

Starbound

FREIHEIT IM PIXEL-WELTRAUM

Genre: **Adventure** Publisher: **Chucklefish Games** Entwickler: **Chucklefish Games**
 Termin: **22.7.2016** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüft**
 Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Ist Starbound mehr als ein Terraria im Weltraum?

Von Benjamin Danneberg

Da ist es also endlich, dieses Starbound! Nach all der Zeit! Rund drei Jahre befand sich der Titel allein im Steam Early Access. Aber erstaunlich: Pixelspiele in 2D erfreuen sich in Zeiten von 4K-Auflösungen und Virtual Reality immer noch großer Beliebtheit. Ein sehr erfolgreiches Beispiel ist Terraria, das 2011 veröffentlicht wurde und mit seiner Kreativ-Sandbox und knackigen Riesen-

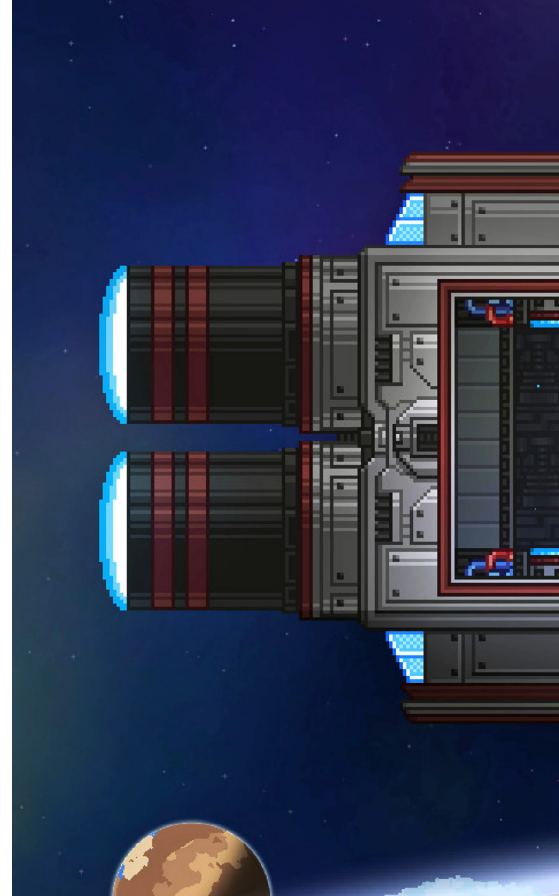
bossen für Suchtspiralen bei Spielern sorgte. Starbound von Entwickler Chucklefish Games will diese Erfolgsgeschichte wiederholen. Ist dabei nur ein Terraria im Weltraum entstanden, oder haben die Entwickler ein eigenständiges Pixelabenteuer erschaffen?

Diesmal mit Geschichte

Starbound bietet anders als Terraria von Beginn an eine rollenspieltypische Geschichte. Wir haben uns aus den sechs wählbaren Rassen für die Menschen entschieden, und unser Charakter soll gerade auf der Erde ei-



In Starbound bauen wir eine kleine Kolonie auf und säen unsere eigene Nahrung an.



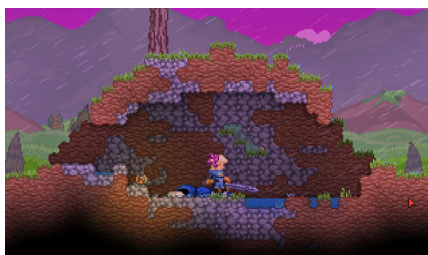
ner feierlichen Zeremonie beiwohnen, um zum Protektor ernannt zu werden, als unser Heimatplanet plötzlich von einem gigantischen Tentakelwesen vernichtet wird. Unsere Flucht zu den Sternen endet für unser reichlich demoliertes Raumschiff in der Umlaufbahn eines unbekannten Planeten. Dort treffen wir Groß-Protektorin Esther Bright, die uns über zwei opponierende Kräfte im Universum aufklärt: der Kultivator, eine Kraft, die für Harmonie und Frieden steht, und der Ruin, das – Überraschung! – Gegenteil. Unser Job ist es nun, Ruin komplett zu vernichten, da er offenbar aus seinem Gefängnis auszubrechen versucht. Dafür müssen wir sechs Artefakte finden und vereinen.

