

Sünden eines Solarimperiums? Wenn nur das Spiel so komplex wäre wie der Name.

Sins of a Solar Empire

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4650
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4651

Win Vista 32 Bit
- läuft

Die eiserne Regel der Weltall-Strategie lautet: Im Raum regiert man rundenweise. **Sins of a Solar Empire** bricht mit der Tradition; hier sausen Flotten in Echtzeit durch Wurmlöcher, schwirren Baudrohnen um Raumstations-Gerippe und sickert beständig Rohstoffnachschieb auf's Konto. Falls Ihnen als Genre-Veteran schon vom Mitlesen der Schweiß auf der Stirn steht, machen Sie sich mal keine Sorge: Hektik bricht nur selten aus. Im Gegenteil: Die Zeitraffer-Funktion wird bald Ihr bester Freund sein.

Spielt sich selbst

Sins of the Solar Empire, als geheimer Hoffnungsträger fürs seit Jahren darbenende All-Aufbaugenre

gehandelt, entpuppt sich als schlankes Expansions-Abenteuer mit dem Schwerpunkt auf Flottenmanövern. Drei Völker sind vorgegeben, die wiederum mit einer Handvoll verschiedener Schiffstypen von Planet zu Planet reisen – eigene Rassen dürfen Sie nicht erstellen, keine eigenen Raumer entwerfen oder ausrüsten. Generell legt das Spiel Wert auf Zugänglichkeit, was in vieler Hinsicht bedeutet: alles auf Automatik. Neu entdeckte Technologien aus den umfassenden Forschungs-bäumen sind sofort aktiv, Planeten klicken Sie durch vorgegebene Entwicklungsstufen, und in den Echtzeit-Schlachten kämpfen Ihre Raumflotten praktisch von allein, bis hinunter zum ei-

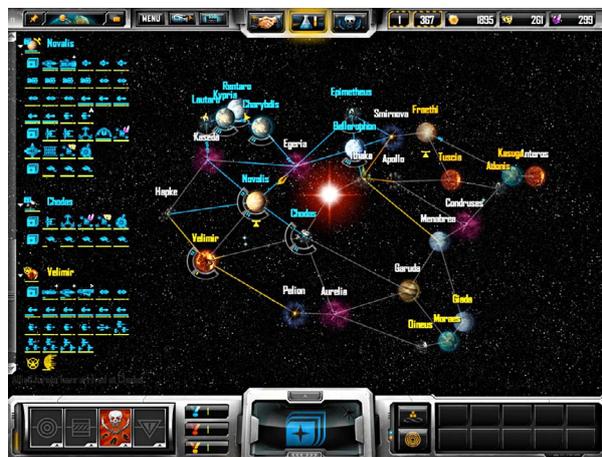
genständigen Einsatz von Spezialfähigkeiten. Was kein Nachteil ist, denn bei Dutzenden von Schiffen auf dem Schirm geht die Übersicht sofort verloren. Frickeliges Mikromanagement bleibt in **Sins of a Solar Empire** also weitgehend Nebensache, Ihre Aufgabe ist eher weiblickende Strategie: Flotten zusammenstellen, expandieren, Planeten sichern, Forschung vorantreiben. Das muss als Motivation genügen, denn das Spiel bietet weder eine Kampagne noch Missionen, die Feinde bleiben gesichtslos. Ein Schuss ins Bein ist die Diplomatie: Sie steigen nur dann im Ansehen anderer Völker, wenn Sie unter Zeitdruck Aufgaben wie »Zerstöre 10 Schiffe von Gegner X!« erfüllen. Was nett klingt, ist in der Praxis ebenso aufgesetzt wie nervtötend und führt in Nullkommata nichts zum Dauerkrieg. **CS**



In den Raumschlachten kämpfen die Flotten selbstständig.



Das Forschungsmenü gliedert sich in mehrere Unterbereiche.



Über die praktische Symboltabelle links kontrollieren wir unsere Flotten und Planeten.

So lala Empire

Christian Schmidt: Gott sei Dank gibt's die Zeitbeschleunigung! Denn Echtzeit bedeutet in Sins of a Solar Empire nur gelegentlich spannenden Zeitdruck, meist aber öde Wartezeit. Das Spiel bleibt zu oberflächlich, sowohl beim viel zu simplen Planetenausbau als auch bei den hübsch inszenierten Zugguck-Schlachten. Nach der Faszination der ersten Spielstunden stellt sich Ernüchterung ein: Alles wiederholt sich. So klicke ich bald nur noch meine Flotten über die Karte und jage hasenfüßige Computergegner. Die erhoffte Genre-Neubelebung ist Sins of a Solar Empire nicht gelungen.



christian@gamestar.de

SINS OF A SOLAR EMPIRE WELTRAUM-STRATEGIE

ENTWICKLER	Ironclad Games (Sins of a Solar Empire ist das Erstlingswerk)		
PUBLISHER	Stardock	TERMIN (D)	4.2.2008
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 \$ (ca. 30 €)
AUSSTATTUNG	Download	USK	nicht geprüft

ANSPRUCH	EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
	1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM (1,0 GB Vista) 1,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM (2,0 GB Vista) 1,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 1,0 GB RAM (2,0 GB Vista) 1,5 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Aktivierung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER **Befriedigend**

SPIELMODI (SPIELER) Jeder gegen Jeden (10)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE Ironclad Online

DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT Locker-flotte Spiele, aber nur auf kleinen Karten. Ansonsten arg langgezogen.

BEWERTUNG

GRAFIK	Bewertung	Gesamt
<ul style="list-style-type: none"> ➢ schicker stufenloser Zoom ➢ aus der Nahsicht effektreiche Kämpfe ➢ größtenteils zweckmäßige Symbolgrafik 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ ordentliche Musik- und Effektkulisse ➢ nur wenige Texte vertont ➢ Sprachfetzen wiederholen sich ständig 	7 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Gegner-Schwierigkeit gut anpassbar ➢ Parteien ausgewogen 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Flotten bewegen sich träge ➢ Diplomatie-Zeitlimits oft unfair 	6 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ spannendes Erforschen des Systems ➢ große Schlachten mit vielen Schiffen 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ kaum Bindung zum eigenen Volk, kein roter Faden 	6 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Zeitbeschleunigung ➢ viele Automatikfunktionen für Schiffe ➢ nützliche Übersichtsleiste ... 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ ... die sehr kleinteilig ausfällt 	9 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ massenhaft Szenarien ... ➢ ... die sich kaum unterscheiden 	<ul style="list-style-type: none"> ➢ keine eigene Schiffsdesigns ➢ keine eigenen Rassen 	5 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ Startpunkt und nahe Planeten immer fair gewählt ➢ manchmal ungleich über Systeme verteilte Fraktionen 		9 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ stellt große, ausgewogene Flotten zusammen ➢ greift gezielt an ➢ flieht ständig ➢ verheizt unnötig Schiffe bei Kleinangriffen 		7 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ klar unterschiedliche Schiffstypen ➢ Großschiffe mit Erfahrung und Spezialfertigkeiten ➢ leichte Unterschiede bei den drei Rassen 		9 /10
<ul style="list-style-type: none"> ➢ umfangreicher Forschungsbaum ➢ zu ähnliche Planeten ➢ generische Diplomatie-Aufträge ➢ keine Kampagne 		5 /10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut** SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT **Auf Dauer eintönige Echtzeit-All-Eroberung.**

GameStar 05/2008

Bei Ironclad arbeiten viele der Leute, die Homeworld: Cataclysm mitentwickelt haben.

87