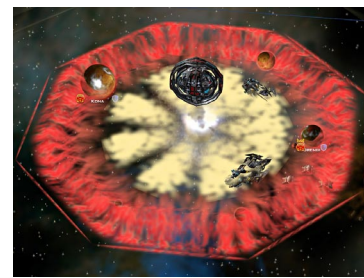




Mit einem **Terrorstern** sprengen wir die Heimatsonne der Drengin, die daraufhin samt ihrer Planeten in einer hässlichen Explosion verflüht (unten).



Dank zahlreicher Patches und zweier kostenpflichtiger Erweiterungen avanciert dieses vielfältige Schwergewicht zum besten aktuellen Weltraum-Rundenstrategiespiel.

Galactic Civilizations 2

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5252
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5253

Win Vista 32 Bit
- läuft

Vergessen Sie den Urknall, das Universum wurde vor 14 Jahren von einem Froschjungen in Michigan erschaffen! Zumindest im Fall von **Galactic Civilizations**: 1994 strickt der Elektrotechnik-Student Brad «Frogboy» Wardell das Weltraum-Rundenstrategiespiel für das Betriebssystem OS/2. Das Programmieren hat sich der 21jährige selbst beigebracht – mit zwei Büchern, mehr kann er sich nicht leisten. Seine Ein-Mann-Firma nennt er Stardock Systems; mit seinem grafisch simplen Erstlingswerk will er beweisen, dass OS/2 als Spieleplattform für den Massenmarkt taugt. Ein Fehlur-

teil: Obwohl sich der Strategietitel und die überarbeitete Fortsetzung **Galactic Civilizations 2** von 1995 ordentlich verkaufen, kann sich das IBM-Betriebssystem nie gegen Windows durchsetzen.

Doch Wardell und Stardock überleben das OS/2-Aus, heute arbeiten beim Unternehmen über 40 Mitarbeiter an Desktop-Programmen für Windows. Auch an **Galactic Civilizations** werkeln sie wieder: Im März 2003 veröffentlichten Wardell & Co. eine erweiterte Neuauflage, drei Jahre später schoben sie ein weiteres **Galactic Civilizations 2** nach. Letzteres erwies sich trotz Schwächen als solides Schwergewicht, das die Entwickler bis Oktober 2006 mit fünf Updates verfeinerten. So fehlten sie unter anderem am Kampf- und Wirtschaftssystem, tarierten Technologien sowie Gebäude aus, verbesserten die KI und bereinigten unzählige Bugs. Viel wichtiger sind jedoch die kostenpflichtigen Addons: Im Febru-

ar 2007 erschien **Dark Avatar**, im April 2008 **Twilight of the Arnor**. Beide gibt's ausschließlich auf Englisch, bestellen können Sie sie als Download oder in der CD-Version auf der Hersteller-Website unter ► gamestar.de-Quicklink: 5260. Einzeln kosten die Erweiterungen je 30 Dollar (rund 20 Euro) zuzüglich eventueller Versandkosten, im Download-Paket 45 Dollar (rund 30 Euro), bezahlbar via Paypal oder Kreditkarte. Das ist nicht billig, doch die Investition lohnt sich: Dank der Erweiterungen gewinnt **Galactic Civilizations 2** deutlich an Tiefgang. Das Universum des Froschjungen hat sich zum besten aktuellen Weltraum-Strategiespiel gemausert.

Mehr Möglichkeiten

In **Dark Avatar** besitzt jedes Volk eine Super-Eigenschaft samt besonderer Boni; »Super-Vernichter« etwa entvölkern Welten mit Sporenwaffen, »Super-Diplomaten« verhandeln besonders geschickt.

Die verbesserte KI setzt diese Vorteile auf den höheren Schwierigkeitsstufen auch clever ein, »Super-Manipulatoren« etwa hetzen Rivalen gegeneinander auf. Wer diese teils übermächtigen Talente nicht mag, darf sie abschalten, genau wie die neuen Mega-Zufallseignisse. Letztere können schon mal eine Partie kippen, zum Beispiel, wenn plötzlich eine Seuche Ihre Steuerzahler dahinflutet. Das frischt Partien auf, frustriert aber unerfahrene Spieler.

