

# STRATEGISCHE STERNSTUNDE

Genre: Strategiespiel · Publisher: Paradox Interactive · Entwickler: Paradox Interactive · Termin: 9. Mai 2016

**Stellaris erscheint im Mai, wir haben uns auf der Game Developers Conference vom aktuellen Stand des Weltraum-Strategiespiels überzeugt.** Von Michael Graf

Auf der letzten Gamescom habe ich Stellaris zu meinem Messe-Favoriten erklärt, danach aber – bis auf einige Entwickler-Tagebücher – nichts mehr davon gesehen. Bis Anfang März das Telefon klingelte: Paradox möchte sein Weltraum-Strategiespiel auf der Game Developers Conference zeigen, ob ich Zeit hätte? Um mit Tychus Findlay zu sprechen: »Hell, it's about time!« Was die Entwickler auf der GDC zeigen, ist nicht grundlegend neu, die wesentlichen Infos – etwa zu den drei Spielphasen von Stellaris – hat Paradox schon auf der Gamescom enthüllt. Die GDC-Demo belegt allerdings, dass die damaligen Ver-

sprechen tatsächlich ein Spiel ergeben. Während Henrik Fahraeus, der Grand-Strategy-Guru von Paradox, in Köln zwar Spielbares zeigte, aber vor allem von Ideen erzählte, demonstrieren seine Kollegen in San Francisco, wie fertig Stellaris schon ist.

### Komplex und kompliziert

Die erste Erkenntnis: Auch wenn Paradox verspricht, dass Stellaris zugänglicher wird als Europa Universalis 4 und Crusader Kings 2 sind die Menüs vollgeladen mit Werten und Symbolen. Wer Stellaris beherrschen will, muss viele Systeme verstehen, die ineinandergreifen. Es wirkt längst nicht so zugänglich wie das neue Master of Orion, aber auch nicht so verspielt. Stellaris wirkt nüchterner, wird aber eben auch viel komplexer.

Zum Spielbeginn suche ich eine vorgefertigte Spezies aus oder bastle eine eigene. Für Letztere wähle ich ein animiertes Porträt, ein Wappen – und vor allem Eigenschaften.

Mit Nachteilen wie »einzelgängerisch« (unglücklichere Bevölkerung) oder »abstoßend« (erschwerter Diplomatie) erkaufe ich Boni wie »schnelle Brüter« (erhöhtes Bevölkerungswachstum) oder »intelligent« (beschleunigte Forschung). Wer die Menschen spielt, startet übrigens tatsächlich in unserem Sonnensystem mit allen acht Planeten. Zwergplanetenfreunde müssen jedoch keine Angst haben: Pluto ist auch drin, ebenso einige größere Asteroiden. Die Spielgrafik ist komplett dreidimensional, ich kann die Kamera stufenlos drehen und von einzelnen Planeten bis zur Ansicht der Galaxis mit ihren Hunderten Sonnensystemen zoomen.

### Auf geht's im Eierkopfkreuzer

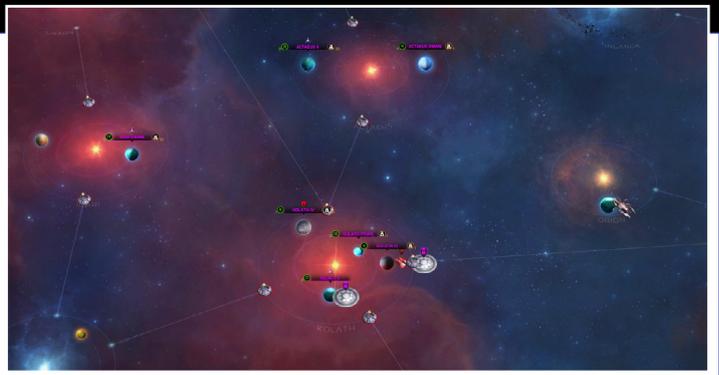
In der ersten Spielphase geht es darum, mit einem Forschungsschiff die nähere Umgebung zu erkunden. Der Eierkopfkreuzer scannt Planeten und andere Himmelskörper. So finde ich nicht nur heraus, welche Welten



Die Kamera lässt sich frei drehen und zoomen, so können wir uns auch die (automatisch ablaufenden) Kämpfe von Nahem anschauen.

