



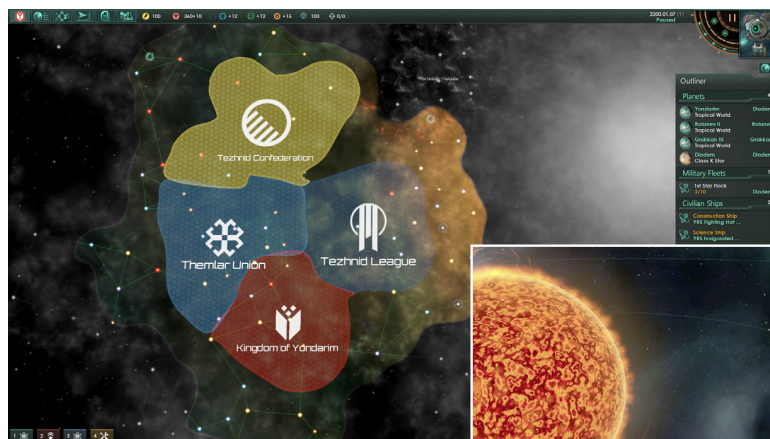
Stellaris

»MEIN SPIEL DER MESSE«

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Paradox** Termin: **2016**

Wer einen begeisterten Michael Graf erleben möchte oder generell auf Weltraumstrategie steht, muss diesen Artikel lesen. Von Michael Graf

Ich habe auf der Gamescom »awesome« gesagt. Nur ein einziges Mal, am Ende der Präsentation von Stellaris. Dabei mag ich dieses Wort sonst gar nicht, weil »awesome« eine amerikanisierte Überbegeisterung ausdrückt, die mir überhaupt nicht liegt. Klar, Freude und Lob sind kein Ding, aber ich tänzle doch auch nicht durch die Weltgeschichte und finde alles »geil«. Doch Stellaris – nun, Stellaris ist für mich die schönste Überraschung der Messe. Entwickelt wird es von Paradox, genauer gesagt vom Team hinter Crusader Kings 2 und Europa Universalis 4. Wie diese geistigen Vorgänger ist es ein globales Strategiespiel, ich errichte und verwalte ein komplettes Imperium. Diesmal jedoch kein historisches, Stellaris spielt nämlich im Weltraum. Nun haben Fans von Weltraum-Strategiespielen derzeit sowieso gute Gründe für Vorfreude: Wargaming bastelt am neuen Master of Orion, die Amplitude Studios haben Endless Space 2 angekündigt. Mein Favorit heißt nun aber Stellaris,



Die Sternenkarte zoomt stufenlos von der Grenzübersicht bis hinab zu einzelnen Planeten und Raumschiffen (rechts).

weil darin einfach verdammt viele Ideen stecken, die ich mir schon lange von einem Weltraum-Strategiespiel gewünscht habe.

Spielablauf & Schiffseditor

Wie Crusader Kings 2 oder Europa Universalis 4 wird Stellaris in pausierbarer Echtzeit ablaufen, zum Start einer Partie bastle ich mir via Völkereditor eine Fraktion, wähle Produktionsboni sowie Eigenschaften à la »fremdenfeindlich« oder »pazifistisch«. Dann

suche ich noch eines von rund 100 Porträts aus – und los geht's! Vorgefertigte Völker gibt es zwar, die sind aber nur für den Schnellstart gedacht. Im Spiel selbst werde ich diese Fraktionen nicht treffen, denn alle Widersacher werden komplett zufallsgeneriert! Ich weiß vorher nie, ob ich in den Weiten des Alls auf fanatisch religiöse Tintenfische, fremdenfeindliche Pilzkreaturen oder isolationistische Cyborgs stoße. Das dürfte den Völkern zwar Eigenständigkeit nehmen, aber den



Raumschlachten laufen automatisch ab, Schiffe lassen sich aber per Editor ausrüsten.



Das Forschungsschiff hat eine uralte Stadt entdeckt. Das könnte eine Quest auslösen.

