Endless Space 2

STILLSTAND MIT ÜBERLICHT

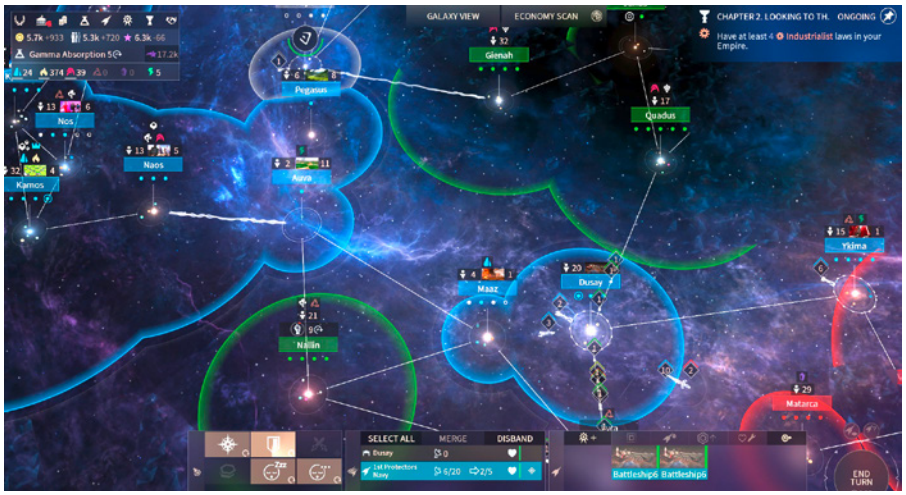
Genre: **Strategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **17.5.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Stellaris und Master of Orion waren gute Spiele, ein Hyperraumsprung für das 4X-Genre waren sie aber nicht. Schafft Endless Space 2 dieses Kunststück? Von Benjamin Danneberg

Das Genre der Weltall-Strategie tritt auf der Stelle. Es fehlt der große Wurf, das erfrischende Konzept, das neben Komplexität auch noch Tiefgang mit sich bringt. Können die Amplitude Studios mit Endless Space 2 endlich ein rundum überzeugendes Strategie-Schwergewicht abliefern?
Strategieexperten finden sich in Endless Space 2 schnell zurecht: Wir beginnen in einem Heimat-Sternensystem, besiedeln neue Planeten, legen uns eine schlagkräftige Raumflotte zu und machen uns damit entweder Freunde oder Feinde. Am Anfang wählen wir eine von acht vorgefertigten Rassen (wahlweise auch eine selbst erstellte) mit interessanten Charakteristika: Sophons sind beispielsweise versessen auf technologischen Fortschritt, aber in der Regel friedlich. Die Craver-Insektoiden treibt der Drang, zu erobern und sich auszubreiten. Dementsprechend ist mit ihnen nicht gut Kirschen essen. Und natürlich geht es nicht ohne Menschen: Das United Empire ist eine Monarchie, die durch große Unternehmen vertreten wird. Je nach gewählter Rasse können wir unterschiedliche Arten Planeten besetzen, beispielsweise erdähnliche Welten, Wasserkugeln oder Lavabrocken. Was wir nicht sofort besiedeln können, schalten wir später durch Technologien frei.

Im Kreis forschen

Anders als im Vorgänger ist die Technologie-Übersicht ein großes Rad mit insgesamt fünf Rängen, das in die sich überschneidenden Bereiche Wirtschaft, Wissenschaft, Entwicklung und Militär unterteilt ist – allerdings nicht immer nachvollziehbar. So finden wir beispielsweise die Technologien für neue Schiffsklassen im Bereich Entwicklung, obwohl wir sie eher beim Militär vermutet hätten. Immerhin gibt es eine Suchfunktion, die Technologien hervorhebt. Trotzdem schafft Endless Space 2 wie schon der Vorgänger keinen sanften, sinnvollen Einstieg ins Spiel. In Tutorialtexten werden zwar grundlegende Mechanismen erklärt, wirklich wichtige Fragen beantworten sich aber oft erst im Selbstversuch. Zum Beispiel wird uns zwar erklärt, wie das mit den Command Points funktioniert (die limitieren die Flottengröße), aber nicht, wie wir diese erweitern. Blutige Anfänger gucken ziemlich dumm aus der Wäsche, wenn ihre fünf auf je vier Schiffe limitierten Flotten in einem Sternensystem nacheinander von einer einzigen großen Gegnerflotte mit neun Schiffen zerstört werden. Sehr lobenswert: Zu fast allen der vielen kleinen Icons auf der Karte oder in den Menüs gibt es eine Mouse-Over-Hilfe mit brauchbaren Infos. Wenn wir beispielsweise eine Luxusressource nicht abbauen können, meldet uns der Text, welche Technologie fehlt. Flugs im Suchfeld des Technologiebaums eingegeben und angewählt – jetzt kommen wir schon viel besser zurecht.



Um die Galaxiekarte zu durchblicken, bedarf es einiger Einarbeitung: Unsere Kolonialpolitik bringt uns in Konflikt mit anderen Völkern.