Starbound bietet mit der Hauptstory einen motivierenden Leitfaden, der die klassische Ziellosigkeit einer Sandbox abmildert und die freien Elemente des Spiels rechts und links des Weges anordnet. Damit werden auch all jene Spieler abgeholt, die es lieber linear mögen. Allerdings besteht die Suche nach den Artefakten im stupiden Scannen (Anklicken!) von Gegenständen in der Hoffnung, dass es einen Fortschrittsbalken füllt.

Hübsches, gefährliches Starbound-Universum



Der Sonnenaufgang verbreitet eine angenehme Atmosphäre – zumal vom Berg aus!



Wenn wir nicht aufpassen, läuft uns bei Regen der Unterschlupf voll Wasser.



Die Kultur der Floran ist ... anders. Die Leute hier wohnen unter anderem in Baumhäusern.



Das ist kein Beispiel für gutes Questdesign, hier wurde viel Potenzial verschenkt. Zum Glück bietet Starbound aber auch abseits der Story jede Menge Beschäftigung.

Spielerische Freiheit

Das Spiel trumpft nämlich mit enormer Freiheit auf. Wir fliegen mit unserem Raumschiff von Planet zu Planet, erkunden und sammeln Materialien, bauen Häuser oder sogar ganze Kolonien, bewirtschaften Farmen zur Nahrungsversorgung oder suchen Crewmitglieder für unser Raumschiff. Beim Erkunden rennen wir seitlich solange über prozedural generierte Planetenoberflächen, bis wir irgendwann an unserem Ausgangsort wieder ankommen. Dazwischen liegen unterschiedliche Biome, verschiedene Monster, vielfältige Architekturen und Wettereffekte. Dabei lohnt es sich, die vielen Höhlen zu erkunden oder sich gleich nach unten zu buddeln, um unterirdische Seen, Knochen tempel oder fiese Giftmonster zu entdecken.

Bossmonster wollen ebenfalls gezüchtigt werden, sowohl zwischendurch als auch im Rahmen von Quests. Mal dürfen wir fiese



Anders als in Terraria folgen wir von Beginn an einer Geschichte: Hier müssen wir versuchen, die zerstörte Erde zu verlassen.

Apparaturen mit Hilfe von Schaltern und Technik lahmlegen, mal eine Riesenspinne in ihrem Bau mit roher Waffengewalt erledigen. Abhängig von unserem Ausrüstungsstand kann das sehr herausfordernd sein. Die Gegner-KI schwankt allerdings je nach Fähigkeiten zwischen herausfordernd und saublöd. Sterben wir in nicht geskripteten Arealen, verlieren wir 30 Prozent unserer Pixel-Währung, lassen alle Handwerksmaterialien, Nahrung und Konsumgüter fallen und müssen vom Raumschiff aus neu starten. Das Roguelike-Konzept schwankt hier je

nach Situation zwischen Spannung, Herausforderung und Frust. Allerdings kann man auch ohne Roguelike-Mechanik spielen.

Vielseitiger Kampf

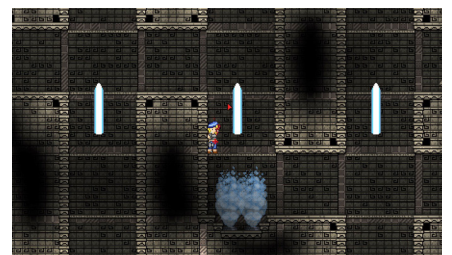
Zum Verdreschen feindlichen Gezuppels steht uns ein hübsches Waffenarsenal zur Verfügung – von Breitschwert, Axt und Flitzbogen über Sturmgewehre bis hin zu Flammenwerfern ist alles dabei, was das streitsuchende Spielerherz begehrt. Unterschiedliche Waffen benötigen unterschiedliche Kampfstile: Äxte müssen beispielsweise



In einer Wüste kaufen wir bei einem recht seltsamen Vogelvolk Waren ein.



