Everspace

# ROGUELIKE DURCHS ALL

Genre: **Action** Publisher: **Rockfish Games** Entwickler: **Rockfish Games** Termin: **2017**

**Im Weltall hört uns niemand schreien. Vor dem Bildschirm wird man uns sehr wohl schreien hören, wenn wir uns hinters Steuer der Raumschiffe in Everspace klemmen.**

Von Sebastian Weber

Das actionreiche Space-Roguelike Everspace des Hamburger Entwicklers Rockfish Games legt es darauf an, dass wir als Spieler häufige virtuelle Tode sterben. Nur um uns in einen neuen, zufällig generierten Weltraumabschnitt zu werfen, wo wir unsere Reise von vorn beginnen. Das soll diejenigen Hobby-Astronauten ansprechen, die genau solche Spiele lieben, in die man sich nach und nach hineinfuchst und dafür mit Erfolgsmomenten belohnt wird.

Wir haben Everspace zusammen mit Rockfish-Chef Michael Schade ausgiebig angespielt und können deshalb das grundlegende Spielprinzip zusammenfassen: Wir sollen von einem Startpunkt A zu einem Punkt B im Weltall fliegen. Auf dem Weg dorthin erkunden wir Sektoren, die jeweils in mehrere Abschnitte unterteilt sind. Dort halten wir die Augen nach Bauplänen, Credits sowie Ressourcen offen, die wir erledigten Gegnern abluchsen, an Asteroiden abbauen oder als Loot in Schiffswracks und Containern finden, und versuchen, so lange wie möglich am Leben zu bleiben. Fliegt unser Raumschiff in die Luft, verlieren wir bis auf Credits und Baupläne alles, was wir bisher eingesammelt haben, und werden wieder an Punkt A zurückgesetzt. Everspace ist also ein Weltraum-Roguelike.

**Fehlschläge, um voranzukommen**

Das regelmäßige Scheitern meint Everspace nicht als Strafe für unvorsichtige Spieler, die zu offensiv oder zu defensiv vorgehen. Vielmehr sorgt der ständige Neuanfang dafür, dass wir zusätzliche Fähigkeiten und Bauteile für unser Raumschiff freischalten. Während besiegte Widersacher zwar immer wieder mal einen besseren Laser oder andere Gegenstände verlieren, lassen die sich nur temporär in unserer Weltraumschüssel verbauen. Sobald wir das Zeitliche segnen, sind die Verbesserungen verloren. Nur über die Baupläne haben wir immer Zugriff auf besseres

Everspace erinnert auf den ersten Blick an Spacesims wie Elite: Dangerous, entpuppt sich aber schnell als waschechtes Roguelike.

 Roguelikes sind nach dem 1980 erschienen Spiel Rogue benannt.

Ziel von Everspace ist es, sechs Sektoren zu durchqueren, die in mehrere Gebiete unterteilt sind. Tore verbinden die Sektoren, während der Sprung von Gebiet zu Gebiet Treibstoff kostet.

An Raumstationen haben wir die Möglichkeit zu handeln, aufzutanken oder unseren Gleiter zu reparieren. Ob oder wo wir eine solche finden, ist Glücksache.

Equipment oder erwerben mit Credits neue Perks, damit unser Schiff mehr Treffer aushält. Diese Perks sind zu Beginn günstig und schalten nach und nach weitere frei, die werden aber teurer. Das führt dazu, dass wir pro Lauf immer länger überleben und mehr Gegner besiegen müssen. Andernfalls kann es passieren, dass ein Lauf vergebens war, denn nachdem Everspace uns wieder ins Weltall schickt, setzt es unsere Geldbörse auf null zurück. Immerhin müssen wir für Ausrüstung nichts blechen, die bauen wir dank der Baupläne aus gefundenen Ressourcen, und solche Spielzeuge stehen uns dann dauerhaft zur Verfügung.

Ressourcen wie dunkle Materie bekommen wir ebenfalls von besiegten Gegnern, an bestimmten Orten in der Spielwelt oder können sie in Asteroidenfeldern abbauen. Gefundene Ausrüstungsgegenstände, die wir nicht verwenden können oder wollen, dürfen wir zerlegen und verwerten.

Die Raumschiffe dürfen wir nicht nur aus der 3rd-Person-Perspektive, sondern auch aus der dynamischeren Ego-Sicht steuern.

