

Stellaris

# WAHRHAFT PARADOX



Genre: **Strategiespiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Paradox Development Studios** Termin: **9.5.2016**  
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Vor dem Bodenangriff müssen wir Planeten erst sturmreif bomben. Die Invasion läuft dann im schmucklosen Textfenster (links).

Schließlich gibt's zahllose Portraits, Flaggen sowie Vor- und Nachteile wie »abstoßend« (erschwert die Diplomatie) oder »anpassungsfähig« (Kolonisten sind glücklicher). Danach wähle ich einen Heimatwelttyp à la »arktisch« sowie eine Reisemethode: komplett freie, aber lahme Warpflüge? Schnelle Hyperraumsprünge, aber nur entlang fester Routen? Oder den rasanten Wurmloch-Teleport, der jedoch den Bau von Portalstationen voraussetzt? Eine Sonderrolle spielen die Ethiken, die Wesenszüge meines Volkes. Will ich militaristische oder pazifistische Untertanen, spirituelle oder materialistische, fremdenfeindliche oder -liebende? All das bringt Vorteile, wobei mir der Materialismus (mehr Forschungspunkte) etwas zu stark vorkommt. Außerdem bestimmen meine Ethiken, welche Regierungsformen ich wählen kann, sowie das Verhalten der KI-Völker. Die Kombination aus militaristisch und spiritualistisch kann beispielsweise zu aggressiven Religionsfanatikern führen. Was wieder-

## Warum uns Stellaris im Test immer wieder ärgert – und wir das 4X-Strategiespiel dennoch nächtelang spielen.

Von Michael Graf

Das Beste an Stellaris sind die Bugs. Also nicht die Programmfehler, die es auch gibt, sondern »meine« Bugs. So heißt nämlich mein Käfervolk, das von seiner Heimatwelt »Bluescreen« im »Betatest«-System aufbricht, um sein »Pre-Release Empire« auf die Galaxis auszudehnen. Klingt albern? Stimmt. Doch das 4X-Strategiespiel lebt nun mal davon, dass man sich mit dem eigenen Volk identifiziert wie mit dem Helden eines Rollenspiels. Dass man Planeten und Sonnensysteme passende Namen gibt, egal, ob man eine alberne Käfertruppe spielt, eine kriegerische Katzenrasse oder ein Volk von Schwabbelpilzen. Stellaris lebt von den »Kopfgeschichten«, von

Fantasie. Wer bei einer Bodeninvasion nur kleine Icons blinken sieht – bitte, kann ich nachvollziehen. Aber ich sehe da Schlachten zwischen meinen selbst gezüchteten Xenomorphn-Aliens und erzeindlichen Kampfrobotern! Wer das nicht kann oder möchte, fällt schon mal ein Stück weit aus der Zielgruppe. Und dann wäre da ja noch das verschachtelte Interface. Der häufige Leerlauf. Und vor allem die Unberechenbarkeit – zugleich eine der Stärken von Stellaris, keine Partie verläuft wie die letzte. Andererseits stoßen Spieler, die Pech haben, oft an Frustrationen. Es ist speziell, dieses Stellaris. Und ich kann gar nicht mehr damit aufhören.

### Gottesfürchtige Pinguine

Am Beginn von Stellaris steht der Bau des eigenen Volkes, und ja, das ist Ehrensache.

Von unseren Wissenschaftlern beobachtete Eingeborene haben eine Art XCOM-Truppe gegründet.

Collonia's Homestead: Anti-Alien-Eingreiftruppe



Offensichtlich als Reaktion auf unsere Operationen auf ihrer primitiven Heimatwelt haben viele der Sejhahai-Nationalstaaten auf Collonia's Homestead ihre Streitkräften vorübergehend beiseite gelegt, um eine supranationale Militärorganisation zu bilden.

Den lokalen Medien zufolge wurde diese Eingreiftruppe mit der Verteidigung ihres Planeten vor 'feindlichen Aktivitäten einer unbekanntes Alien-Macht gegen die gesamte Sejhahai-Spezies' betraut.

Beunruhigend.

