



Unsere **Morrigi-Vogelwesen** (links) gehören zu den zwei neuen Rassen in den Addons.



Keine Sorge, falls Sie hier **bunte Elefanten** sehen – die sind wirklich auf dem Bild!

Das mäßige Weltraum-Strategiespiel wird auch durch zwei Addons nicht besser.

Sword of the Stars Ultimate Collection

Manche Filme entpuppen sich im Kino als Kassengift, die Nachfolger landen direkt in der Videothek. Ähnlich geht's einigen Spielen – hier gibt's die Fortsetzungen nur im Internet. Zum maunen, hierzulande kräftig geflopten Weltraum-Strategiespiel **Sword of the Stars** sind seit 2006 zwei Addons namens **Born of Blood** und **A Murder of Crows** erschienen, die Fans bisher ausschließlich als (englische) Downloadversion erwerben konnten. Nun gibt es sie über Steam im Bündel mit dem Hauptspiel als **Sword of the Stars Ultimate Collection**.

Die Stärken des Sternenspiels sind seine Vielfalt an Technologien, die taktische Zusammenstellung von Flotten und eine unkomplizierte Verwaltung. So liegt der Fokus auf rascher Expansion und Raumschlachten, die Sie in Echtzeit führen. Die

sind trotz des leicht angepassten Interfaces nach wie vor umständlich zu steuern, das Verhalten der trägen Raumschiffe führt die meisten Taktik ad absurdum. Die beiden Addons ändern nichts am Spielprinzip, fügen den bekannten vier Rassen aber zwei weitere hinzu. Die biestigen Zuul schrauben ihre Raumschiffe aus Schrott zusammen und betreiben Raubbau an ihren Planeten, was sie zu steter Expansion zwingt. Die Vogelwesen der Morrigi sind Meister im Einsatz von Dronen. Beide Völker spielen sich durch ihre Eigenheiten und zusätzliche Technologien neuartig, das war's auch schon – Aufträge gibt's nicht. **CS**

SWORD OF THE STARS

GENRE Strategiespiel
HERSTELLER Kerberos Productions / Paradox
CA. PREIS 30 Euro
ANSPRUCH Fortgeschrittene, Profis
MINIMUM 1,6 GHz, 512 MB RAM, Geforce 5 / Radeon 7000
PREIS/LEISTUNG **Gut**



Kühl und seelenlos

Christian Schmidt: Sword of the Stars taugt für Multiplayer-Partien, sofern Sie die Geduld mitbringen, die Wartezeiten während der Kämpfe zu ertragen. Solisten hat das technologische Sternereich wenig Wärme anzubieten. Es haucht seinen sterilen Zufallsgalaxien kein Leben ein, alles reduziert sich auf gleichförmige Verwaltungsakte. Kurzum: Es passiert einfach zu wenig, und wenn, dann immer das Gleiche. Ich bin aus dem galaktischen Hamsterrad schnell wieder ausgestiegen.



christian@gamestar.de

Bekloppter Name, beklopptes Spiel: Russenpanzer vs. hibbelige Smarties.

Stalin vs. Martians

Auszug aus einem Chat-Protokoll mit Kollege Christian Schmidt (gekürzt):

Chris: Hey, magst du für uns Stalin vs. Martians testen?

Martin: Du vereimerst mich – das Spiel habt ihr euch ausgedacht! **Chris:** Gibt's per Steam-Download. Und auf Youtube ein Video, auf dem Stalin zu Discomusik tanzt. **Martin:** Weia!

Nach dem 900-MB-Download war »Weia!« noch der harmloseste Kommentar zum skurrilen Echtzeit-Strategiespiel. Der Titel erinnert Lichtjahre entfernt an den spaßigen Kinofilm **Mars Attacks:** Marsianer greifen die Erde an, wir wehren uns mit Infanterie und Panzern. Das Ganze spielt sich wie ein Actionspiel auf Speed, denn die wuseligen kleinen Marsmännchen strömen wie aus einer umgekippten Smarties-Rolle auf uns zu, während die größeren Gegner aussehen wie debile M&Ms. Wenn unsere Russen-

panzer von abgenippten Smarties hinterlassene Bonusmünzen überrollen, wird das Strategiewerk noch dämlicher, denn dann kriegen die Tanks etwa einen Speed-Bonus und wuseln fortan mit ihren außerirdischen Kumpels unterirdisch schlecht animiert um die Wette. Für zerlegte Marsianer kassieren wir Geld, das wir in frische Truppen investieren, was aber nur an bestimmten Stellen auf der quietschbunten Landkarte geht. Der Oberhammer ist der Soundtrack, den Sie sich als Mix zwischen den DJs Ötzi und Bobo, Jamba-Klingeltönen, einer Bontempi-Orgel sowie dem **Heidi**-Titelsong vorstellen müssen. Im Test-Check-Video auf der DVD gibt's einen Ausschnitt zu hören. **Martin Depp**e

STALIN VS. MARTIANS

GENRE Echtzeit-Strategie
HERSTELLER Dreamlore / Paradox
CA. PREIS ca. 12 Euro
ANSPRUCH Einsteiger
MINIMUM 1,5 GHz, 128 MB RAM, Geforce 6600 / Radeon 9600
PREIS/LEISTUNG **Ausreichend**



Wehe, wenn der Stalin orgelt!

Martin Deppe: Es gibt Spiele, an die ich mich noch nach Jahren gerne erinnere. Weil sie einfallsreich sind, ungewöhnlich und packend. Und dann gibt es Spiele, die ich gerne vergessen würde, aber nicht kann. Weil sie dermaßen dämlich sind, dass es schon weh tut. Das hier ist so eins: Mir brennen seit dem Test Augen und Ohren. Der unglaublich bescheuerte Soundtrack lässt sich zwar abschalten, nicht aber die noch bescheuerteren Marsianertöne und Einheiten-Kommentare.



redaktion@gamestar.de



DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6151