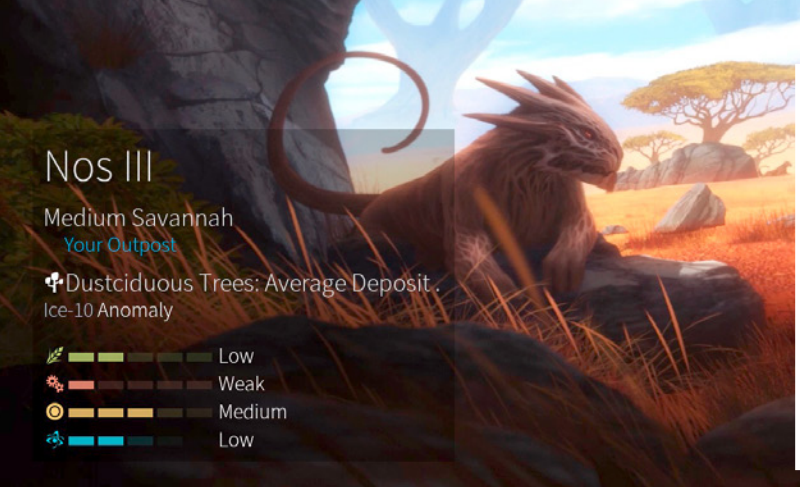
Strategisch erkunden

Ohne Spezialisierung auf Kerntechnologien ist die Expansion zum Scheitern verurteilt. Hat unser Volk eine Affinität zu industrieller Produktion? Dann zielen wir vielleicht auf einen Sieg durch Wunder. Können wir uns eine starke Flotte leisten? Dann versuchen wir lieber, die militärische Vorherrschaft in der Galaxie an uns zu reißen. Egal, wofür wir uns entscheiden, wir müssen raus aus unserem Heimatsystem und die Galaxie erkunden. Hier gibt es Änderungen im Vergleich zum Vorgänger: Zwar fliegen unsere Raumschiffe weiterhin die berühmten Star-Lanes (Verbindungen zwischen Sternsystemen) herunter, es gibt aber auch Systeme, die nicht angeschlossen sind. Um dorthin zu kommen, brauchen wir eine spezielle Technologie (Baryon-Schilde), die wir allerdings erst erforschen müssen. Damit sind wir viel flexibler und senden mit unseren Erkundungsschiffen fleißig Drohnen aus, um den unbekannten Raum abseits der ausgetretenen Sternenpfade aufzudecken. Das bringt Dynamik in die obligatorischen Erkundungstouren.

Kolonialisierung und Politik

Mit Hilfe von Siedlerschiffen kolonisieren wir passende Planeten. Erst errichten wir ei-

 Die Amplitude Studios hatten mit 60.000 verkauften Einheiten für Endless Space gerechnet. Es wurden über 1,2 Millionen.



Auf unterschiedlichen Planeten finden wir unterschiedliche Besiedelungsbedingungen vor, die oft bestimmte Technologien erfordern.

Ein Viertel des Technologie-Rads: Aufgeteilt in Wirtschaft, Wissenschaft, Entwicklung und Militär finden wir hier alle wichtigen Forschungen.

nen Außenposten, den wir einige Runden lang vor unliebsamen Konkurrenten oder Piraten schützen müssen. Ist die Kolonie dann gegründet, wird unser Einflussbereich farblich markiert und wächst mit der gesammelten Einflusswährung pro Runde. Auf diese Weise können wir Phänomene wie schwarze Löcher ins Reich integrieren, um ihre passiven Boni zu kassieren, zum Beispiel für die Weiterentwicklung der Wissenschaft.

Neu ist die Politik im All. Diverse Fraktionen (Industrielle, Militaristen, Pazifisten etc.) buhlen innerhalb unseres Reiches um die Macht, alle paar Jahre findet dazu eine Wahl statt. Je nachdem, welche Technologien wir erforschen und welche Systemverbesserungen wir bauen, können wir bestimmte Fraktionen unterstützen. Kommen diese an die Macht, werden parteispezifische Gesetze möglich, die teilweise erhebliche Boni verleihen. Beispielsweise gibt es unter militaristischer Herrschaft ein Gesetz, das uns allgemeine Zufriedenheit für jeden Krieg gibt, den wir gerade führen – ein Fest für Warlords! Allerdings bleibt dieses System abgesehen von den Boni ziemlich oberflächlich. Es gibt keine politischen Interaktionsmöglichkeiten mit anderen Parteien.

Komplexität ist nicht gleich Tiefe

Eine gewisse Oberflächlichkeit ist es, die verhindert, dass Endless Space 2 richtig abhebt. Die Rassen sind zwar interessant angelegt, haben aber im Spielverlauf kaum Relevanz. Sie interagieren kaum oder nur sehr willkürlich mit uns. Wir können zwar Allianzen erforschen, unsere diplomatischen Möglichkeiten gehen aber ansonsten kaum über den Genrestandard (Frieden, Handel, Kriegserklärung) hinaus.