## Master of Orion

Der Reboot des ersten Master of Orion von Wargaming ist zwar weniger komplex als Stellaris, weiß aber schon in der aktuellen Early-Access-Phase zu gefallen. Denn das Weltenerobern läuft technisch sauber und sieht schick aus, die Bedienung flutscht, und es gibt viele liebevolle und stimmungsvolle Details wie vertonte Berater. Originalgetreu ist das neue Master of Orion jedoch nicht, beispielsweise laufen Schlachten in Echtzeit statt rundenweise. Noch dazu entfalten sie derzeit kaum taktischen Tiefgang, auch die KI wirkt noch recht harmlos. Die Entwickler arbeiten dran; wir sind gespannt, wie sich das Spiel weiter entwickelt.



bewohnbar sind, sondern kann auch Ressourcen entdecken (die sich später mit anderen Völkern handeln lassen und spezielle Vorteile oder gar Gebäude freischalten). Oder ich finde Anomalien. Die können mehrstufige Auftragsketten auslösen oder einfach nur Belohnungen abwerfen, etwa Forschungspunkte oder sogar einzigartige Technologien. Jede Anomalie möchte aber erst mal genauer vom Forschungsschiff untersucht werden, was auch scheitern kann – die Chance hängt von den Fähigkeiten des Kapitäns ab. Apropos: Neue Technologien erforsche ich in den drei Kategorien Gesellschaft, Physik und Konstruktion. Nach jedem erreichten Fortschritt werden im zugehörigen Bereich drei weitere mögliche Technologien ausgewürfelt, doch nur eine davon darf ich als nächstes Forschungsziel aussuchen. Welche Technologien der Generator ausspuckt, hängt von den Fähigkeiten der Forscher ab, die im jeweiligen Feld arbeiten. Laserexperten führen beispielsweise zu mehr Laserwaffen-Fortschritten.

### Erstkontakt! Feuer frei!

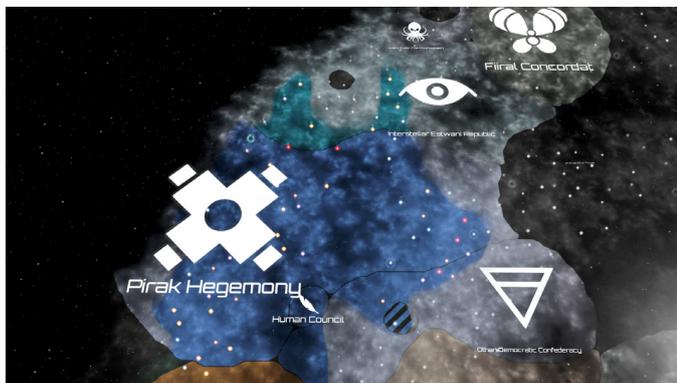
Welche Welten ich kolonisieren kann, hängt von meiner Spezies ab. Grundsätzlich gibt's drei Wesenstypen: Humanoide, Insektenoide und Pilzwesen; jede Rasse stellt andere Ansprüche an ihren Lebensraum. Gemischte Imperien aus mehreren Spezies haben also Vorteile, weil sie mehr Planetentypen bewohnen können, aber auch Nachteile, weil es zwischen den Rassen Spannungen geben kann. Wer auf einem Planeten Eingeborene entdeckt, die noch nicht ins All fliegen können, darf sie heimlich beobachten (bringt Forschungspunkte) oder an ihnen herumexperimentieren (bringt mehr Forschungspunkte). Oder man nimmt sie in die eigene Allianz auf, erobert sie kurzerhand oder gestaltet sie per Gentechnik um, um eine Sklavenrasse nach Maß zu züchten – die dann andere Planetentypen besiedeln könnte.

Alle Völker der Galaxis werden übrigens zufallsgeneriert. Wer zum Partiebeginn auf Außerirdische trifft, muss jedoch erst mal durch ein spezielles Forschungsprojekt he-

rausfinden, ob es sich um intelligente Wesen handelt – oder um Monster, die munter mordend umherziehen. Doch auch mit netten Nachbarn kann es erst mal krachen, schließlich kann man anfangs noch nicht miteinander reden. Neben regulären Rivalen und Monstern verteilt Stellaris verfallene Imperien in der Galaxis: uralte Völker, die auf dem absteigenden Ast sind und nicht mehr expandieren, aber immer noch mächtige Flotten unterhalten. Die Ureinwohner beschützen beispielsweise »heilige Welten« – wer die besiedelt, hat einen Krieg am Hals. Falls ein Spieler eines der Altreiche besiegt, erntet er aber wertvolle, anderweitig unerreichbare Technologien. Kämpfe laufen automatisch ab, dank der 3D-Grafik kann man aber hineinzoomen und zugucken, wie die Schiffe Salven austauschen. Die Ausrüstung der Raumer lässt sich per Baukasten anpassen.

