

Everspace

FASTER THAN FTL

Genre: **Weltraum-Action** Publisher: **Rockfish Games** Entwickler: **Rockfish Games** Termin: **26.5.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **nein (gog.com)**

Von einem Sektor in den nächsten hetzen, Verfolger abwehren, Treibstoff bergen, das auseinanderfallende Schiff flicken: Everspace packt das Roguelike-Spielprinzip von FTL in rasante Weltraum-Action. Klappt die Fusion? Von Martin Deppe

Everspace = FTL + Elite Dangerous / Freelancer / Star Citizen: So umschreiben Everspace-Fans das Weltraum-Actionspiel – und dagegen hat Entwickler Rockfish Games natürlich keine Einwände, sind ja schließlich große Namen. Falls Sie FTL nicht kennen: Im Roguelike-Taktikspiel von 2012 kommandieren Sie einen Raumer samt Crew, der vor Rebellen flieht. Sektor um Sektor treffen Sie auf andere Schiffe, kämpfen, handeln, fliehen weiter. In den Gefechten sehen Sie einen Grundriss Ihres Raumers, visieren Systeme des Gegners an, wehren mit Ihrer kleinen Besatzung Enterkommandos ab. Optisch wenig spektakulär, spielerisch aber fesselnd. Was läge also näher, als dieses Spielprinzip in ein Actionspiel zu packen?

Trotz der grundsätzlich ähnlichen Spielmechanik spielt sich Everspace im Test völlig anders. Das fängt schon mit dem Schiff an: Statt einer Miniatur-Enterprise mit mehreren Abteilungen fliegen wir einen schnellen Einmann-Jäger, später können wir noch einen Scout und ein Gunship kaufen. Und statt in der taktischen Draufsicht düsen wir in der Außen- oder Cockpit-Perspektive durchs All. Die Steuerung ist schnell kapiert, wir manövrieren mit WASD und der Maus, alternativ mit dem Gamepad. Allein schon diese Steuerungsoptionen und der fehlende Joystick-Support zeigen, wo die Reise hingeht: Everspace fliegt sich eher wie ein Shooter als ein Weltraumspiel. Dadurch spielen sich die Gefechte zwar sehr flott, allerdings kommt wenig Dogfight-Fluggefühl auf – wir manövrieren andere Jäger nicht durch taktische Manöver aus, sondern verlassen uns eher auf Reflexe und Feuerkraft. Daran ändern auch die raumkampftypischen Basics wie »Schilde mit Energiewaffen abarbeiten, dann mit Projektilen draufhalten« wenig.

Grandiose Weltraumatmosphäre

Everspace inszeniert die Raumsektoren sagenhaft und abwechslungsreich. Während

wir etwa bei Elite Dangerous nach jedem Sprung vor einem Stern in den Farbstufen Weiß bis fast Schwarz abgesetzt werden und sich der anfängliche Wow-Effekt viel zu schnell abnutzt, fährt Everspace echte Sehenswürdigkeiten auf. Wir durchfliegen Asteroidenfelder, in denen die langgezogenen Gesteinsbrocken wie überdimensionale Kompassnadeln ausgerichtet schweben. Wir bestaunen einen wabernden Stern im Hintergrund, während wir dicht an einer Ringwelt vorbeiziehen. Gigantische Blitze zucken in der Ferne, als wir direkt vor einem Konvoi aus Frachter und Eskorte im Sektor aufschlagen. Doch viel Zeit für Sightseeing bleibt selten, denn wir haben nonstop zu tun: Hier Piraten abwehren, dort im Plasmafeld ernten, in Tankstationen Sprungsprit auffüllen, in Reparaturdocks Schäden flicken. Everspace zelebriert dabei den permanenten Mangel, denn irgendwas ist immer knapp: Treibstoff, Hitpoints, Raketen, Nanobots für Reparaturen, Rohstoffe zum Ausrüstungs-Selberbauen (wir können zum Beispiel Raketen selber herstellen, sobald wir Pläne eingesammelt haben). Umso größer die Verlockung, mal eben einen Frachter zu überfallen – doch selbst wenn der keinen Geleitschutz hat, bleiben uns nur wenige Sekunden, bis seine Kumpels hereinwarpen.

Aber weil Everspace eben ein Roguelike ist, ist irgendwann Schicht im Schacht: Die Übermacht zu stark, der Rumpf zu durchlöcherter, der Sprit zu alle. Rund 15 bis 45 Minuten dauert ein Durchlauf, je nach Können, Glück und Schwierigkeitsgrad (davon gibt's drei). Der Glücksfaktor gleicht sich statistisch gesehen auf Dauer zwar aus, aber es



Mit Abschüssen kassieren wir Credits, Ressourcen und gelegentlich Items wie diesen Schildbooster. Darum sollten wir jeden Sektor gründlich abgrasen.

Die VR-Version

Everspace unterstützt Oculus Rift und HTC Vive. Allerdings ist die VR-Version nicht fertig – wenn das Spiel Sie vor allem wegen VR interessiert, sollten Sie mit dem Kauf also noch warten.



Frachtschiffe sind lohnende Ziele: langsam und voller Beute. Wenn nur die Eskorte nicht wäre ...

gibt natürlich Runs, in denen Sie schon im ersten Sektor dermaßen auf die Mütze bekommen, dass Sie die nächsten Gebiete lang nur noch reagieren statt agieren – notfalls durch Flucht in den nächsten, hoffentlich friedlicheren Sektor. In einem Lauf hat unser Primärwaffenschacht zum Beispiel einen Treffer kassiert, sodass sowohl Laser als auch Gatling Gun nur noch langsam feuern konnten. Mangels passender Reparaturressourcen haben wir den Schaden bis zum bitteren Ende nicht beheben können. Trotzdem haben wir gleich die nächste Runde angeschmissen – was eindeutig für das Spiel spricht!

