Galactic Civilizations 4

SINNLOS IM WELTALL

Genre: **Strategie** Publisher: **Stardock Entertainment** Entwickler: **Stardock Entertainment** Termin: **26.4.2022** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic)** Enthalten in: **–**

Im Test zum vierten Teil der Galactic-Civilizations-Reihe suchen wir nach Alleinstellungsmerkmalen und stellen fest, dass manche Zeiten vorbei sind. Von Reiner Hauser

Reiner Hauser
Es gibt in Spielen alle möglichen Formen von Editoren. Editoren für Schiffsmodelle, Module, für Spezies und Nationen oder ganz klassisch für Charaktere. Da Reiner in letzter Zeit viele SciFi-Spiele getestet hat (Distant Worlds 2, Stellaris oder eben GalCiv 4), ist ihm aufgefallen, was fehlt: ein Editor für Planeten! Denn nachdem er seine Städte öfter mal Ankh-Morpork nennt, hätte er wirklich gern eine flache Welt auf dem Rücken von vier Elefanten, die auf einer Schildkröte durchs All fliegen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr von 4X nicht genug bekommt.
... ihr keine Lust mehr auf Starlanes habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr gerne den Diplomaten spielt.
... ihr Raumschlachten selbst ausfechten wollt.
... ihr euch nach frischen Ideen im Genre sehnt.

Es ist ein bisschen Zufall, dass unser Podcast-Imperator Michael Graf in einer der letzten »Was spielst du so«-Folgen von Master of Orion 2 schwärmte und berichtete, dass er den Klassiker auch nach so vielen Jahren noch immer gerne spielt – und neueren Titel vorzieht. Denn im Grunde könnte das auch die Einleitung für den Test von Galactic Civilizations 4 sein, das zwar durchaus Qualitäten hat, aber wenig Gründe liefert, es zu lieben.

Klassisch im Weltraum

Galactic Civilizations 4 ist ein richtig klassisches 4X-Rundenstrategiespiel im Weltraum. Klassisch ist in diesem Fall kein Lob, dazu später mehr. Ihr startet mit einem Planeten, einer Erkundungssonde, einem Forschungs- und je nach Spezies mit einem Kolonieschiff. Im Folgenden erkundet ihr den Raum um euch herum, kolonisiert weitere Planeten, baut Raumstationen, um strategische Ressourcen abzubauen und euer Einflussgebiet zu erweitern. Bei der Erkundung findet ihr Weltraummonster, Space-Piraten, gegnerische Fraktionen und kleine Anomalien, die euer Forschungsschiff untersuchen kann. Alles also ein bisschen wie in Stellaris.

Hinter den Anomalien verstecken sich kurze Ereignisse, die euch kleine Boni einbringen (etwa Erfahrung für das Schiff, ein paar Ressourcen oder ein kostenloses Raumschiff) und von kurzen Texten untermalt sind. Wie die meisten Systeme, die auch in Stellaris vorkommen, können die Events in ihrer Ausführlichkeit und Qualität nicht an das SciFi-Epos von Paradox Interactive heranreichen.

Verwalten, verhandeln, vernichten

Im Weiteren schickt ihr Drohnen aus, um Mineralien auf Asteroiden abzubauen, und verwaltet eure Kernwelten. Wenn ihr einen

Für große Planeten braucht ihr Truppentransporter. Hier befreien wir die Erde von den fiesen Drengin.

Galactic Cvilizations 4 bietet 18 unterschiedliche Spezies, darunter die klassischen Menschen.

Gouverneur in einer Kolonie einsetzt, schaltet ihr das Baumenü des Planeten frei und könnt dort einzigartige Gebäude oder Anlagen errichten. Die Planetengröße bestimmt dabei die Anzahl der bebaubaren Felder. Die Felder und Gebäude wiederum haben Nachbarschaftsboni, sodass ihr mit geschickter Platzierung das Optimum aus Forschung, Einkommen, Landwirtschaft, Produktion oder Zufriedenheit herausholen könnt.