## Die Performance-Probleme

In großen Galaxien (mit bis zu 1.000 Sonnensystemen) und späten Spielphasen, wenn riesige Imperien und Flotten aufeinanderstoßen, kommt die Stellaris-Engine massiv ins Schwitzen, ständige Ruckler und teils sekundenlange Hänger sind die Folge. Und zwar selbst auf den schnellsten Rechnern. Kurz nach dem Release ist immerhin der Hotfix 1.0.1 erschienen, der die Probleme lindert. Ganz verschwunden sind sie aber noch nicht, deshalb ziehen wir einen Punkt von der Gesamtwertung ab.



Von der anderen Seite der Galaxis breitet sich ein Alien-Schwarm aus – eine der Endgame-Katastrophen.



Muttertruppe: Blood Mather  
 2: Taurus Collier-Klasse  
 1: Pelagorn Scourge (Genetics)  
 1: Minibot: #188\_45  
 Reifepunkte: 2000/2000  
 Fortschritt: 0/5000  
 Trümmerschwader: 0/16  
 UI-Typ: Warp



Bei den Raumschlachten zieht Stellaris alle Effektregister, hier kommen allerdings selbst schnelle Rechner ins Stottern.

um zum Rollenspielaspekt beiträgt: Die Pinguine von Alpha Centauri wollen den interstellaren Gottesstaat? Torpedos drauf!

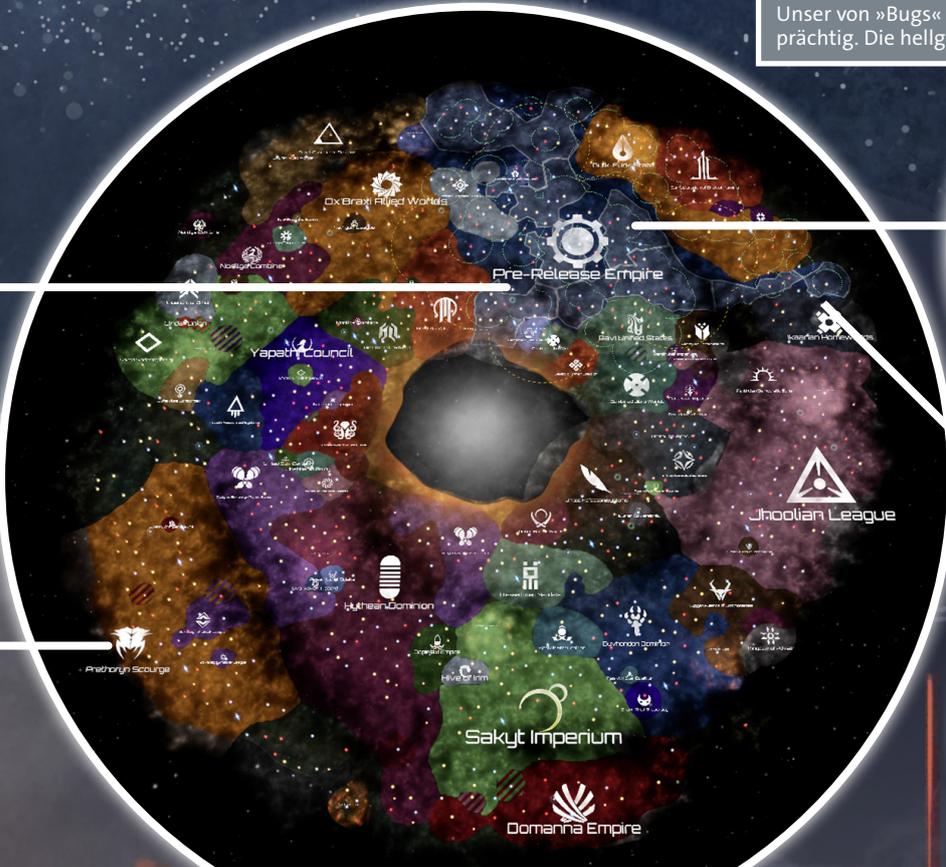
**Das unberechenbare Gleiche**

Okay, setzen wir die Rollenspielbrille mal ab und betrachten die nackte Mechanik. Das Spiel verläuft in pausierbarer Echtzeit und beginnt stets gleich: Ich schicke Forschungsschiffe aus, scanne Planeten nach Ressourcen und Anomalien (lösen nett erzählte Mi-

