



**Chaos im Koop:** Im Gewirr aus Spores, Darkspores und Grafikeffekten geht jegliche Übersicht verloren. Ein Mitspieler wurde eingefroren – nur wo genau?

**Stärken**

- + Helden- und Gegnervielfalt
- + phasenweise schöne Grafik
- + einfache Bedienung

**Schwächen**

- wenig spielerische Substanz
- unübersichtliche Massenkämpfe
- schwaches Leveldesign
- hohe Hardwareanforderungen

# Darkspore

Spore als Grundlage, Diablo 3 als Ziel: Electronic Arts versucht sich an einem Action-Rollenspiel - und scheitert damit kläglich. Von Michael Orth

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Maxis (Spore, GS 10/08: 79 Punkte)**  
 Termin: **28.4.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7402](http://GameStar.de/Quicklink/7402)

**D**as hatte sich Electronic Arts so schön vorgestellt: Man erschaffe einen Megahit und baue diesen zu einer richtigen Marke aus, von deren Berühmtheit dann wiederum alle Ableger profitieren und mehr oder weniger automatisch zum Millionenseller avancieren. Mit **Die Sims** hatte das wunderbar funktioniert, deshalb sollte das **Sims**-Team Maxis den Streich wiederholen. Der Rest ist bekannt: Das Resultat hieß **Spore** und wurde zur Enttäuschung. So ganz, aus welchen Gründen auch immer, will EA

das Konzept aber nicht fallen lassen. Also durfte Maxis die Idee des Kreaturen-Baukastens recyceln und ein Action-Rollenspiel drumherum stricken, in dem sich Solospieler

wie Multiplayer-Truppen gleichermaßen beim Heldenbasteln und Monstermetzeln austoben können. Tatsächlich verspricht das **Spore**-Gerüst ein erfrischendes Spielerleb-

## Internet-Pflicht

Spore setzt zum Spielen eine permanente Internetverbindung voraus, selbst für den Solo-Modus. Einen Rettungsanker für Verbindungsabbrüche hat EA bislang nicht eingebaut. So gehen zum Beispiel nach derzeitigem Stand alle Fortschritte einer Belohnungskette verloren.



In den dunklen Höhlensystemen kommt das bunte **Effektfeuerwerk** besonders gut zur Geltung.

## Hintergrund Flop-Spiel Spore

Was wäre, wenn nicht bleiche Menschen den Planeten beherrschten, sondern die Evolution intelligente Kartoffeln hervorgebracht hätte, hopsendes Supergemüse, das in Raumschiffen durch die Galaxie brettet? Die Geschichte des Lebens zur Spielwiese zu machen und die verrücktesten Kreaturen zu entfesseln, das war das Ziel von Electronic Arts' 2008 erschienener Lebenssimulation **Spore**. Dass die Überreste des einstigen Prestigeprojekts nun in **Darkspore** veramscht werden, zeigt, wie schnell der Stern des Hoffnungsträgers wieder unterging.

Als der **Sims**-Guru Will Wright **Spore** 2005 vorstellte, strahlte das Spiel vor revolutionärem Charme; die prozedurale Technologie, das kreative Miteinander im Online-Universum, die brillanten Kreatur-Editoren wirkten wie Fingerzeige auf die Zukunft des Computerspiels. Womöglich waren Wright und Electronic Arts selbst überrascht vom Wirbel, den die Präsentation auslöste. In der Folge begannen beide, **Spore** mit Erwartungen zu überfrachten. »Spore wird den Blick, mit dem Menschen auf Spiele schauen, für immer verändern«, prophezeite Wright 2008 der BBC. »Spore bringt Kreativität für die Massen«, schwärmte der Producer Thomas Vu. »Das wird eine der größten Produktlini-

en unserer Industrie, Spore wird World of Warcraft Konkurrenz machen«, glaubte der EA-Chef John Riccitiello. Man träumte von einem neuen **Die Sims**, einem Imperium aus Addons, Ablegern und Fortsetzungen.

Unter solchem Erwartungsdruck wirkte **Spore**, als es im September 2008 erschien, auf einmal sehr klein. Wrights Studio Maxis hatte ohne Zweifel einen faszinierenden Kreaturen-Bastelbogen entworfen. Aber dem fehlte ein tragfähiges Spiel, in dem man seine Sapiens-Kartoffeln mit nachhaltigem Spaß hätte herumscheuchen können. Allzu sehr hatte Maxis **Spore** auf Massentauglichkeit getrimmt, auf Zuckergrafik und Casual-Flair. Vielen war das zu anspruchslos. Dazu kam das DRM-Debakel: Weil EA bei **Spore** erstmals eine Online-Aktivierung erzwang, gingen die Kunden auf die Barrikaden.