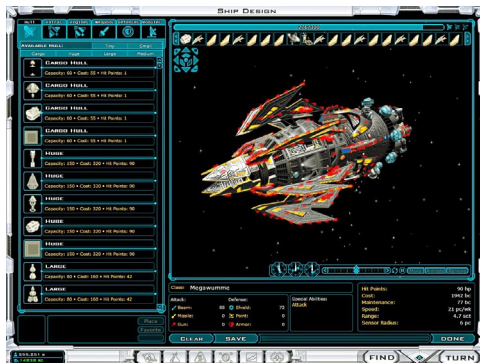
In den meisten Sonnensystemen schweben nun Asteroiden, auf denen Sie Minen errichten können, um die Produktion einer beliebigen Welt zu steigern. Einigen Planeten spendiert **Dark Avatar** Eigenschaften à la »unfruchtbar« und »radioaktiv«. Um solche Gestirne besiedeln zu können, brauchen Sie die zugehörigen Technologien. Das bringt Tiefgang, weil Sie entscheiden müssen, ob Sie Ihre knappen Gelder lieber in die Forschung stecken

Galactic Bugs

In unserem Test stürzten die beiden Addons hin und wieder ab, sowohl unter Windows XP als auch unter Vista. Zudem traten vereinzelt Grafikfehler auf, und Flotten ließen sich manchmal nur über winzige Strecken bewegen. Die Fehler beeinträchtigen das Spielerlebnis aber kaum, deshalb werten wir nicht ab.



Mit **Spionen** legen wir gezielt einzelne Feindgebäude lahm.



Beide Addons bringen neue **Bauteile** für Ihre selbstentworfenen Schiffe.



Die **Bodenkampf-Ansicht** wurde fürs zweite Addon überarbeitet.



Die Torianer greifen an, wir verteidigen unsere **ozeanische Grenzwelt 1**. Solche speziellen Planeten dürfen wir erst besiedeln, wenn wir die zugehörige Technologie erforscht haben. Zudem schweben in dieser Gegend **Asteroidenfelder 2**, die unsere Arbeitsschiffe mit lukrativen Minen bestücken.

oder den Planeten Ihren Rivalen überlassen. Zudem dämpft dies die bislang zu hektische Kolonisierungsphase zu Partiebeginn.

Auch das rudimentäre Spionagesystem hat Stardock überarbeitet. In **Dark Avatar** rekrutieren Sie einzelne Agenten, mit denen Sie Gebäude sowie Sternbasen lahmlegen oder Feindspitzel liquidieren. Das gibt Ihnen frische strategische Möglichkeiten; beispielsweise können Sie die Moral-Ressourcen eines Rivalen blockieren, damit dessen Bevölkerung rebelliert und zu Ihnen überläuft. Darüber hinaus bringt **Dark Avatar** neue Bauteile für selbstentworfenen Schiffe sowie zwei Völker, die fiesen Korath-Drengin und die fanatischen Kryn-Insekten.

Mehr Unterschiede

Wer **Twilight of the Arnor** spielen möchte, muss auch **Dark Avatar** besitzen, ergo profitiert die zweite Erweiterung ebenfalls von dessen Neuerungen. **Twilight of the**

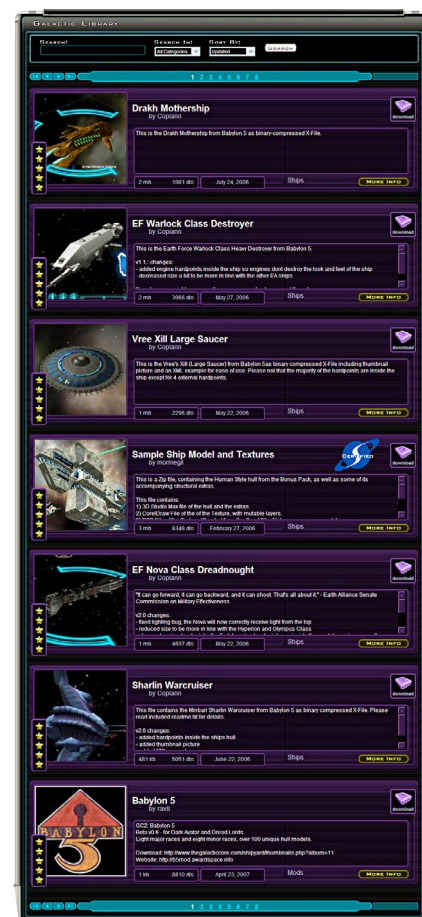
Arnor selbst vertieft die Unterschiede zwischen den zwölf bislang fast gleichwertigen Völkern gewaltig, indem es jeder Partei individuelle Forschungsziele, Waffen, Fähigkeiten und Gebäude spendiert. Die Drengin etwa bauen statt Fabriken Sklavengruben; die Terraner kämpfen in ihrem eigenen Territorium effektiver. Zudem ist der Technologiebaum jeder Fraktion nun anders aufgebaut. Die Fraktionen spielen sich also endlich unterschiedlich, was den Partien mehr Vielfalt verleiht. Dazu trägt auch die neue Siegbedingung bei: Wer Sternbasen auf umkämpften Kristallen baut und lange genug hält, steigt zur höheren Lebensform auf – was die KI-Rivalen natürlich um jeden Preis verhindern wollen.

