



Space Engineers

Physik in Aktion: Wir haben unser **Raum-schiff** in eine Raumstation gerammt, der vordere Teil ist komplett zerquetscht.

So werten wir



Mit Sternen bewerten wir den **Spiele Spaß** der Early-Access-Versionen. Goldene Sterne zeigen, wie viel Spaß das Spiel momentan macht. Weiße verraten, wie viel Potenzial es hat, wenn die Entwickler all ihre Pläne umsetzen. Und graue sind voraussichtlich für immer unerreichbar. Die Anzahl der Münzen zeigt hingegen den aktuellen **Preis** der Vorabversion.

●●●●●	Weniger als 5 Euro
●●●●●	5 bis 10 Euro
●●●●●	11 bis 20 Euro
●●●●●	21 bis 30 Euro
●●●●●	mehr als 30 Euro

Gemeinsam ergeben die Münzen und Sterne auch eine grobe Preis-/Leistungs-Wertung: Wenn ein Spiel gleich viele goldene Sterne und Münzen hat, kann sich der Kauf gerade so lohnen. Spiele mit mehr Sternen als Münzen sind Schnäppchen, Spiele mit mehr Münzen als Sternen überteuert.

Space Engineers lehrt uns: Gigantische Raumschiffe zu bauen, ist nicht nur Spaß, sondern harte Arbeit.

Von Stefan Köhler

Genre: **Sandbox-Spiel** Publisher: – Entwickler: **Keen Software House** Termin: **2014**
Status: **zu 80% fertig** Preis: **19 Euro**

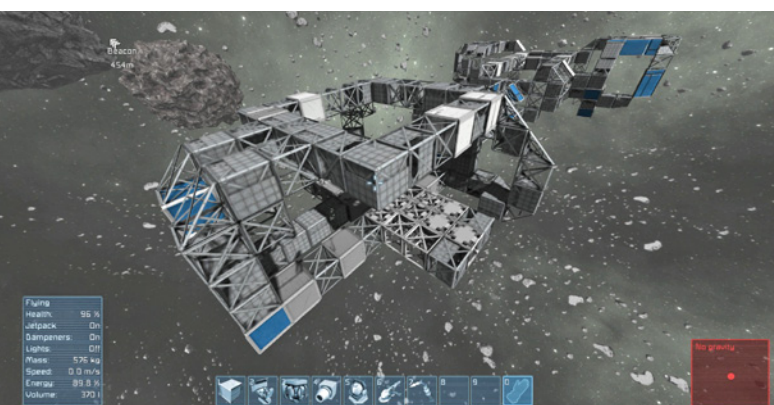
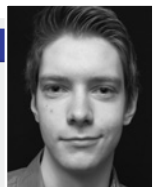
Auf Heft-DVD: Early-Access-Check

Auf den ersten Blick erinnert **Space Engineers** stark an **Minecraft** im Weltraum: Aus der Ego- oder Schulterperspektive bauen wir aus Klötzchen Raumschiffe und Raumstationen. Der Unterschied zu **Minecraft** allerdings: **Space Engineers** besitzt eine umfangreiche Physik-Engine, mit der wir unsere Kreationen tatsächlich fliegen lassen können. Besonders beeindruckend ist die Deformierungs-Engine. Treffen zwei Flugkörper aufeinander, verformt sich der Stahl und je nach Aufprallgeschwindigkeit reißen wir riesige Löcher in unsere Raumschiffe. Das sieht nicht nur fantastisch aus, es lässt sich im Multiplayer auch als Taktik nutzen. Stichwort Mehrspieler: Der wurde Anfang des Jahres der Alpha von **Space Engineers** hinzugefügt und läuft bislang weder stabil noch technisch sauber. Fluppt's aber ausnahmsweise mal, macht das gemeinsame

Bauen und Kaputtmachen gleich doppelt so viel Spaß. **Space Engineers** gibt uns keine Zielvorgaben und stellt uns keine Herausforderungen. So steht und fällt das Spielprinzip mit der eigenen Kreativität. Zumindest im Survival-Modus müssen wir die Bauteile für unser Schiff aber erstmal herstellen. Dort gewinnen wir aus Asteroiden Mineralien wie Gold, Aluminium und Eisen. Nach dem Einschmelzen können wir aus den Ressourcen einzelne Komponenten produzieren und in unser Inventar legen. Erst dann ist es uns möglich, aus den Einzelteilen die Bauklötze herzustellen. Klingt mühsam? Ist es auch. Der Survival-Modus ist also vor allem für den Multiplayer-Modus gedacht, in dem Hobby-Ingenieure über ein Wochenende ein großes Projekt angehen und sich im Team die Arbeitsschritte aufteilen. Einzelspieler greifen lieber zum Kreativ-Modus und bauen ohne Limitierungen. In der Alpha ist **Space Engineers** noch äußerst hardwarehungrig. Besonders bei Kollisionen kommt es teilweise zu extremen Framerate-Einbrüchen. Zudem funktioniert das Programm noch nicht hundertprozentig bugfrei. Über den Steam-Workshop finden sich dafür bereits über 15.000 Objekte zum Herunterladen – darunter Nachbauten der Enterprise oder des Millennium Falken. Alle Projekte haben indes noch eins gemein: Sie sehen von außen den Originalen sehr ähnlich, innen wirken sie aber langweilig und detailarm. Das liegt vor allem an den wenigen Bauteilen, die es abseits von Stahlplatten gibt. Keen Software sollte sich also in puncto Inhalte noch einiges überlegen. **SK**

Stefan Köhler | Redaktion | redaktion@gamstar.de

»Minecraft im Weltraum«? Diese Formel reicht längst nicht aus, um **Space Engineers** zusammenzufassen. Das Spiel ist so viel mehr als »Klötzchen im All«. Wie ernst es beispielsweise die Physik nimmt und wie beeindruckend das Aufprallen zweier Schiffe aussieht! Wie komplex **Space Engineers** mit dem Survival-Modus wird – und wie viel Freude ein abgeschlossenes Bauprojekt macht! Dem gegenüber steht aber der kompromisslose Sandkasten-Ansatz. Wer sich keine eigenen Ziele setzt, wird von **Space Engineers** schlicht gelangweilt. Dazu kommt die miese Performance, die auch gerne Bugs produziert. Und: Der Multiplayer-Modus – für mich das Herzstück jedes guten Sandkastenspiels – ist momentan in einem miesen technischen Zustand. Keen Software House, bitte macht aus der Alpha voller guter Ansätze ein überragendes Sandbox-Spiel!



Im Survival-Modus errichten wir zuerst nur ein **Modell aus Gittern und Verstrebungen** und müssen es dann mühsam zusammenschweißen.

Spiele Spaß ★★★★★ **Preis** ●●●●●