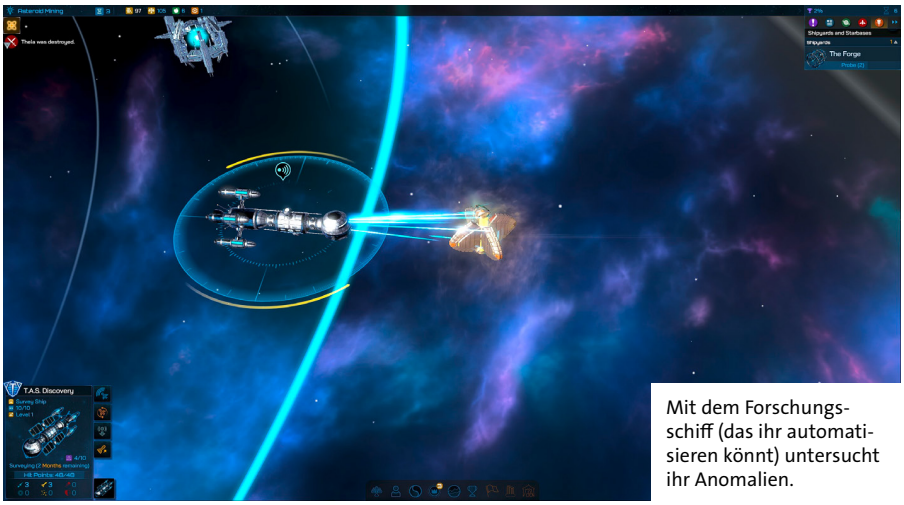
Früher oder später trefft ihr dann auf andere KI-Reiche. Je nach Einstellung verteilen sich die Völker auf eine oder mehrere durch Hyperraumrouten verbundene, runde Galaxie-Bobbel. Dabei fällt die Interaktion mit der KI insgesamt schlicht aus. Ihr könnt strategische Ressourcen oder Forschungen tauschen, Handelsrouten zu fremden Planeten einrichten und Kriege erklären. Ein wirklich tiefgreifendes Diplomatiesystem dürft ihr aber nicht erwarten.

Krieg ist bisweilen nervig

Wenn ihr euch dann einmal in einem Krieg wiederfindet, kommen zwei Eigenheiten von Galactic Civilizations 4 zum Tragen: Zum einen dürft ihr im Gegensatz zu Stellaris frei im All herumfliegen, fernab der bekannten Starlanes-Mechanik. Das schafft einerseits ein gutes Gefühl der Freiheit, macht Kriege aber auch nervig. Feindliche Flotten fliegen wild und unvorhersehbar durch euren Raum, attackieren hier und dort Raumstationen und Planeten. Das alles im Auge zu behalten und abzuwehren, ist bisweilen lästige Kleinarbeit.

Der Kampf um die Planeten gestaltet sich dagegen recht einfach. Ihr lasst eure Flotte einfach für ein paar Runden eine Welt belagern, und schon gehört sie euch. Nur bei besonders großen Planeten braucht ihr Truppenunterstützung in Form eines Transportschiffs (das erst per Forschung freigeschaltet werden muss). Planeten können außerdem auch die Seiten wechseln, wenn euer Einfluss in dem Bereich der Galaxie zu groß wird. Dazu unterstützt das Spiel eine dynamische Grenzsimulation. Ihr könnt in Galactic Civilizations 4 euer Territorium also auch indirekt erweitern.

Die Einflussfaktoren sind jedoch etwas nebulös gehalten, was auch dem Fehlen eines Tutorials geschuldet ist. Die Grundmechaniken erklären sich zwar mehr oder weniger

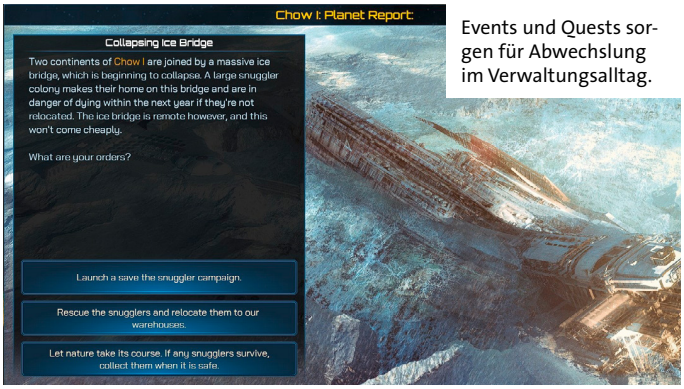


Mit dem Forschungsschiff (das ihr automatisieren könnt) untersucht ihr Anomalien.

Der Start ist sehr klassisch. Ein Anfangsplanet, ein paar Schiffe und eine Galaxie zur Erkundung.

Begonnen hat die Firma jedoch mit Anwendungen für das heute obsolete Betriebssystem OS/2.

Die Grenzen der Reiche werden auf Basis eures Einflusses dynamisch generiert. So könnt ihr auch auf friedliche Weise Planeten übernehmen.



Events und Quests sorgen für Abwechslung im Verwaltungsalltag.

Der Schiffsdesigner bietet viele Freiheiten in Bezug auf Aussehen und Ausstattung.