### Unsere fanatischen Nachbarn

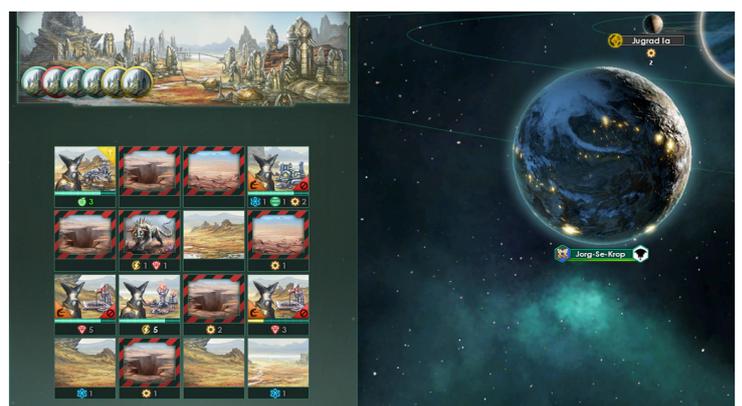
Die zweite Spielphase nach den Forschungsschiff-Ausflügen zum Beginn dreht sich vor



In der Spielsicht zoomen wir von der Ansicht der ganzen Galaxis bis hinab zu einzelnen Planeten, in diesem Fall einer Vulkanwelt.



Im Werft-Baukasten legen wir die Ausrüstung unserer Schiffe fest, also Waffen, Triebwerke, Spezialsysteme & Co.



Jede Welt bietet eine bestimmte Anzahl Bauplätze, einige davon müssen wir erst nutzbar machen – etwa, indem wir Raubtiere ausrotten.

alles um Diplomatie. Beziehungen werden maßgeblich von den »Ethiken« der Völker bestimmt. Jede Rasse besitzt nämlich bestimmte Wesenszüge, meine eigenen wähle ich gemeinsam mit den anderen Boni zum Partiebegriff. Fremdenfeindliche Spezies sind dann beispielsweise weniger umgänglich als offenherzige, militaristische verstehen sich nicht mit pazifistischen. Das führt zu interessanten Kombinationen, zum Beispiel treffe ich »fanatische Individualisten«, die der ganzen Galaxis die Demokratie bringen wollen. Ob die Galaxis will oder nicht.

Neben dem üblichen Technologie- oder Rohstofftausch, kann ich auch Verträge über offene Grenzen aushandeln. Dann darf ich meine Untertanen ins Nachbarreich auswandern lassen – um es zu unterwandern und eine Revolte anzustiften. Doch Vorsicht, das geht auch umgekehrt! Mit Freunden schmiede ich Allianzen, die über das gemeinsame Vorgehen abstimmen: Wenn ein Mitglied einen Krieg erklären möchte, werden auch alle anderen gefragt. Nur, wenn es eine Mehrheit gibt, findet der Waffengang statt. Mit richtig guten Kumpels kann ich gar eine Föderation à la »Star Trek« gründen. Die stimmt nicht ab, stattdessen rotiert der Vorsitz: Alle paar Jahre übernimmt ein anderes Mitglied die Präsidentschaft und entscheidet, was die ganze Föderation unternimmt. Zudem stellt das Bündnis eine schlagkräftige Sternenflotte auf, die nur der Präsident befehlen darf.

**Immer diese Politik**

Doch nicht nur die Außen-, auch die Innenpolitik soll mir graue Haare bereiten. So färben Ethiken à la »militaristisch« zwar auf meine Bevölkerung ab, die meisten Bürger eines Imperiums erben dessen Wesenszüge – aber nicht alle. Je weiter eine Kolonie von der Heimatwelt entfernt ist, desto mehr können die Ansichten der Bewohner abweichen. Unzufriedene Bevölkerungsgruppen bleiben dann nicht zwangsläufig sesshaft, sondern können in andere, besser passende Reiche auswandern. Das kann ich auch verbieten – es sei denn, mein Volk besteht aus »Individualisten«, die sich nichts befehlen lassen. Um Wutbürger zu besänftigen, sollte ich ihre Forderungen erfüllen. Falls etwa mein Impe-



Bevölkerung lässt sich zwischen Kolonien verschieben, kann aber auch von alleine auswandern.

rium die Sklaverei erlaubt, könnten liberale Kolonisten deren Abschaffung verlangen. Das würde jedoch die sklavenhaltende Kernbevölkerung verärgern – schwierig. Solche landesweiten Entscheidungen treffe ich in Form von Edikten, deren Erlass »Einfluss« kostet – meine politische Ressource. Die gewinne ich beispielsweise, indem ich andere Völker zu Erzfeinden erkläre: Es geht nichts über eine äußere Bedrohung, um die eigene Bevölkerung im Zaum zu halten. Und wenn Randwelt-Separatisten dennoch keine Ruhe geben und Autonomie oder sogar Unabhängigkeit für ihre Kolonie fordern – nun, dann kann ich ja mal die Flotte vorbeischicken.