ni-Quests aus, die sich allerdings rasch wiederholen), errichte Kolonien auf bewohnbaren Welten und Minen sowie Forschungsstationen auf unbewohnbaren; ich erweitere mein Territorium und treffe früher oder später auf Nachbarn. Diese Erkundungsphase ist einerseits enorm spaßig: Wie mit Kinder-Augen entdecke ich die galaktischen Geheimnisse. Andererseits kann es früh zu Hürden kommen. Auf Kolonialwelten beispielsweise sind häufig Geländefelder blo-

ckiert, durch Gletscher, Vulkane, & Co. Um die zu säubern, also ihre Rohstoffe zugänglich zu machen, muss ich erst die zugehörige Technologie erforschen. Und wenn ich Pech habe, bekomme ich die erst viel später. Denn das nächste Forschungsziel in jeder Kategorie (Physik, Soziales, Ingenieurwesen) wähle ich stets aus einer Handvoll Alternativen, die ausgewürfelt werden. Gut, sie hängen auch von den zuvor erforschten Fortschritten und den Fähigkeiten des zuge-

Unser von »Bugs« bewohntes »Pre-Release Empire« entwickelt sich prächtig. Die hellgrauen Flächen sind von der KI verwaltete Sektoren.



In große Galaxien passen bis zu 1.000 Sonnensysteme und (anfangs) 39 KI-Völker, hinzu kommen gefallene Imperien und Eingeborene. Genug Raum zum Erobern also.

Wir haben die Heimatwelt eines gefallenen Imperiums erobert – ein harter Kampf, für eine große Endgame-Flotte aber kein echtes Hindernis.



Der Völker-Editor ist wichtig, hier legen wir die Fähigkeiten und Ethiken unseres Volkes fest.

teilten Forschern ab. Denn wie Gouverneure, Admirale und Bodentruppen-Generäle sind die Weißkittel rekrutierbare Charakterköpfe mit individuellen Fähigkeiten. Wer Pech hat, bekommt dennoch lange nicht, was er gerade dringend braucht. Das kann nerven. Es kann aber auch eine Herausforderung sein. Und es trägt eben dazu bei, dass die Parteien sehr unterschiedlich verlaufen, selbst mit demselben Volk und trotz des an sich gleichförmigen Spielablaufs.

**Krieg und Frieden**

Was mich vor allem vor den Monitor fesselt ist das Midgame. Nach der Erkundungsphase zum Beginn wird die Politik wichtiger, nach innen wie nach außen. Völker, die sich

bedroht fühlen, bilden Allianzen, was mich dazu zwingt, mir durch gute Beziehungen meinerseits Verbündete »heranzuzüchten«. Der Handel beschränkt sich dabei auf diplomatische Tauschgeschäfte, ein Handelssystem à la Europa Universalis 4 fehlt noch. Damit sie einer gemeinsamen Kriegserklärung zustimmen, muss ich meinen Kumpen dann Pfünde zuschustern, vor dem ersten Schuss wollen die Eroberungsziele festgezurret werden. Anschließend sammle ich durch siegreiche Gefechte und besetzte Planeten Kriegspunkte, um meine Forderungen durchzusetzen. Lästige Abstimmungen kann ich durch Gründung einer Föderation vermeiden, deren aktueller Präsident (am besten ich!) den Kurs bestimmt. Blöd nur: Der Vorsitz rotiert alle paar Jahre.

Auch das Kampfsystem gewinnt dann an Tiefe. Waffentypen sind unterschiedlich effektiv gegen Rümpfe und Schilde, ich kann meine Schiffe via Editor so ausrüsten, dass sie die gegnerischen kontern. Unbedingt nötig ist das jedoch nicht. Denn während die KI bei der Bündnissuche konsequent vorgeht, agiert sie im Krieg oft wirr. Da stoßen Kernwelten durch, um Raumstationen zu sprengen, ziehen sich dann aber wieder zurück, obwohl sie weiterplündern könnten. Außerdem schaffen es die Widersacher