Für besondere Ereignisse hält das Spiel kleine Render-Sequenzen parat, die gut gelungen sind.

von selbst, sodass ihr sie nach einer ersten Eingewöhnungspartie verstanden haben werdet, doch die Details bleiben untererklärt. Da Galactic Civilizations 4 keine deutsche Übersetzung beinhaltet, müsst ihr in jedem Fall über gute Englischkenntnisse verfügen.

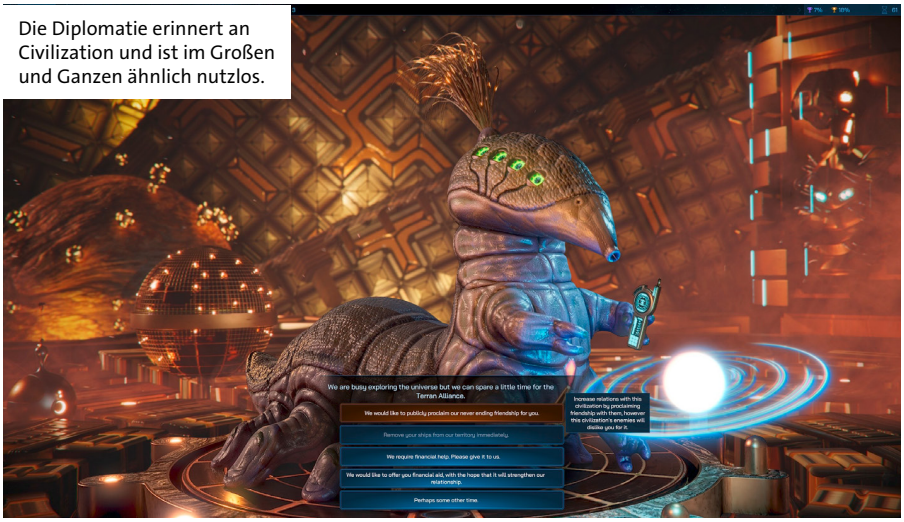
Siegen leicht gemacht

Und so sind auch uns die genauen wirtschaftlichen Zusammenhänge in unserem Weltraumimperium nicht immer klar. Was aber allerdings relativ irrelevant ist, weil es keine große Not für Perfektion gibt. Zumindest auf dem normalen Schwierigkeitsgrad agiert die KI zu wirr, als dass eine echte Gefahr entstehen würde. Wenn ihr jedoch komplett unvorbereitet in einen Krieg geht, geratet ihr trotzdem in die Bredouille.

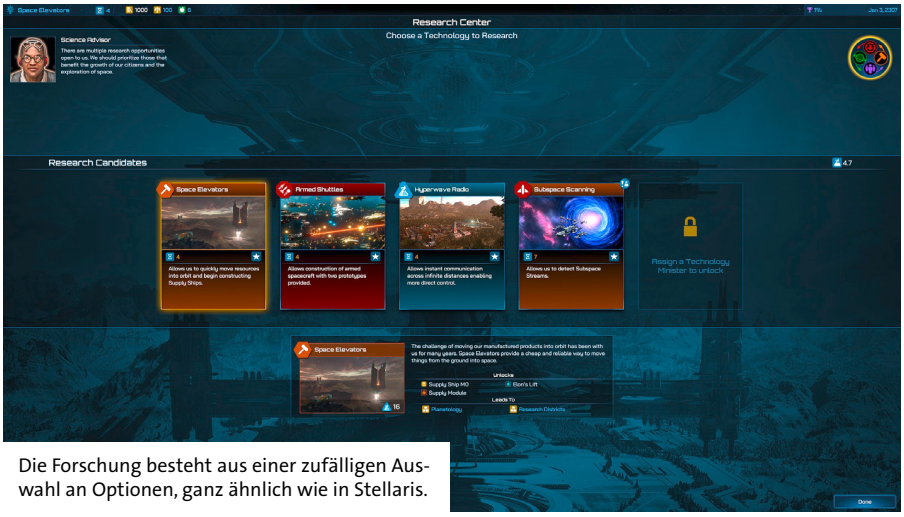
Das Kampfsystem von Galactic Civilizations 4 lässt sich recht treffend auf »Alles oder nichts« reduzieren. Ihr könnt mehrere Schiffe zu einer Flotte zusammenfügen, was auch dringend notwendig ist, weil sonst die Feuerkraft nicht ausreicht, um stärkere Gegner auch nur anzutasten. Da ihr feindliche Stationen oder Flotten nicht gleichzeitig mit mehreren Flotten attackieren könnt, muss dementsprechend jede Flotte für sich möglichst stark sein. Da die Kämpfe meistens bis zur Vernichtung einer Seite ausgefochten werden (und ihr nicht aktiv eingreifen könnt), ist es wichtig, die deutliche Oberhand zu haben. Ansonsten reparieren sich die überlebenden Schiffe in null Komma nichts, und ihr habt kaum etwas bewirkt. Da auch die Kampfwerte untererklärt bleiben, haben wir in unseren Spielen vor allem unserem Gefühl nach gehandelt. Wenn unsere Schiffe dicker aussehen oder in der Überzahl waren, haben wir angegriffen (und trotzdem manchmal verloren).