**Keine Chance für Hitzköpfe**

Somit steht in jedem Abschnitt, den wir durchfliegen, die Frage im Raum, ob wir ihn schnell hinter uns lassen oder genauer erkunden sollten. Schiffswracks, die in der

## Wer ist Michael Schade?

Im Jahr 2014 hat Michael Schade zusammen mit Christian Lohr das Hamburger Studio Rockfish Games ins Leben gerufen, die beiden kennen sich und das Genre der Weltraumactionspiele schon sehr lange. Zehn Jahre zuvor hatte das Duo die Fishlabs Entertainment GmbH gegründet, die vor allem für Mobile-Geräte entwickelte. Das Weltallgeballer Galaxy on Fire gehört wohl zu den bekanntesten Titeln, die Schade und sein Team auf den Markt brachten. Zeitweise hatte die Reihe rund 30 Millionen Spieler weltweit. 2013 musste Fishlabs dennoch Insolvenz anmelden und wurde letztlich von Koch Media aufgekauft und in DeepSilver Fishlabs umfirmiert. Schade und Lohr packten ihre Koffer, nahmen ein kleines, aber eingeschworenes Team mit und machen jetzt genau das, was sie am besten können: ein Weltraumspiel, nur eben für PC und Konsole.



Berühmte aktuelle Vertreter des Genres sind Spelunky, The Binding of Isaac oder FTL (Faster Than Light).

Raumstationen wie diese bauen meistens Rohstoffe in Asteroidenfeldern ab. Dadurch wartet dort eine Menge Beute auf angriffslustige Spieler, aber auch eine Menge Widersacher.

Nähe herumschweben, sind zwar Hotspots für jede Menge Beute, locken aber auch KI-Piloten an. Wenn wir auf Gegner stoßen, ist der offene Kampf nicht immer die beste Wahl – gerade falls wir auf noch unbekannte Schiffsklassen treffen. Manche Kontrahenten haben vielleicht Kampfdrohnen im Gepäck, die unsere Schilde (und hinterher uns) schnell zu Klump schießen. Die Drohnen immerhin haben keinen Schutz und lassen sich mit der Gatling unseres Raumschiffs einfach aus dem Weg räumen. Das feindliche Raumschiff muss dagegen mit dem Laser bearbeitet werden, damit die Schilde den Geist aufgeben, bevor Raketen den Rest erledigen. Die Dogfights inszeniert Everspace flott, teils hektisch und actionreich.

Das Beispiel zeigt, wie die richtige Wahl der Waffen und das nötige Wissen über den Gegner über Sieg oder Niederlage entscheiden. Ebenso könnte es hilfreich sein, die Situation zunächst nur ausgiebig zu studieren. Die unterschiedlichen Fraktionen im Spiel (in der Alpha stießen wir auf Piraten sowie Minenbetreiber und deren Wachhunde) sind sich nicht alle grün. Daher kann es ratsam sein, aus sicherer Entfernung abzuwarten, bis KI-Piloten sich gegenseitig beharkt haben, um später den Rest zu erledigen. Und auch wer sich für die Flucht entscheidet, muss taktieren. Das Raumschiff verfügt zwar über einen Boost, der uns über kurze Strecken ordentlich Abstand zu den Verfolgern verschafft. Blöderweise ist das aber auch die Energie, die unseren Laser antreibt. Und falls unsere Flucht scheitert, ist die Schussfrequenz der Waffen ist in etwa so hoch wie die Spielfreude der englischen Nationalmannschaft gegen das isländische Team.

**Skalierender Schwierigkeitsgrad und zufällig generierte Welten**

Eine optimale Strategie gibt es für Everspace nicht, nur einen Rat der Entwickler: Zu Beginn jedes Durchlaufs haben wir viel Treibstoff, um von Abschnitt zu Abschnitt zu springen. Insgesamt wird es sechs Sektoren geben, die wir durchqueren müssen, und jeder ist in mehrere Gebiete unterteilt, die alle miteinander verbunden sind. Auf der Sternenkarte, die sich öffnet, sobald wir ein Level verlassen, sind diese nach Schwierigkeitsgrad mit Farbcodes klassifiziert. Der Herausforderungsgrad wird zufällig bestimmt, da nach jedem Tod das Universum neu generiert wird, die Farben dienen nur als Richtlinie, was uns am Sprungziel erwartet. Hier und da gibt es zudem Stationen, an denen wir handeln oder unser Schiff reparieren und auftanken können.

Mit dem vielen Treibstoff lassen sich viele Level nacheinander durchkreuzen, sodass wir beim allerersten Durchgang locker 20 Minuten überleben könnten. Das klingt zwar super, hat aber den Nachteil, dass wir in dieser Zeit keinerlei Fortschritte machen,

In Kämpfen kommt es auf die richtige Taktik an. Dieses große Schiff verfügt über Raketentürme, die als Erstes aufs Korn genommen werden sollen.

In den zufällig generierten Weltraumgebieten finden wir mit Glück auch solche Schiffwracks aus kriegerischen Zeiten oder von vergessenen Zivilisationen, wo vor allem jede Menge Beute auf uns wartet.

