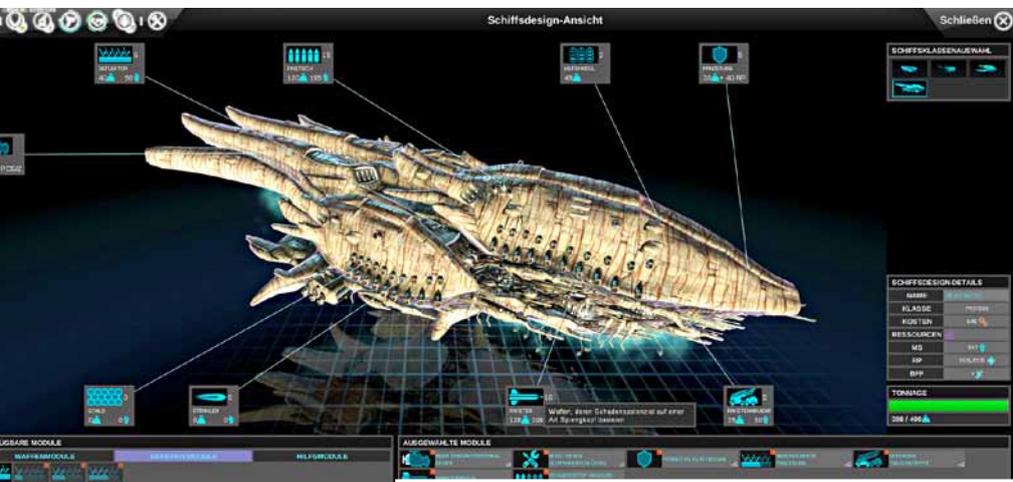
- + zahllose Verbesserungen für Planetensysteme + mehrere Schiffsklassen + Helden + Schiffseditor für individuelle Ausrüstung ... - ... aber nur drei Waffentypen

9/10

**ENDLOSSPIEL**

- + riesiger Forschungsbaum + unterschiedliche Strategien möglich + Planeten-Akzeptanz sehr wichtig - glücks- und zufallsbasiertes Kampfsystem

9/10



Im **Schiffs-Editor** basteln wir unsere Traumschiffe zusammen. Im Grunde einfach zu bedienen, nimmt allerdings das eher unbedeutende Bild den meisten Platz ein, während die wichtigen Icons und Statistiken an den Rändern schwer zu entziffern sind.