**Die Katastrophe zum Schluss**

In der dritten und letzten Spielphase – wenn mein Imperium so mächtig ist, dass normale Rivalen keine Bedrohung mehr sind – wirft mir Stellaris einen letzten Knüppel zwischen die Beine: die galaktische Katastrophe. Derzeit sind drei Typen geplant: Wer fortschrittliche Hyperraum-Technologie erforscht, lockt womöglich mächtige Invasoren aus einer anderen Dimension an. Wer Roboter als loyale Fabrikarbeiter baut und dann schrittweise klüger macht, damit sie auch Forschungspunkte abwerfen, riskiert eine Rebellion der Maschinen. Und wer einfach nur Pech hat, wird von einem Alien-Schwarm überfallen, der von außen in die Galaxis eindringt. Hat da jemand Tyranniden oder Zerg gesagt? Ein vierter Katastrophentyp ist angedacht, wird

es zum Release aber wohl nicht ins Spiel schaffen: Eines der zerfallenden Uralt-Imperien könnte zu neuem Glanz erwachen und auf Eroberungstour gehen. Oder zwei alte Imperien könnten einander bekriegen – und die jüngeren Völker zwischen den Fronten wie Fliegen zerquetschen. ★



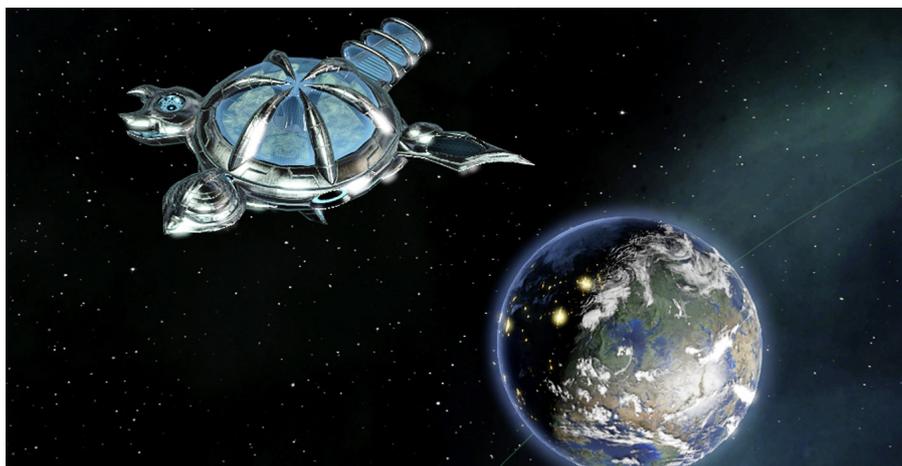
**Michael Graf**  
@Greu\_Lich



Ich habe ja schon häufiger davon geschwärmt, dass Paradox Stellaris offenbar gezielt für mich entwickelt. Denn das Weltraum-Strategiespiel ermöglicht vieles, was ich mir im Genre immer gewünscht habe – von Föderationen über innenpolitische Konflikte bis hin zu knackigen Endgame-Herausforderungen. Ich freue mich schon auf die »Kopfgeschichten«, die aus dieser Vielfalt entstehen. Dass Stellaris Einarbeitungszeit fressen wird, war mir klar. Das gehört ja zum Reiz der Paradox-Spiele. Muss. Jahresurlaub. Auf. Mai. Legen.

Spannend wird noch, ob die Zufallselemente nicht doch übertrieben sind. Es dürfte ja cool sein, immer auf andere Widersacher zu stoßen, und ich bin zuversichtlich, dass die Würfelrivalen individuell wirken werden – bei den Fürsten von Crusader Kings 2 funktioniert das auch. Was so aber fehlt, ist ein partienübergreifender Hassgegner wie die elenden Elerianer von Master of Orion 2! Und als wenig frustresistenter Spieler könnte ich mich dann eben doch ärgern, wenn ein wichtiger Fortschritt partout nicht im Forschungsmenü auftauchen will.

Zudem hängt viel an KI und Balance: Wenn die Computergegner und Föderationsfreunde mit ihren Flotten herumirren, wenn es überflüssige Forschungsziele gibt, wenn die Endgame-Katastrophen zu leicht oder zu hart werden, dann wird Paradox nachjustieren müssen. Dass sie das können, haben sie schon bei Hearts of Iron 3 und Europa Universalis 4 gezeigt – es könnte nur dauern. Wie fertig und ausgereift Stellaris erscheinen wird, steht zum Glück nicht in den Sternen. Es steht im Kalender unter »Mai«.



Raumstationen lassen sich mit Modulen erweitern, etwa mit Jägerhangars zur Piratenabwehr.