An manche Asteroiden können wir Ressourcen wie Gas abbauen. Solche Punkte in den Gebieten finden wir entweder durch Erkundung oder indem wir eine von zwei Scanning Probes verwenden, durch die Gegner, Items und so weiter angezeigt werden.

da wir keine neuen Bauteile oder Credits für Fähigkeiten finden. Sinnvoller ist, sich direkt aufs Erkunden und in den Kampf zu stürzen, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie die Systeme funktionieren – selbst wenn unser Raumschiff bereits nach zwei Minuten das erste Mal in tausend Stücke zerbirst. Um aber einen gewissen Zeitdruck aufzubauen, steigt der Schwierigkeitsgrad innerhalb der Gebiete, je länger wir uns darin aufhalten. Wenn unser Raumschiff allerdings ausgebaut ist und wir über mehr Fähigkeiten verfügen, sollten wir vorsichtiger vorgehen, so Michael Schades Rat. Denn erst dann haben wir eine Chance, den Endpunkt der Reise zu erreichen.

**Entwickler scheuen sich vor Spoilern**

Doch warum machen wir das alles? Die Andeutungen, die wir Michael zur Geschichte entlocken konnten, klingen wie eine Mischung aus »Avatar« und »Matrix«. Unser Pilot erwacht in seinem Raumschiff, und wir wissen nur, dass wir von einem Punkt im All zu einem anderen gelangen müssen. Was uns dort erwartet, warum wir dorthin fliegen sollen, wer uns den Auftrag gegeben hat? Das alles erschließt sich erst im Laufe der 10 bis 20 Stunden langen Kampagne. Mit jedem Tod unseres Piloten bekommen wir einen Flashback vorgesetzt, der etwas Licht ins Dunkel bringt. On top soll es in den Gebieten, die wir erkunden, Nebenquests und Archetypen-Charaktere geben, die wir mit Glück treffen können. Sie verraten ebenfalls das eine oder andere Detail zur Story.

Wer zu forsch agiert und die Kollegen in Weltraumschrott verwandelt, dem entgehen diese Puzzleteile, was sowohl bedachtes Vorgehen fördern als auch die Handlung spannend machen soll. Das ist nach dem Anspielen der Alpha-Version auch der Knackpunkt, denn das Gameplay beschränkte sich auf Erkundung und die Jagd auf Loot. Das machte zwar Spaß, würde uns aber nicht dauerhaft ans Steuer unseres Raumschiffs fesseln. Wer Angst hat, als zu guter Spieler nichts von der Geschichte zu verstehen, wenn diese nur nach einem Tod als Flashback weitergesponnen wird, der braucht sich keine Sorgen zu machen. Michael versprach uns am Ende: »Du wirst Sterben, keine Angst. Du wirst sehr, sehr, sehr häufig sterben.« Auch wenn es etwas masochistisch anmutet, können wir nur hoffen, dass dieses Versprechen stimmt. Immerhin baut das gesamte Konzept von Everspace auf dem knackigem Schwierigkeitsgrad auf, und das technisch einwandfreie Weltraumgeballer macht eine Menge Laune. Dank Unreal Engine sehen die Dogfights und die unendlichen Weiten hübsch und abwechslungsreich aus, egal ob aus der Egosicht oder der 3rd-Person-Perspektive. Die Steuerung funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Gamepad wunderbar. Zudem wirkt Everspace schon recht ausgereift und soll demnächst in die Betaphase treten, sodass die Veröffentlichung Anfang 2017 klappen dürfte. Ob bei der PC-Version die Unterstützung von Oculus Rift und HTC Vive direkt mitgeliefert wird, ist noch unsicher. Im schlimmsten Fall liefert Rockfish sie als kostenlosen DLC nach. ★

Rockfish plant VR-Unterstützung für Everspace für Oculus Rift und HTC Vive. Ob das allerdings direkt zum Release klappt oder als kostenloser DLC nachgeliefert wird, steht noch nicht fest.

**Sebastian Weber**
@GameStar_de

Das Konzept hinter Everspace funktioniert verblüffend gut. Während man in vielen anderen Spielen am liebsten in die Tastatur beißen oder das Gamepad in die Ecke werfen würde, wenn der virtuelle Charakter mal wieder stirbt, freut man sich in Rockfishs Weltraum-Action schon fast darüber. Das explodierende Raumschiff bedeutet, dass ich mir endlich neue Ausrüstung und Fähigkeiten freischalten kann, damit ich leichter vorankomme. Zumindest war das in der angespielten Version und somit am Anfang des Spiels so. Im weiteren Verlauf dürfte der Grat zwischen Motivation und Frustration ein sehr schmaler sein und stark vom Balancing abhängen. Denn wenn ich mit meinem hochgerüsteten Gleiter kurz vor dem Ziel von Everspace doch noch in die Luft fliege und von vorne anfangen muss oder nach etlichen Neustarts einfach nicht mehr vorankomme, dürfte der Ärger überwiegen. Und genau hier wird es dann entscheidend sein, wie gut die erzählte Geschichte ist und wie sich die nach und nach erzählten Häppchen zu einem großen und mitreißenden Ganzen zusammenfügen. Wenn Rockfish das aber hinbekommt, dann sollten sich Roguelike- und Action-Fans Everspace für Anfang 2017 auf jeden Fall vormerken.