Keine Krisen, langweiliges Lategame

So etwas wie Mid- und Endgame-Krisen, wie man sie aus Stellaris kennt, gibt es in Galactic Civilizations 4 nicht. Wenn ihr einmal stark genug seid, um eine KI zu besiegen, seid ihr stark genug, um nacheinander alle KIs zu besiegen, so wie das in dieser Art von Spiel meistens der Fall ist. Dadurch wird das Endgame auf typische Weise eher langweilig.

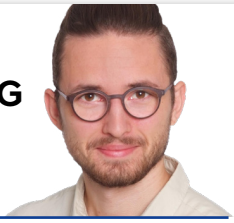


Die Diplomatie erinnert an Civilization und ist im Großen und Ganzen ähnlich nutzlos.



Die Forschung besteht aus einer zufälligen Auswahl an Optionen, ganz ähnlich wie in Stellaris.

MEINUNG



Reiner Hauser
@HauserRJ

Das klassische Rezept für Aufbauspiele im Weltraum ist spätestens seit Stellaris überholt. Einfach nur ein paar Planeten besiedeln, Flotten ausheben und die KI überfahren, ist nicht mehr genug, zumal das aus zu vielen anderen Spielen wohlbekannt ist. So schwer es ist, ein eigentlich solides Spiel wie Galactic Civilizations 4 derart zu kritisieren, so wenig komme ich drumherum. Denn ich finde einfach kein Argument dafür, warum ihr unbedingt gerade dieses Spiel kaufen solltet. Stellaris ist für mich in jedem Fall die bessere Wahl. Und wenn ihr darauf nicht steht und lieber die altbewährte Formel vorzieht, stellt sich die Frage, ob ihr nicht wie Micha besser bei Master of Orion 2 oder euren individuellen Lieblingsgenrevertretern bleiben solltet. Wobei ich mir recht sicher bin, dass Micha demnächst wieder Stellaris vorziehen wird, denn da steht ja mit Overlord schon der nächste DLC an.

Die Kämpfe verlaufen recht unspektakulär. Ihr habt keinen Einfluss auf das unmittelbare Geschehen.

Zwar gibt es alternative Gewinnbedingungen, doch die laufen letztlich immer darauf hinaus, größere Teile der Galaxie zu beherrschen. Dem Krieg entkommt ihr also nicht.

Supersolide – aber ist das gut genug?

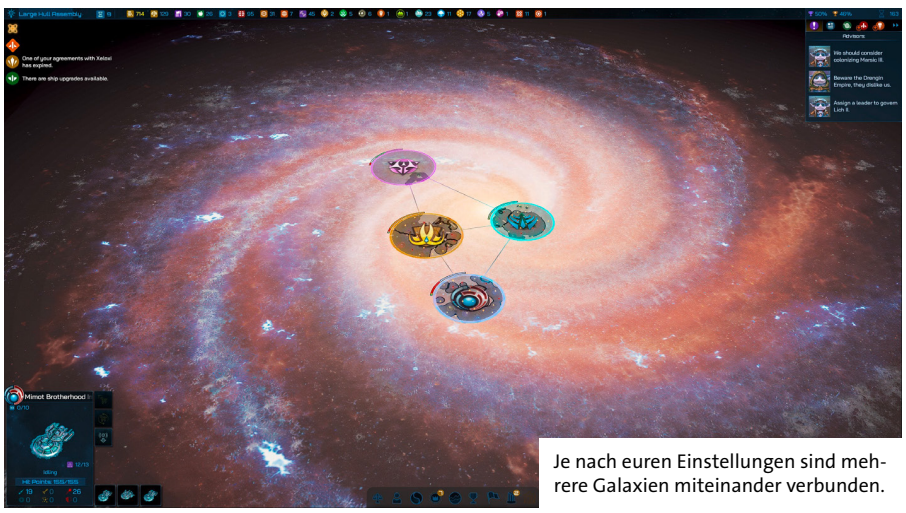
Auch wenn in diesem Test überall Kritik mitschwingt, soll das nicht heißen, dass das Spiel keinen Spaß machen würde. Gerade die Anfangsphase mit der Erkundung und der Sicherung der wichtigsten Planeten und Ressourcen ist unterhaltsam. Die 18 Völker liefern unterschiedliche Startbedingungen und Stärken, sodass Wiederspielwert entsteht. So haben etwa die knuddeligen Mimots den Vorteil, dass alle erstellten Schiffe zwar 25 Prozent weniger aushalten, dafür aber ein Duplikat jedes gebauten Schiffes aus der Werft kommt. Dadurch wächst die Flottenstärke deutlich schneller als bei anderen Spezies.