Wiederspielwert enorm steigern. Auch die Galaxien von Stellaris werden zufallsgeneriert, natürlich in mehreren Größen. Bei der Präsentation zoomen die Entwickler stufenlos von Sonnen und Planeten bis hinaus zur Ansicht der kompletten Milchstraße. Und die sieht groß aus. Verdammt groß. Jedes der bis zu 16 einstellbaren Gegnervölker startet mit nur einem Planeten, Raumschiffe bewegen sich völlig frei durchs All und nicht auf vorgegebenen Bahnen. Um Flugkorridore abzusichern, errichte ich Sternbasen oder lege Minenfelder. Raumschlachten finden direkt auf der Hauptkarte statt und laufen automatisch ab so wie in anderen Paradox-Spielen. Es wird allerdings einen Editor geben, in dem ich meine Schiffe mit Waffen, Reaktoren, Triebwerken und Co. ausrüsten kann.

Helden gehen arbeiten

Jede Koloniewelt bietet mehrere Geländefelder, auf die jeweils ein Gebäude passt. Mehrere gleichartige Bauten (etwa Fabriken) nebeneinander genießen Synergieboni. Die Felder haben zudem unterschiedliche Eigenschaften, die wiederum Vor- und Nachteile bringen. Alien-Ruinen erhöhen beispielsweise den Forschungs-Output, Nahrungsfarmen sollten auf fruchtbaren Feldern statt in Eiswüsten stehen. Und Gebiete, die von gefährlichen Tieren bewohnt werden, wollen erst mal gesäubert werden – die notwendige

Technologie vorausgesetzt. So dürften sich die Planeten sehr stark voneinander abheben, eine Wüstenwelt etwa wird niemals der Kornspeicher des Imperiums. Damit ein Geländefeld etwas erwirtschaftet, muss ich ihm zudem Arbeiter zuweisen, pro Bevölkerungspunkt steht ein Kontingent zur Verfügung. Doch Vorsicht: Wie ein Rollenspiel-Charakter hat auch jede Bevölkerungseinheit individuelle Eigenschaften – beispielsweise »fleißig« (gut!) oder »fremdenfeindlich« (schlecht, wenn hier noch andere Völker leben). Wie in Master of Orion gibt es in Stellaris zudem besondere Helden. Nämlich Anführer (leiten Kolonien), Admirale (kommandieren Flotten), Generäle (führen Bodentruppen an) sowie Forscher (dazu gleich mehr). Auch die haben bestimmte Eigenschaften und steigen durch Erfolge im Level aus, entsprechend klug sollte ich sie verteilen. Das erinnert an die oft illustren Fürsten aus Crusader Kings 2.

Dies sind die Abenteuer

In der ersten Spielphase entsende ich Forschungsschiffe, denen ich Wissenschaftlerhelden als Kapitäne zuweise. Die können dann unter anderem Planeten scannen, um deren Eigenschaften herauszufinden – und vielleicht über spezielle Missionsketten zu stolpern. Beispielsweise findet man einen Asteroiden, auf dem ein Tempel steht, der seltsamerweise einer antiken, menschlichen

Gottheit gewidmet ist. Abhängig von den Eigenschaften des Wissenschaftlers darf ich dann meine Vorgehensweise wählen. Religiöse Forscher etwa können den Asteroiden einfach in die Luft jagen und erleben ganz andere Folgemissionen als nicht-religiöse. Jede Questaktion kann dabei auch als Fehlschlag enden. Wenn ein unfähiger Forscher den Asteroiden untersucht, besteht das Risiko, dass der Felsbrocken seine Umlaufbahn verlässt und auf eine bewohnte Welt zurast. Dann muss ihn meine Flotte abfangen. Das soll nur ein Beispiel von vielen sein, Paradox verspricht abwechslungsreiche Quests. Und natürlich lauern im All die üblichen Monster, etwa interstellare Riesenquallen.