Auch die Storyquests und Zufallsevents bleiben (immerhin abwechslungsreicher) Durchschnitt. Zwar sind die Aufgaben schön beschrieben, es bleibt aber meistens bei belanglosen Sammel- oder Kampfaufgaben. Echte Auswirkungen auf Politik und Gesellschaft, echte Interaktionen mit anderen Rassen, die dem interstellaren Geschehen Gewicht verleihen, sind Fehlanzeige.

Krieg bleibt immer gleich

Ohne Militär geht schon mal gar nichts, wir müssen uns nämlich zumindest verteidigen. Die Schiffe dürfen wir im Flotteneditor mit erforschten Modulen frei bestücken und dann in die Schlacht führen. Das Kampfsystem aus Endless Space wurde entschlackt: Zu Beginn legen wir mit der Auswahl einer Taktik das Kampfverhalten der Flotte fest und schauen uns das Ergebnis dann in hübschen, automatischen Gefechten an. Wer es eilig hat, lässt sich das Ergebnis sofort berechnen. In höheren Schwierigkeitsgraden müssen wir allerdings darauf achten, unsere Schiffe so auszurüsten und zu positionieren, dass sie perfekt zusammenarbeiten: Dick gepanzerte Kriegsschiffe werden mit Modulen ausgerüstet, die Angriffe auf sich ziehen, während schwächere Flottenteile auf Entfernung Schaden austeilen.

Mit jeder Runde langsamer

Die Kampfszenen sind hübsch anzusehen, ansonsten spielt sich alles in Menüs, Textfenstern oder in der Galaxie-Ansicht ab. Gerade bei der Präsentation von Planetenausbau oder Terraforming wäre mehr drin gewesen. Ein deutlicher Kritikpunkt geht zudem an die Performance von Endless Space 2: Gerade beim Rundenwechsel ruckelt es oftmals gehörig und mit zunehmender Rundenanzahl wird das Spiel immer langsamer. Trotzdem können wir eine klare Empfehlung für Fans des Genres aussprechen. Wer sich von der Komplexität der Mechaniken auf der einen Seite und der Oberflächlichkeit bei der Rassenzeichnung und der Story nicht abschrecken lässt, bekommt ein gutes, spannendes und lange Zeit sehr unterhaltsames 4X-Spiel. ★

Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me

Endless Space 2 macht kaum etwas wirklich neu, auch wenn ich jetzt mit einem Politiksystem herumspielen darf. Das Spielprinzip ist ganz genau das gleiche wie im Vorgänger. Der Einstieg ist zäh, trotzdem entwickelt es die genretypische Faszination. Sobald ich verstanden habe, wie es funktioniert, bin ich im Imperialisten-Modus, will schneller forschen und entdecken, will zu jeder Zeit die stärkste Flotte haben, will zufriedene Bürger und gute Politik. Das macht wirklich Spaß, erfindet das Genre aber eben auch nicht neu. Warum ist das Politik- und Diplomatiesystem so dünn? Warum gibt es nicht mehr Möglichkeiten für Bündnisse, vielleicht auch Intrigen? Mehr Interaktionen mit den anderen Rassen, um sie besser kennenzulernen? Der große Wurf für die 4X-Spiele ist auch mit Endless Space 2 nicht gelungen, dafür fehlen neue Impulse, Innovation und bessere Präsentation sowie ein Quäntchen Größenwahn. Aber es ist definitiv ein gutes 4X-Spiel und muss sich nicht verstecken.

ENDLESS SPACE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 4330TE / A6 6400K	Core i5 3740T / AMD FX 4170
Geforce 550 Ti / Radeon HD 5830	Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
4 GB RAM, 8 GB Festplatte	8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ hübsche, detaillierte Schiffe
- ✚ guter Sound
- ➖ langweilige Textfenster
- ➖ dröge Galaxiekarte
- ➖ Performanceprobleme

SPIELDESIGN

- ✚ komplexe Forschung
- ✚ neues Politiksystem
- ✚ ordentliches Kampfsystem
- ✚ Nebenmissionen und Zufallsevents
- ➖ durchwachsene KI

BALANCE

- ✚ mehrere Schwierigkeitsgrade
- ✚ viele nützliche Verbesserungen und Upgrades
- ✚ Tutorialtexte und viele Mouse-Over-Infos
- ➖ trotzdem schwerer Einstieg
- ➖ unübersichtliches Interface

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ hübsche Kampfsimulation
- ✚ diverse Entscheidungen
- ✚ mehrere gute Quests
- ➖ keine echte Geschichte
- ➖ Völker werden nicht weiter ausgearbeitet

UMFANG

- ✚ lange Spielzeit (30 Stunden)
- ✚ guter Wiederspielwert durch unterschiedliche Rassen
- ✚ mehrere Siegbedingungen
- ✚ viele Einstellungsmöglichkeiten für Partien
- ✚ Multiplayer

FAZIT

Gutes 4X-Strategiespiel mit interessanten Änderungen zum Vorgänger, den es aber nicht überholen kann.