Das Problem ist dann eher, dass sich der restliche Spielverlauf sehr ähnelt. Selbst die Anzahl der Anomalien ist so gering, dass sie sich noch innerhalb derselben Partie wiederholen. Da es keine besonderen Herausforderungen gibt und der generelle Aufbau des Reichs keinen übermäßigen Spaß per se macht, fehlt letztlich der Anreiz, Galactic Civilizations 4 immer wieder von vorn zu beginnen … obwohl die ersten beiden Durchläufe vergnüglich sind. Es fehlt gerade auch im Gegensatz zur Konkurrenz – allen voran Stellaris – ein Alleinstellungsmerkmal. Und so ist der Genrekonkurrent von Paradox letztlich in allen Belangen überlegen. Einziger Vorteil von Galactic Civilizations 4 ist, dass es insgesamt schneller erlernt und leichter zu verstehen ist sowie nicht so viel Zeit verschlingt.

Technisch prima, aber nicht umwerfend

Auf der technischen Seite macht das Spiel eine gute Figur, wir hatten während der Testphase nur ein mal einen Absturz im Schiffsdesigner. Der ist enorm umfangreich, lässt euch Aussehen und Ausstattung beliebig individualisieren, was definitiv ein Plus ist.

Bei bestimmten Errungenschaften, wie etwa der ersten Kolonie, werden zudem hübsche Videosequenzen eingespielt, die jedoch die insgesamt etwas dünne Atmosphäre nicht ganz ausgleichen können. Die Musik ist unauffällig, es fehlt ein Ansager, der hin und wieder ein paar Worte von sich gibt, und selbst das Aussehen der Galaxie ist in keiner Weise besonders, obwohl sich das Weltall eigentlich für spektakuläre Inszenierungen eignen würde. Am Ende des Tages spielt sich Galactic Civilizations 4 durch all diese Kleinigkeiten zu klassisch und unspektakulär. Alles kommt uns bekannt vor, und obwohl kaum etwas wirklich misslungen ist, wirkt alles ein wenig beliebig. Galactic Civilizations 4 ist daher am ehesten für all jene interessant, die die anderen Genregrößen ausgespielt haben und einfach das gleiche nochmal in anderer Form haben wollen. ★



Je nach euren Einstellungen sind mehrere Galaxien miteinander verbunden.

GALACTIC CIVILIZATIONS 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 760 / Athlon II X4	i5 3470 / FX-4350
GTX 550 Ti / Radeon HD 6850	GTX 1050 / Radeon RX 460
6 GB RAM, 14 GB Festplatte	8 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆

⊕ Charaktermodelle ⊕ Zwischensequenzschnipsel
⊕ schlankes, übersichtliches Interface
⊖ dünne Soundkulisse ⊖ veraltete 3D-Modelle

SPIELDESIGN ★★★☆☆

⊕ dynamische Grenzen ⊕ Individualisieren der Parteien ⊕ Forschung mit Abwechslung ⊖ freies Fliegen im All nervt ⊖ Reichsverwaltung spaßlos

BALANCE ★★☆☆☆

⊕ Erkundung wird belohnt ⊕ Anführerboni
⊖ Zufallsfaktor bei Forschung ⊖ Kampfsystem
⊖ KI agiert ohne Plan

ATMOSPHÄRE / STORY ★★☆☆☆

⊕ Texte untermalen die Erkundung ⊕ freies Fliegen
⊖ Comic-Stil unpassend ⊖ Galaxie wirkt leblos
⊖ Story und Lore fast nur im Cinematic-Trailer

UMFANG ★★★☆☆

⊕ 18 Spezies ⊕ Schiffsdesigner ⊕ viele Startbedingungen ⊖ keine Abwechslung im Mid- oder Endgame ⊖ keine Kampagne oder andere Spielmodi

FAZIT

Galactic Civilizations 4 ist ein kompetentes 4X-Rundenstrategiespiel, das sich jedoch kaum von der Konkurrenz abhebt.