Niemand kann dem allsehenden Auge ... Pardon, ... Affen entgehen!



Ob wir in so einem Herausforderungsareal bestehen, hängt von unserer Geschicklichkeit ab.



Im Außenposten sind die Überlebenden der Katastrophe auf der Erde versammelt und hier finden wir Questgeber sowie Geschäfte.

mit Schwung aufgeladen werden, während wir mit Pistolen solange feuern, bis unsere Energieleiste leer ist. Dann müssen wir kurz warten, bis sie sich wieder aufgeladen hat, um weiter ballern zu können.

Besonders cool sind dabei die Extrafähigkeiten seltener oder legendärer Waffen. Mit einem Schwert durften wir zum Beispiel einen wilden Ansturm über eine gewisse Distanz ausführen, ein spezielles Sturmgewehr ließ uns elektrisierende Salven auf Feindgruppen feuern. Wenn wir eher Pech bei der Beutesuche haben, können wir uns bessere Ausrüstung auch selber bauen. Dafür müssen wir uns aber die Hände dreckig machen.

Paradies für Sammler und Handwerker

Sammelwütige kommen in Starbound voll auf ihre Kosten. Der »Matter Manipulator« ist unser Multifunktionswerkzeug für Ab- und Aufbau jeder Art. Damit buddeln wir uns kreuz und quer durch die Planeten und besorgen uns Material fürs umfangreiche Crafting. Das Handwerk funktioniert ähnlich wie

in Minecraft und Co. mit kleinen, werkbank-unabhängigen Rezepten für Heilsalben oder mit Brettern, die wir wiederum für den Aufbau von Crafting-Stationen (Esse, Schmiede, Werkbank etc.) brauchen. Für Letztere bietet es sich an, eine eigene und geschützte Niederlassung zu bauen. Jede Menge Rezepte für Waffen, Rüstungen und kosmetischen Kram machen aus uns kleine Kampfmaschinen und aus unserer zweckmäßigen Handwerkerbude ein heimeliges Plätzchen, das wir bei Bedarf zu einer ganzen Kolonie ausweiten können. Um NPCs anzusiedeln, platzieren wir eine zuvor beim Händler gekaufte Kolonieurkunde in einer Behausung – schwupps, ein NPC erscheint, der Miete zahlt. Dass die NPCs einfach so erscheinen, ist allerdings leicht unbefriedigend. Viel besser wäre es, wenn wir auf unseren Reisen über die Planeten NPCs für unsere Kolonie gewinnen könnten. Das funktioniert aber leider nur für Crew-Mitglieder, die wir für unser Raumschiff anwerben können und die uns passive Boni verleihen. Beispielsweise erhöht der Ingenieur die Treibstoffkapazität des Raumschiffs und wir können Crewmitglieder als (suboptimale) Kampfunterstützung mitnehmen. Allerdings lohnt sich das Crew-Feature im derzeitigen Zustand kaum.

Steilwand für Einsteiger

Das größte Manko des Spiels ist die Tatsache, dass es fast nichts erklärt. Spielen wir beispielsweise im Survival-Modus, müssen wir regelmäßig essen um nicht abzukratzen. Dass wir aber für eine simple Landwirtschafts-Hacke erst eine Esse, ein Spinnrad und passende Materialien brauchen, finden wir nur durch stumpfes Ausprobieren heraus. Auch die Umsetzung der Hunger-Mechanik ist fragwürdig: Wir schaufeln Unmengen an Karotten, Reisgerichten und Brot in uns rein, nur um ein paar Minuten Ruhe vor dem Hunger-Warnton zu haben.