Der Tod macht uns stärker

Im Gegensatz zu FTL fährt Everspace ein sehr motivierendes Upgradesystem: Nach unserem Bildschirmtod können wir die verdienten Credits in knapp 30 verschiedene Perks und Boni stecken. Etwa in Sektor-Scanner, die uns vor feindverseuchten Gebieten warnen, oder in einen Sensor, mit dem wir das Wrack unseres vorherigen Schiffes aufspüren und plündern. Klar, viele Upgrades beeinflussen nur Zahlen im Hintergrund, etwa ein Anheben der Credits-Ausbeute oder Rabatte bei Händlern. Trotzdem verbessern sich so unsere Chancen stetig, und unser Schiff wird nach und nach besser. Mit richtig vielen Credits können wir

uns sogar die beiden anderen Raumer leisten. Credits aufsparen geht allerdings nicht, sonst wäre es ja zu einfach: Wir müssen das Geld gleich nach jedem Bildschirmtod ausgeben, denn sonst verfällt es. Dazu kommt eine weitere Motivations-Mohrrübe: So gibt's für das Erreichen bestimmter Ziele (Sektor X erreicht, Y Jäger von Fraktion Z abgeschossen und so weiter) dickere Belohnungen, zum Beispiel ein stärkeres Waffenset mit durchschlagskräftigeren Raketen und mächtigeren Energiewaffen. Einzelne Waffen zum Austauschen oder Recyceln finden wir übrigens auch unterwegs in Containern, Wracks oder zerlegten Gegnern.

Die auch langfristig interessante Jagd nach Boni, Upgrades und Credits tröstet auch darüber weg, dass die Hintergrundstory um Klone und unsere Kadetten-Vergangenheit arg aufgesetzt wirkt und eigentlich nur dazu dient, irgendwie zu begründen, warum wir dauernd sterben und wieder von Null beginnen. Die gelegentlich eingestreuten Dialoge und animierten Bilderszenen hätte sich Rockfish Games auch sparen können. Aber immerhin treffen wir so auf spezielle (Elite)Gegner, etwa einen alten Freund aus der Akademie, der uns die Story mit dem Klonen partout nicht abkauft. Sein Schiff ist nicht nur dick bewaffnet, sondern blockiert dummerweise auch den Fluchtsprung in den nächsten Sektor ... ★



Ringplanet, wabernder Stern, ordentlich ausgerichtete Gesteinsbrocken: Wo andere Spiele nur einen Hingucker haben, kombiniert Everspace gern mehrere gleichzeitig.



Martin Deppe
@GameStar_de



Wechselbad der Gefühle: Auf der einen Seite das schönste, beeindruckendste, abwechslungsreichste Weltall, das ich seit langem gesehen habe. Und ich mittendrin, ständig auf der Flucht oder auf Gegenangriff gebürstet, um den Feindfliegern ja jeden Rohstoffbrocken und Treibstofftropfen abzujaßen. Das Upgradesystem mit den Credits, die ich in einem Lauf verdient habe, ist pfiffig und motiviert mich auch langfristig. Auf der anderen Seite nervt mich das hektische Flugverhalten der Drohnen, Jäger oder Scouts, sodass sich statt echter Dogfights zu oft ein Moorhuhn-Fluggefühl einstellt. Die Zahl der Ressourcentypen finde ich zu hoch, da hätten neben Treibstoff auch maximal drei gereicht. Unterm Strich ist Everspace ein flotter Weltraum-Shooter für die (lange) Mittagspause, aber keine abendfüllende Weltraum-Oper, die ich mehrfach hintereinander spiele. Aber dafür ist ein Roguelike ja auch nicht gedacht. Insofern: Mission erfüllt!

EVERSPACE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3220 / Phenom II X4 965
GeForce GTX 480 / Radeon HD 5870
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad 2,5 GHz / Athlon II 3,0 GHz
GeForce GTX 770 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Weltraum-Landschaften
- nahtloser Wechsel zwischen Cockpit und Außenansicht
- gute Waffeneffekte
- Sprachausgabe schlecht abgemischt

SPIELDESIGN



- sehr gute (Shooter-)Steuerung
- unterstützt Maus-Tastatur und Controller
- spannendes Roguelike-Spielgefühl
- leichter Einstieg
- kaum echte Dogfights

BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- gutes Upgradesystem
- Tutorial
- Speichermöglichkeit innerhalb eines Laufs
- von Anfang an hoher Glücksfaktor (gleicht sich aber langfristig aus)

ATMOSPHÄRE / STORY



- permanentes Auf-der-Flucht-Gefühl
- kaum Leerlauf
- viel Weltraum-Atmosphäre
- mehrere Parteien
- überflüssige, abgegriffene Story

UMFANG



- rund 30 aufstufbare Upgrades
- Waffen und Items zum Einsammeln
- Crafting
- sehr hoher Wiederspielwert
- nur drei Schiffstypen

FAZIT

Rasante Roguelike-Weltraumaction mit beeindruckenden Schauplätzen und motivierendem Upgradesystem, aber wenig Dogfight-Fluggefühl.

