

Spore Galaktische Abenteuer

Mit dem ersten großen Addon zum Strategiespiel **Spore** erweitert Electronic Arts die Weltraumphase um Missionen, die von den Spielern selbst gebaut werden.



Auf dem Eisplaneten müssen wir den **Minengenerator** im Hintergrund vor anstürmenden Gegnern verteidigen – nett, aber anspruchslos.

unter auf den Planeten beamt und dort von Ihnen direkt gesteuert wird, so wie in der Kreaturenphase des Hauptspiels. Durch erfolgreich bewältigte Einsätze sammelt der Kapitän Erfahrung, steigt im Rang auf und schaltet Ausrüstung frei, etwa Strahlenwaffen oder eine Schutzrüstung. Die papen Sie ihm im Kreaturen-Editor auf den Leib. Wenn Ihr Pilot oft genug befördert wird, kann er eine Superwaffe für sein Raumschiff erwerben. Das erhöht die Motivation in der Weltraumphase.

Auf den Planeten

In der Kampagne von **Spore** finden Sie die neuen Abenteuer, indem Sie Missionen von anderen Völkern annehmen. Dann geht's hinab auf die Planetenoberfläche und hinein in Missionen, die im Prinzip nichts weiter sind als eine erweiterte Kreaturenphase. Die war schon im Hauptspiel spielerisch dünn. **Galaktische Abenteuer** stockt die Substanz nur marginal auf. Nach wie vor kann Ihr Kapitän nur aggressiv oder sozial reagieren, und so bestehen auch die Missionen immer wieder daraus, Kreaturen zu umgarnen oder umzulegen. Allerdings dürfen Sie nun auch mit Leuten reden; dann laufen vordefinierte Monologe ab. Manchmal sollen Sie Gegenstände einsammeln, Kreaturen eskortieren oder Bauwerke be-

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6302

Das All zu erforschen war bislang eine eher schnarchige Angelegenheit: Nach zig Millionen Evolutionsjahren flog man im schöpferischen Strategiespiel **Spore** endlich hinaus in den Weltraum, nur um dort fortan wie am Fließband Aufgaben zu erledigen, die auch Einzeller mühelos meistern würden. Wer zum 230. Mal seine Heimatwelt verteidigt und jedes Artefakt der Galaxis doppelt und dreifach aufgespürt hat, findet seit Ende Juni im **Spore-Addon Galaktische Abenteuer** ein erweitertes Betätigungsfeld. Das rund 30 Euro teure Programm integriert sich in die Kampagne von **Spore** und betrifft ausschließlich die letzte der fünf Evolutionsstufen, die Weltraumphase. Darin erhalten Sie nun nicht mehr nur generische Zufallsaufträge, sondern stoßen auch auf handge-

baute Missionen, die hinaus aus dem Raumschiff und hinunter auf die Planetenoberfläche führen. Besser noch: Sie dürfen sogar eigene Abenteuer erstellen! Was vielversprechend klingt, stößt schnell an technische und spielmechanische Grenzen, denn die neuen **Spore-Einsätze** sind auf Simplex-Niveau heruntergedummt.

Neu: Der Kapitän

Um galaktische Abenteuer zu erleben, müssen Sie sich nicht zwangsläufig erst bis zur Weltraumphase vorspielen. Die Einsätze (und der Editor) lassen sich auch direkt aus dem Hauptmenü starten. Alternativ wählen Sie eine leere Welt in der Milchstraße und steigen dort sofort im Raumzeitalter ein. So oder so ist Ihre erste Amtshandlung eine Beförderung: Die Kreatur Ihrer Wahl

wird zum Kapitän. Bislang blieb der Pilot Ihres Raumschiffs in **Spore** anonym. Nun wird er zum Helden und bekommt einen Namen. Den Kapitän als zentrale Figur brauchen Sie deshalb, weil er in den neuen Missionen stets hin-

Galaktischer Reifall

Christian Schmidt: Spore ist ein simples Spiel. Daran ändert das Addon nichts. Deshalb lassen sich mit ihm auch nur simple Abenteuer machen. Und davon nützen auch Tausende nichts, wenn man schon nach zehn Stück satt ist. Anstatt Spore aufzuwerten, haben die galaktischen Abenteuer seine Schwächen hervor. Ausgerechnet aus der Bodennähe wirkt die Grafik detailarm, ausgerechnet in Aufträgen wird deutlich, wie begrenzt die Interaktionsmöglichkeiten sind. Und in engen Umgebungen fällt die umständliche Steuerung doppelt auf. Wenn man möchte, dass die Spieler eine Welt mit Leben füllen, dann muss man ihnen mehr zutrauen. Der Abenteuer-Editor lässt zu wenig Spielraum, um wirklich motivierende Missionen zu erstellen.



christian@gamestar.de



Im **Abenteuer-Editor** erstellen Sie mit eigenen Objekten (links) und einfachen Befehlen eigene Missionen.



Mit dem Editor haben wir die Situation im **GameStar-Layoutbüro** detailverliebt nachgestellt.

schützen. Solche Aufgaben rei-
hen sich zu Ketten aneinander,
die Geschichten erzählen. Bei-
spiel: Zwei verfeindeten Adelsfa-
milien sind Tochter und Sohn ab-
handen gekommen, Romiette und
Julius. Wir werden als Bote en-
gagiert, der eine Schriftrolle
mit der Kriegserklärung überbrin-
gen soll. Anschließend befragen
wir die Bewohner der Stadt und
spüren das Liebespärchen am
See auf, das wir schließlich zu
den Eltern zurück eskortieren.
Was vielfältig klingt, läuft in der
Praxis auf die immer gleichen
Handlungen hinaus: laufen, re-
den, kämpfen, becirchen.