Die reguläre Forschung verläuft nicht-linear, es gibt keinen festen Forschungsbaum. Stattdessen weise ich jedem der drei Technologiebereiche (Physik, Maschinenbau, Gesellschaft) einen Wissenschaftlerhelden als Hauptverantwortlichen zu. In bestimmten Zeitabständen entdecken diese Forscher dann drei neue Fortschritte, von denen ich aber nur einen behalten darf – etwa bessere Laserkanonen, Schutzschilde ODER Bodentruppen-Waffen. Der Clou: Die Entdeckungen sind nicht vorgegeben, sondern werden nach dem Zufallsprinzip aus einer Art Pool gezo-



Forschungsschiffe scannen Planeten und Asteroiden.



Alien-Ruinen erhöhen den Forschungsoutput eines Geländefelds.

gen. Dabei berechnet Stellaris auch Charakterstufe und Talente des eingesetzten Forschers, unsere Volkseigenschaften sowie die zuvor gewählten Technologien mit ein. Wenn ich einen Laserexperten forschen lasse und bereits zuvor meine Strahlenwaffen weiterentwickelt habe, steigt die Chance auf Hightech-Blaster. Das soll zur Individualisierung meiner Schützlinge beitragen und zugleich sicherstellen, dass sich der Fortschritt natürlich anfühlt. Ich entdecke also nicht gleich zum Spielbeginn die Todesstern-Technologie.

Kontakt und Konflikt

Das Diplomatiesystem orientiert sich an Europa Universalis 4; ich kann Nichtangriffspakte sowie Allianzen schließen, handeln und drohen. Wer sich mit einem oder mehreren Nachbarn besonders gut versteht, darf sogar eine Föderation à la Star Trek gründen. Der Anführer eines Mitgliedsvolkes dient als Präsident, der über die Außenpolitik bestimmt und alle paar Jahre neu gewählt wird. Das kann auch die Föderation als Ganzes wandeln: Wenn Pazifisten an die Macht kommen, steht die Diplomatie im Vordergrund; wenn eine aggressive Fraktion das Rennen macht, ist Expansion angesagt. Apropos: Wenn ich in Stellaris einen Krieg vom Zaun breche, sollte ich auch einen Grund dafür haben. Zum Beispiel, indem ich den Anspruch meines Volkes auf ein feindliches Sonnensystem fältsche. Ohne Kriegsgrund leidet mein Ansehen und ich sehe mich bald einem Feindbündnis gegenüber. Was aber auch geschieht, wenn ich zu schnell expandiere, Kriegsgründe hin oder her. Überdies sind Konflikte nicht einfach irgendwann gewonnen oder verloren, stattdessen gibt es einen »War Score«, also

einen Punktwert, der anzeigt, wie viel mir der Gegner bei einem Friedensvertrag überlassen würde. Beispielsweise kann ich nur etwas Geld fordern, ganze Sonnensysteme annektieren oder kleine Staaten sogar komplett zu hörigen Vasallen machen.

Unsere schrecklichen Nachbarn

Zu den bis zu 16 klassischen Konkurrenten kommen die gefallenen Imperien, die Stellaris in der Galaxis verteilt. Diese neutralen Sternreiche besaßen einst mächtige Technologie, verloren jedoch all ihr Wissen. Nun können sie ihre Hightech-Waffen zwar noch nutzen, aber nicht mehr neu bauen. Die Gefallenen expandieren daher nicht, verteidigen aber verbissen ihre Grenzen – und zwar mit mächtigen Flotten. Wer die besiegt, kann besonders wertvolle Technologien ergattern, die es sonst nirgendwo gibt. Zerstörte Schiffe hinterlassen nämlich Trümmer, die Forschungsschiffe untersuchen können. Neben sternenreisenden Völker treffe ich zudem auf rückständigere, die noch auf ihren Heimatwelten hocken. Abhängig von den Eigenschaften meiner Fraktion kann ich mit denen unterschiedlich umgehen. Pazifisten dürfen sie heimlich beobachten. Radikalere Fraktionen entführen Bürger und unterziehen sie Untersuchungen, kriegerische überrennen den Planeten. Und natürlich kann ich den Bewohnern die Raumflugtechnologie schenken, um sie in die galaktische Gemeinschaft aufzunehmen. Wieder andere Welten sind von Rassen bewohnt, die noch kein Bewusstsein entwickelt haben. Als skrupelloser Herrscher kann ich die Evolution dieser Aliens beschleunigen, um mir ein Sklavenvolk nach Maß zu schneiden. Falls meine Untertanen etwa Probleme mit Wüstenplaneten haben – kein Problem, dann bastle ich einfach meine eigenen Fremden. Und wenn meine Truppen schwächeln, züchte ich eben ein Kriegervolk.