Darüber hinaus bringt die Erweiterung neben Schiffs-Zierteilen (die nun rotieren dürfen) auch neue Waffen. Mit denen stärkt ein Pott alle Mitglieder seiner Flotte, indem er etwa ihre Feuerkraft er-

höht. Außerdem gibt's eine neue Schiffsklasse, den Terror-Stern, der Sonnensysteme sprengt. Allerdings dauert der Bau der Superwaffe samt zugehöriger Forschung quälend lange. Noch dazu ist der Koloss verwundbar und eignet sich somit allenfalls, um fast erledigten Feinden den Rest zu geben. Für Fans interessant ist dafür der mächtige Karten- und Kampagnen-Editor, der das Add-on-Paket gelungen abrundet.

Mehr Spaß

Beide Erweiterungen setzen die missionsbasierte Kampagne von **Galactic Civilizations 2** fort, deren belanglose Handlung Stardock immerhin in etwas abwechslungsreichere Einsätze verpackt. Die Stärke des Titels liegt aber im Endlosspiel, das die Addons spürbar aufwerten. Lediglich bei der Fairness gibt sich das Schwerkewicht nach wie vor Blößen: Wer Pech hat, findet etwa an seiner Startposition kaum bewohnbare Planeten, während der Erzfeind im galaktischen Paradies nistet. Dann hilft nur ein Neustart. Außerdem müssen Sie oft ereignislose Runden wegklicken. Hinzu kommen diverse kleine Macken: Schiffe verschwinden hinter Asteroidenfeldern, in der Automatik-Einstellung irren Minenkreuzer gerne mal durchs Feindgebiet. Technisch wirkt **Galactic Civilizations 2**



Auf der offiziellen Website gibt's von Fans gebastelte **Raumschiffe**, viele davon angelehnt an die TV-Serie Babylon 5.

trotz liebevoller Details wie kreisender Monde angestaubt, die Qualität der Grafik- und Soundeffekte schwankt zwischen »gerade noch erträglich« und »lächerlich«.

Dafür lebt das Stardock-Werk auch von seiner aktiven Fangemeinde. Die hat die englische Version von **Dark Avatar** bereits ins Deutsche übersetzt, die hiesige Sprachfassung von **Twilight of the Arnor** ist in Arbeit. Außerdem stehen auf der offiziellen Website (gamestar.de-Quicklink: 5261) zahllose Mods und Raumschiffe zum Download bereit. Trotz seiner bescheidenen Anfänge hat das Universum des Frochjungen eben fanatische Anhänger. Kein Wunder, denn für Rundenstrategien lohnt es sich, dorthin zu reisen – jetzt erst recht. **GR**

Galaktisch!

Michael Graf: Hut ab, Mister Wardell: Ich habe selten so durchdachte Erweiterungen gesehen. **Dark Avatar** fügt **Galactic Civilizations 2** sinnvolle Spielelemente hinzu, **Twilight of the Arnor** verfeinert den Völkerreigen merklich. Nun verläuft wirklich keine Partie mehr wie die letzte, mir stehen noch mehr strategische Möglichkeiten offen – dafür gibt's die verdiente Aufwertung. Wer Rundenstrategie nicht komplett abgeneigt ist, kann trotz der Schwächen in den Eroberungsfeldzug ziehen. Zumal der Preis in Ordnung geht: Die Addons kosten zwar happige 30, das Hauptprogramm aber nur noch schlappe 10 Euro.



micha@gamestar.de

GALACTIC CIVILIZATIONS 2

GENRE	Rundenstrategie
HERSTELLER	Stardock Systems
ERSCHIENEN	24.3.2006
ALTE WERTUNG	67 (GS 06/06)
NEUE WERTUNGEN	
GRAFIK	5 > 4
SOUND	7 > 6
BALANCE	5 > 6
UMFANG	9 > 10
STARTPOSITIONEN	3 > 6
KI	8 > 9
EINHEITEN	8 > 9
ENDLOSSPIEL	7 > 10

NEUE WERTUNG
75
SPIELSPASS