Zahlreiche Schwächen

Den simplen Möglichkeiten ent-
sprechend sind auch die meisten
Abenteuer anspruchslos. Manche
Spielkonzepte gehen nicht auf,
weil **Spore** zu limitiert ist. In einer
Alien-Basis sollen wir zum Beispiel
an Wachen vorbeischießen, was
dank der ungelinkten Steuerung
gar nicht so einfach ist. Wenn wir
entdeckt werden, macht das aber
auch nichts – wir laufen einfach
davon. Die Schmalspur-KI der Krea-
turen scheitert an »Suche und Ver-

folge«-Aufgaben komplett, die
Wachen verhaken sich an Wänden.
Eine Kampfmission schaffen wir
fast vollständig durch Nichtstun –
unsere Verbündeten legen die An-
greifer allein um. Wenn's mal knif-
fig wird, dann nur, weil Spieler in
selbstgebaute Abenteuer ner-
vige Aufgaben stellen, etwa durch
endlose Teleporter-Labyrinth zu
irren. Generell sind Sie in **Galak-
tische Abenteuer** nicht gegen
Spielerpfusch gefeit, denn das
Programm schleust auch unfertige
oder unmöglich zu lösende Aufträ-
ge in die Kampagne ein. Zwar
gibt's ein Bewertungssystem, aber
keine Filtereinstellungen, mit den-
nen Sie nur beliebte oder deutsch-
sprachige Einsätze zulassen
könnten. Im Extremfall melden Sie
sich bei der **Spore**-Community ab
und beschränken sich auf die 35
mitgelieferten Maxis-Missionen.
So kommt bei **Galaktische Aben-
teuer** aber wenig Freude auf, das
Addon ist auf Spieler mit Internet-
Anbindung zugeschnitten.

Gefesselter Editor

Das Herzstück von **Galaktische
Abenteuer** ist der neue Missions-
editor. Damit stricken Sie aus Ih-

ren eigenen Ideen spielbare Ein-
sätze für **Spore**, und das tatsäch-
lich im Handumdrehen. Nach einer
kurzen Einarbeitungszeit lässt sich
mit dem Editor gut arbeiten, auch
wenn er längst nicht so zugänglich
ist wie die bisherigen **Spore**-Bau-
kästen. Schick: Mit wenigen Klicks
laden Sie Ihre selbst erstellten Krea-
turen, Gebäude oder Fahrzeuge in
die Bausteinbibliothek. Ausge-
rechnet bei den wichtigen interak-

tiven Objekten (Schlüssel, Tore
etc.) sind Sie aber auf das magere
mitgelieferte Arsenal angewiesen.
Auch das überschaubare Angebot
an Handlungsmöglichkeiten setzt
Ihrer Fantasie schnell Grenzen.
Das mag mit einer der Gründe
sein, warum unter den bislang von
Spielern erstellten Abenteuern vor
allem ein Typ dominiert: Labyrin-
the. Und dafür sind wir ja nun echt
nicht ins All geflogen. **CS**



Manche der Abenteuer-Orte sind stimmungsvoll in Szene gesetzt, wie dieser **Weltraumhafen**.

SPORE: GAL. ABENTEUER

STRATEGIE-ADDON

ENTWICKLER Maxis (Spore, GS 10/08: 79 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.6.2009
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MByte RAM 1,9 GByte Festplatte	3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GByte RAM 1,9 GByte Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5.000+ AMD 2,0 GByte RAM 1,9 GByte Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Surround-Hardware		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gut animierte Kreaturen + teils hübsche Umgebungen ... - ... aus der Nähe oft unansehnlich und matschig - Clippingfehler	6 / 10
SOUND	+ amüsante Kreaturen-Sprache + Surround-Effekte + aufgewertete, vielfältigere Musikkulisse	8 / 10
BALANCE	- generell viel zu anspruchslos - unausgewogene Schwierigkeit - unlösbare Abenteuer möglich - kein Speichern in Abenteuern	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ viele kreative, originelle Szenarien + mehr Abwechslung in der Weltraumphase - ständig ähnliche Aufgaben - flach und simpel	7 / 10
BEDIENUNG	- im Abenteuer-Editor nicht immer einleuchtend - im Weltraum nach wie vor überfrachtet - in Abenteuern oft ungenau und hakelig	4 / 10
UMFANG	+ schon jetzt Tausende von (User-)Abenteuern + mitgelieferte Objekte - keine neuen Bausteine für die normalen Editoren	8 / 10
EDITOREN	+ Abenteuer-Editor + ordentlich strukturiert und schnell erlernbar - stößt schnell an Grenzen - letztendlich zu wenig Spielraum	6 / 10
KI	- folgt in Abenteuern simplen Verhaltensvorgaben - kinderleicht auszutricksen - zu wenige Interaktionsmöglichkeiten	5 / 10
EINHEITEN	+ massenhaft verschiedene Kreaturen + viele Objekte im Abenteuer- Editor - keine neuen Verhaltensmuster oder Spielmechaniken	7 / 10
KAMPAGNE	+ Abenteuer in die Weltraumphase integriert + Kapitän steigt im Rang auf ... + ... und schaltet Ausrüstung frei - kein Tiefgang	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

FAZIT **Mäßiger Editor, mäßige Missionen, mäßiges Addon.**

62

SPIELPASS