Reiner Hauser  
@HauserRj\_

Stellaris ist längst nicht perfekt. Nach einer wunderbaren Entdeckungsphase flaut das Spiel ab und wird streckenweise mühsam. Als langjähriger Paradox-Anhänger merke ich, wie die klugen Ansätze mit ihren kleinen Zahnradchen noch nicht so perfekt ineinandergreifen, wie ich das von Paradox gewohnt bin. Doch der Vergleich mit einem Europa Universalis 4 oder Crusader Kings 2 ist ohnehin unfair. Schließlich sind die über die Jahre gewachsen, waren zum Release ebenfalls alles andere als perfekt und hatten direkte Vorgänger, an denen sie sich orientieren konnten. Für mich ist das 4X-Strategiespiel trotz seiner Schwächen einer der Titel des Jahres. Denn es geht neue Wege und ist allein deswegen jeden Cent wert. Wenn ein Spiel Mut beweist und mir eine frische Spielerfahrung liefert, dann verzeihe ich ihm gerne jene Fehler, die die Konkurrenz gar nicht erst macht, weil sie sich auf Bewährtem ausrüht.

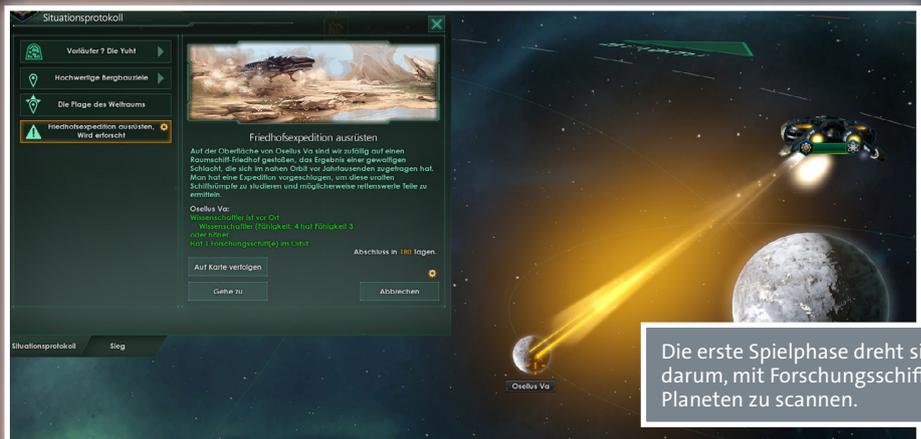
**Der Multiplayer-Modus**

Stellaris bietet einen Multiplayer-Modus für bis zu 32 Spieler – theoretisch sogar für mehr, hier raten die Entwickler allerdings ab. Teilnehmer können auch einfach mitten in der Partie einsteigen und ein bisher von der KI geführtes Imperium übernehmen. Testen konnten wir den Multiplayer-Modus bisher nur im kleinen Rahmen, unsere Testpartie mit zwei Spielern lief stabil. Übrigens konnten wir auch problemlos ein Singleplayer-Savegame laden und darin zu zweit weiterspielen – coole Sache.

selten, Planeten zu erobern. Selbst jene, die ich ihnen gerade weggenommen und schutzlos zurückgelassen habe. Weil ich später häufig gegen Allianzen antrete, arten Kriege dennoch in Stress aus. Denn ich kämpfe meist an mehreren Fronten gleichzeitig, und hin und wieder gelingt es den Feinden eben doch, mich schmerzhaft zu treffen. Es muss übrigens nicht immer gewaltsames Erobern sein: Ich kann besiegte Konkurrenzreiche auch unversehrt lassen und als Vasallen unterwerfen. Das ermöglicht später ein friedliches Annektieren, das aber (je nach Größe) ewig dauern kann.

**Wir sind das Volk!**

Auch wenn Stellaris einiges fehlt, was ich aus anderen Weltraumspielen kenne (Spione und Superwaffen wie Todessterne sollen in DLCs folgen) – das Bevölkerungssystem sucht seinesgleichen. Jede Bürgereinheit wird individuell simuliert und hat bestimmte Vorlieben, die ihre Zufriedenheit und damit die Produktion der zugewiesenen Gelandefelder beeinflussen. Natürlich hat auch jede Rasse eigene Eigenschaften. Manche Aliens erobere ich nur, weil sie andere Planetentypen besiedeln können. Was noch nicht richtig funktioniert, ist die Ethik-Wanderung: Bürger ferner Randwelten sollten eigentlich andere Werte entwickeln als unsere Kernplaneten, tendieren momentan aber eher zur langweiligen Neutralität. Unzufriedene Bewohner fordern dafür gerne mal Unabhängigkeit und sammeln mit der Zeit immer mehr Unterstützer. Die kann ich besänftigen, indem ich beispielsweise ihre #Lügenpresse unterdrücke. Doch das kos-



Die erste Spielphase dreht sich darum, mit Forschungsschiffen Planeten zu scannen.