Katastrophe am Ende

Das Endgame eines Weltraumstrategiespiels verläuft oft gleich: Irgendwann bin ich so übermächtig, dass ich die restliche Konkurrenz beiseite wische. Stellaris will es anders machen. Wenn mein Reich wächst, steigt nämlich auch die Gefahr einer Katastrophe, die das Endgame fordernd macht. Was genau passiert, soll sich am Stand der Partie orientieren. Wenn etwa ein Volk zu intensiv nach Wurmloch-Technologie forscht, kann es versehentlich ein Portal in eine andere

Dimension öffnen, aus der bösartige Invasoren strömen. Wenn ich hingegen Roboter-Arbeiter baue, die effektiv schuften, können die ein Bewusstsein entwickeln und einen rebellischen Maschinenstaat gründen – Battlestar Galactica lässt grüßen. Falls eine solche Katastrophe eintritt, habe ich zwei Möglichkeiten. Entweder ich vereinige die Galaxis und organisiere einen gemeinsamen Widerstand. Oder ich warte ab und stärke meine Flotte – um am Schluss mit den Überlebenden den Boden aufzuwischen. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Ich mag die Paradox-Spiele, ich mag Weltraumstrategie. Bei Stellaris kommt beides zusammen, das ist schon mal spitze. Noch dazu packt Paradox viele Features ins Spiel, die ich mir vom Genre schon lange wünsche, von Föderationen und gefallenen Imperien über züchtbare Sklaven, ähem, Mitstreiter bis hin zum Diplomatiesystem à la Europa Universalis. Klar, der hohe Zufallsfaktor könnte nerven – etwa, wenn man direkt neben aggressiven Nachbarn startet oder nur nutzlose Zufallstechnologien zieht. Auch die großen Katastrophen können zwar das Endgame bereichern, aber genauso in Frust umschlagen, wenn das mühsam aufgebaute Imperium im zufälligen Feuersturm untergeht. Die Menschen in Battlestar Galactica waren ja auch nicht sonderlich motiviert von der Zylonen-Rebellion. Da wird Paradox sehr viel Zeit ins Balancing und in die Nachvollziehbarkeit der Spielmechanik stecken müssen.

Nun sind das ja seit jeher nicht gerade die Stärke der Schweden, andererseits versichern sie, nach dem großen Erfolg von Crusader Kings 2 endlich das Geld und damit die Zeit zu haben, ihre Spiele in vernünftigem Zustand zu veröffentlichen. Und selbst wenn es frustet und die Balance wackelt, dürfte Stellaris dennoch eines werden: ein Spiel genau für mich. Eines, das stets anders verläuft, weil ich mit Eigenschaften und Optionen experimentieren kann: Gründe ich eine Föderation oder gehe ich auf Eroberungstour? Züchte ich Sklaventrassen oder rücke ich den gefallenen Imperien auf die Pelle? Jede Partie schreibt eine eigene Geschichte. So muss es sein.



Irdische Vorbilder

Stellaris erbt Elemente aus Europa Universalis 4 (vor allem das Diplomatiesystem) und Crusader Kings 2 (die Rollenspielelemente), verlegt deren historische Szenarien aber ins All. Beide Spiele versorgt Paradox mit einem stetigen Strom von DLCs – das dürfte auch bei Stellaris so sein.