

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4507
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4508

Win Vista 32 Bit
- läuft

Sternenstuss statt Might & Magic: Diese Helden können gerne wieder abdüsen.

Spaceforce Captains

Als »einzigartige Mischung aus Rundenstrategie und Rollenspiel« bejubelt der kroatische Entwickler Provox sein Neuwerk **Spaceforce Captains**. Doch so einzigartig ist die Mischung gar

nicht, der Titel entpuppt sich flugs als Klon von **Heroes of Might & Magic**. Nur eben mit Raumschiffen, und in schlecht. Doch der Reihe nach: Im halbwegs ansehnlichen Render-Vorspann erwirbt die uncharismatische Helden-Trantüte ein Fluggerät, mit dem Sie hernach in der ersten von drei Kampagnen gegen Außerirdische kämpfen. In den folgenden Feldzügen übernehmen Sie die Aliens selbst – falls Sie nicht vorher eindösen. Das Spielprinzip ist bekannt: Wie in der **Heroes**-Reihe bewegen Sie den Heroen samt seiner Begleitflotte rundenweise durchs abwechslungsarme 2D-All und erobern Rohstoffquellen sowie Raumstationen. Letztere bauen Sie schrittweise aus, damit Sie immer bessere Pötte konstruieren sowie zusätzliche Helden anheuern dürfen. Schlachten bestreiten Sie auf einem halbtransparenten Taktik-Schachbrett, unter dem manchmal quietschbunte Zierfelsen herumwirbeln – was nett aussieht, aber nicht gerade der Übersicht dient. Durch Siege sammeln Ihre Helden Erfahrung und verbessern so ihre Talente. Zudem finden oder kaufen Sie Upgrades, mit denen Sie die Recken zusätzlich auf-



Raumstation dürfen Sie mit diversen Anbauten erweitern.

Ärgern im All

Michael Graf: Ich mag Heroes of Might & Magic. Ich mag Weltraum-Strategie. Und ich glaube, dass ein Mix aus beidem prima funktionieren könnte – nur eben nicht in Spaceforce Captains. Der Titel ist unausgegoren, zu den spielerischen und erzählerischen Mängeln gesellen sich auch noch nervige Bugs. Einmal löschte das Spiel sogar meine komplette Heldenflotte! Deshalb fordere ich, dass sämtliche Spaceforce-Captains-Versionen auf den Jupiter geschossen werden. Dort können sie wenigstens niemanden langweilen.



micha@gamestar.de



Beim **Taktikkampf** um die Raumstation (oben rechts) sprengen wir ein Feindschiff.

werten können. Die Rollenspiel-Elemente motivieren allerdings höchstens fünf Stunden lang, danach wird's sterbensöde. Weil Sie oft minutenlang Runden wegklicken, um Ressourcen zu sammeln. Weil Sie die dummen KI-Gegner in vielen der immergleichen Einsätze einfach überrennen können. Weil die Bedienung an allen Ecken und Enden hakt. Weil es keine Nebenquests gibt und die belanglose Handlung auch noch lasch erzählt wird –

Zwischensequenzen sind Mangelware. Also alles Grüte? Nein, die bunte Grafik ist immerhin passabel. Übrigens: **Spaceforce Captains** basiert auf demselben Universum wie das Weltraum-Actionspiel **Spaceforce: Rogue Universe** (Test in GS 09/07: 54 Punkte). Und erweist sich schnell als genauso überflüssig. **GR**

SPACEFORCE CAPTAINS

GENRE: Rundenstrategie
HERSTELLER: Provox / Jowood
CA. PREIS: 23 Euro
ANSPRUCH: Fortgeschrittene
USK: ab 12 Jahren
MINIMUM: 1,6 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte
PREIS/LEISTUNG: **Mangelhaft**



Auf der Hauptkarte erkunden wir **eintönige Raumsektoren**.