Michael Graf  
@Greu\_Lich



Stellaris bannt mich bis spät in die Nacht vor den Rechner. Ich will stets wissen, welche Ereignisse mich als nächstes erwarten, ob sich das Zeitfenster für den Krieg ergibt, ob die Rebellen aus Sektor XY die Füße stillhalten. Und allem Leerlauf zum Trotz erlebe ich selbst nach über 40 Stunden noch Neues – etwa das XCOM-Ereignis auf einem Primitivplaneten. Klar, das sind nur Textfenster. In meiner Fantasie werden aber sie zu coolen Geschichten voller Motive, die ich aus anderen Science-Fiction-Universen kenne. Und davon will ich dann so lange anderen Leuten erzählen, bis die davonlaufen oder selbst mit Stellaris anfangen.

Dass Stellaris keineswegs ausgereift ist, dass es Bugs (nein, nicht mein Volk) gibt, ein unkomfortables Interface und drückende Wartephase – all das darf man nicht vergessen. Ich persönlich hatte im Test dennoch einen Heidenspaß. Und freue mich darauf, wie Paradox Stellaris in den nächsten Monaten und Jahren ausbauen wird (Todessterne! Spionage!). Bei Europa Universalis 4 hat das ja auch prima geklappt.

tet Einflusspunkte, die ich sammle, indem ich Nachbarn zu Rivalen erkläre, was wiederum die Außenpolitik erschwert – herrje! Alternativ warte ich, bis die Revoluzzer zu den Waffen greifen und schlage ihren Aufstand gewaltsam nieder. Mitten im Krieg kann das aber ... ungelegen kommen.

### Die Galaxis, das sind die anderen

In den Weiten des Alls gibt's zudem nicht nur »normale« Konkurrenten, die wie ich klein anfangen, auch gefallene Imperien – uralte Völker, die wertvolle Welten bewohnen, aber nicht mehr expandieren. Ihren Zorn sollte ich dennoch nicht auf mich ziehen, sie führen mächtige Flotten ins Feld.

Weil unsere KI-Nachbarn Allianzen bilden, kämpfen wir in späteren Kriegen meist an mehreren Fronten gleichzeitig.



Ungefährlicher, aber nicht weniger Spaßig sind Eingeborene, die ich auf manchen Planeten aufstöbern und manipulieren kann. Beispielsweise lasse ich sie beobachten, um Forschungspunkte zu sammeln. Oder ich infiltriere sie, um sie zu annektieren. Oder ich »erleuchte« die Primitivlinge, um sie in die galaktische Gemeinschaft einzugliedern. Natürlich als mein Vasallenvolk. Dabei gibt's eigene Mini-Ereignisse: Wenn ich den Ureinwohnern zu aggressiv auf den Pelz rücke, um mehr Forschung abzustauben, kann es passieren, dass sie eine Art XCOM-Abwehrtruppe gründen. Andererseits entdecke ich vielleicht einen genialen Wissenschaftler, den ich entführen kann.

### Warten, ärgern, warten

All das klingt erst mal bunt, ereignisreich und cool. Aber eines sei nochmals klar gesagt: Außer den effektvollen Raumschlachten inszeniert Stellaris fast nicht. Es sperrt seine Ereignisse in trockene Textfenster, die in der deutschen Version – wie das ganze Spiel – miserabel übersetzt sind. Und dann dieses Interface! Obwohl Tutorials die wichtigsten Funktionen erklären, dauert es ewig, bis ich mich im Wust aus Menüs und Karteireitern zurechtfinde. Außerdem fehlen viele Komfortfunktionen, allen voran Karten-Anzeigemodi für Allianzen. Wer mit wem verbündet oder verfeindet ist, muss ich umständlich im Diplomatiemenü nachschlagen – da bietet selbst Europa Universalis 4 mehr Übersicht. Und Bugs gibt's ebenfalls (auch abseits meiner Schützlinge). Beispielsweise werden manche Quests unlösbar, nachdem ich mit anderen Völkern Sternkarten getauscht haben. Dann wieder platziert Stellaris Missionsziele in gefallenen Imperien, wo ich nicht rankomme.