Allerdings können wir bequem andere Spieler über unsere Steam-Freundesliste einladen und so die unnötigen Hürden des Spiels durch gemeinsames Ausprobieren im Koop überwinden. Nachteil: Es gibt keine Pausenfunktion. Auch das Interface braucht ein Update. Zwar können wir jedem Hotkey eine Funktion bzw. einen Gegenstand für linke und rechte Maustaste zuweisen, was eine geniale Idee ist. Dafür ist die restliche



Neben Tieren ist Landwirtschaft die wichtigste Quelle für Nahrung. Allerdings müssen wir selber rausfinden, wie die funktioniert.

Funktionalität ... nun ja, eingeschränkt wäre nett formuliert. Belohnungsbeutel lassen sich etwa nur öffnen, indem wir sie auf einen Hotkey legen – aus dem Inventar heraus lassen sich bloß Baumaterialien direkt nutzen. Das Abwählen von Gegenständen geht mal über eine spezielle Taste, mal über Escape, mal durch Schließen des Inventars. Und wir könnten noch viele weitere nervige Kleinigkeiten aufzählen.

Technisch hingegen überzeugt die uralte Pixel-Optik durch Klarheit und Kontrast, die Welten sind abwechslungsreich und mit viel Liebe gestaltet. Unterm Strich bietet Starbound also trotz der vielen kleinen Mängel für Fans des Genres ein rundes, wenn auch nicht ganz ausgefeiltes Gesamtpaket mit wahnsinnig viel Freiheit. ★

STARBOUND

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E4300 / Athlon 64 X2 4000+
Geforce 210 / Radeon X600
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2,0 GHz / Athlon II X3 460
Geforce GT 230 / Radeon HD 6550D
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✓ viele abwechslungsreiche Biome
- ✓ gute Effekte und Ausleuchtung
- ✓ klarer Retro-Pixel-Charme
- ✓ übersichtliche Darstellung
- ✗ insgesamt veraltete Technik

SPIELDESIGN

- ✓ prozedural generierte Welten
- ✓ gute Waffenfähigkeiten
- ✓ motivierendes Erkunden und Sammeln
- ✗ inkonsistentes Interface

BALANCE

- ✓ drei Schwierigkeitsgrade
- ✗ Hunger schlecht balanciert
- ✗ Herausforderung durch Roguelike-Konzept
- ✗ viel zu wenig Informationen
- ✗ Ausrüstung macht uns später übermächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✓ stimmige, abwechslungsreiche Planeten
- ✓ motivierende Handlung
- ✓ spannende Bosskämpfe
- ✗ Tag- und Nachtwechsel
- ✗ manchmal Leerlauf-Phasen

UMFANG

- ✓ lange Spielzeit (30 Stunden)
- ✓ gute Wiederspielwert durch verschiedene Spielweisen
- ✓ Koop-Modus
- ✓ umfangreiche Baumöglichkeiten
- ✗ Nebenquests

FAZIT

Starbound glänzt mit Freiheit und Abwechslung, hoher Detailverliebtheit und überzeugt in seinem Genre mit kontraststarker Pixelgrafik.

79



Benjamin Danneberg
@pointofgaming



Ich mag Pixelspiele eigentlich überhaupt nicht. Trotzdem kann ich nachvollziehen, was viele Spieler an Terraria, Starbound & Co. fesselt. Lasse ich den Grafikstil mal außen vor, entwickelt Starbound eine durchaus packende Anziehungskraft, die sich aus Entdeckergeist, Nervenkitzel durch unvorhergesehene Ereignisse und herausfordernde Kämpfe sowie Sammeltrieb speist. Allerdings schafft Starbound es nicht, all das auf einem gleichbleibend hohen Level zu halten: Langweilige Scan-Quests und das repetitive Planetenprinzip sowie Leerlauf bremsen den Spielspaß immer wieder aus.

Trotzdem ist Starbound ein erstaunlich gutes Spiel. Story, Erkundung, Aufbau und Kampf bieten Motivation und Abwechslung, insbesondere, wenn man sowieso ein Fan von 2D-Pixelwelten ist. Vielfalt und Freiheit des Spiels sorgen dafür, dass es sich vor dem großen Bruder Terraria nicht verstecken muss.