Und ja, Stellaris hat Leerlauf. Ich verbringe sehr viel Zeit damit, einfach zu warten. Bis ich genügend Rohstoffe gesammelt habe, bis ein Waffenstillstand ausgelaufen, ein Vasall integriert oder ein Planet sturmreif bombardiert ist. In späteren Spielphasen kann Stellaris zäh werden. Immerhin bleibt mir viel Mikromanagement erspart, weil ich die meisten Kolonien zwangsläufig der KI überlassen muss. Selbst kontrollie-

ren darf ich nämlich nur eine Handvoll Welten, standardmäßig fünf, für alle weiteren gibt's Rohstoffabzüge. Also lege ich Sektoren fest, die von Computergouverneuren verwaltet werden und sich aufs Sammeln der befohlenen Ressourcen konzentrieren. Seit dem Patch 1.1 funktioniert das gut, weil Paradox die Sektor-KI repariert hat. Die war vorher zwar auch keine Katastrophe, errichtete aber nicht immer die idealen Gebäude.

Doch das Imperium läuft dank der KI-Unterstützung eben einfach vor sich hin. Zumindest, bis die große Katastrophe kommt: In der Spätphase einer Partie erwartet mich ein Aufstand der Roboter, eine Invasion dimensionsreisender Aliens oder – falls niemand die KI- oder Warpsprung-Technologien erforscht hat, die diese Krisen auslösen – der Einfall eines Schwarms aus einer anderen Galaxis. Letzterer sucht auch meine Partie heim, freundlicherweise vom anderen Ende der Galaxis aus, sodass ich Zeit habe, mich vorzubereiten. Vor allem habe ich damit im Endgame nochmals ein Ziel, auf das ich hinarbeiten kann: Den Schlimmbeuteln in den Allerwertesten zu treten. Und wieder eine Kopfgeschichte mehr. ★

## STELLARIS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Quad 9400 / Athlon II X4 640  
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5770  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3-2100 / Phenom II X4 850  
GeForce GTX 560 / Radeon HD 6850  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



⊕ detaillierte Schiffe ⊕ hervorragende Musik ⊕ effektvolle Schlachten  
⊖ triste Galaxiekarte ⊖ dumpe Kampfsounds

### SPIELEDISIGN



⊕ komplexes Bevölkerungssystem ⊕ spannende Innen- und Außenpolitik ⊕ vielschichtiges Kampfsystem ⊕ drei sehr unterschiedliche Spielphasen  
⊖ KI im Krieg meist wirr

### BALANCE



⊕ viele unterschiedliche Spielweisen möglich ⊕ grundsätzlich alle Waffen und Bauwerke nützlich ⊕ Tutorial-Tipps  
⊖ arg verschaltetes Interface ⊖ Zufallselemente können frustrieren

### ATMOSPHÄRE / STORY



⊕ riesiger Fundus an Science-Fiction-Motiven ⊕ Zufallsereignisse lockern Kampagne auf ⊕ Mini-Quests und galaktische Krisen  
⊖ dröge Inszenierung ⊖ schlechte deutsche Übersetzung

### UMFANG



⊕ gigantische Galaxien ⊕ bis zu 40 KI-Gegner pro Galaxis  
⊕ gefallene Imperien und primitive Völker ⊕ Multiplayer für bis zu 32 Spieler  
⊕ zahlreiche Technologien, Waffen und Optionen

### ABWERTUNG



Vor allem in großen Galaxien kommt es im späteren Spielverlauf zu Lags und Hängern, die der Hotfix 1.0.1 aber schon deutlich gelindert hat – zumindest im Vergleich zur ersten Testversion.



### FAZIT

Stellaris ist keineswegs ausgereift und teils zäh, steckt aber voller cooler Science-Fiction-Geschichten – wenn man sich darauf einlässt.