**Spore** war kein Verkaufsflop, EA setzte nach eigenen Angaben allein im ersten Monat weltweit zwei Millionen Stück ab. Aber den Stoff für die großen Pläne gab das geschätzte 35 Millionen Dollar teure Spiel nicht mehr her. Zu viele Kritiken waren verhalten (GS-Wertung: 79 Punkte), zu zaghaft griff die Kundschaft zu, vor allem beim Ergänzungsspack **Süß & Schrecklich**. Dessen schleppender



Das Herzstück von Spore war der ein-drucksvolle, spaßige **Kreaturen-Editor**.

Verkauf bewies, dass die **Sims**-erprobte Melkmaschine bei **Spore** an trockenen Zitzen saugen würde. Das erste Addon **Galaktische Abenteuer** blieb im Juni 2009 auch das einzige. Auf Nintendos Wii und DS plätscherte die Markenkarriere von **Spore** mit den Ablegern **Spore Hero** (2008) und **Spore Hero Arena** (2009) noch etwas weiter, auf dem PC war sie damit beendet. Es gibt keine Kartoffeln mehr.

Dass Maxis die **Spore**-Technologie nun für den uninspirierten Ableger **Darkspore** verschleudern darf, spricht eine deutliche Sprache, wie wichtig Electronic Arts die Marke noch ist. Kreativität für die Massen hat **Spore** nicht gebracht. Das erledigt heute ein kleines Indie-Projekt namens **Minecraft**. CS

nis. Wo andere Titel auf ein paar wenige starke Zentralcharaktere setzen, gibt es bei **Darkspore** gleich ein glattes Hundert davon. Und wo der Hauptcharakter bei anderen Spielen mühsam hochgepöppelt und wie ein Aupapfel behütet wird, wechseln wir bei **Darkspore** die Helden wie Unterhosen.

Los geht's dabei mit einigen wenigen Charakteren. Erst mit größerer Erfahrung – die sich durchs Gegnerplättchen ansammelt – können wir nach und nach bis zu hundert neue Schützlinge anheuern, aufgeteilt in drei Hauptklassen und fünf »Rassen«. Drei Kerle ergeben zusammen ein kleines Squad, später haben wir gleich mehrere Trüppchen in der Heldengarage. Mit dem aus **Spore** bekannten Figureneditor dürfen sie nach den eigenen Vorstellungen zurechtgeschnitzt werden, selbst Größe und Position mancher

Items sind variierbar. Eine Charakterentwicklung im Rollenspiel-Sinn findet aber nicht statt, die Werte der Helden bestimmen sich ausschließlich über ihre Ausrüstung.

Sind die Vorbereitungen abgeschlossen, geht's ohne Umschweife direkt rein in den Level. Abgesehen von aufgepfropften Pseudo-Missionen (siehe letzter Absatz) geht es schlicht darum, zu überleben und die zum Schluss auftretenden Gegnermassen zu eliminieren. Danach ist der Abschnitt geschafft, es geht zurück ins Raumschiff-Basislager. Dort darf man um ein besonders nützliches oder seltenes Item würfeln oder wahlweise gleich in den nächsten Abschnitt springen und auf seine Belohnung verzichten. Als Anreiz wächst mit jedem Verzicht die Chance, einen noch höherstufigen Gegenstand zu ergattern.

Das Ganze wiederholt sich 24 Mal, aufgeteilt in sechs unterschiedliche Welten. Am Ende jeder Welt wartet ein besonders raffi-

## Andere Spiele würden sich schämen.

nierter und fieser Obermotz. Doch das war es praktisch schon an Abwechslung, denn **Darkspore** ist so schlicht und inhaltsleer, dass sich manches Shareware-Spiel dafür schämen würde. Mit dem Fehlen ordentlicher Quests hat Maxis zugleich auf jedwede Art von Interaktion mit den NPCs verzichtet. Ausgetauscht werden hier ausschließlich Munitionssalven und Hiebe. Dementsprechend ist die Welt abgesehen vom Kanonenfutter auch quasi ausgestorben, die Levels und ihre Bebauung dienen als Bühne für die Kämpfe. Das schlägt sich auch in ihrer Gestaltung nieder: Die Abschnitte sind schlauchartig aufgebaut, ab und an gibt es eine Abzweigung, und nach rund 20 Minuten ist meist das Ende erreicht. Kein Wunder, dass **Darkspores** Minimalismus auch auf die seichte Story um den Kampf zwischen guten und bösen Spores durchschlägt.

Einen Großteil des Weges geht es dabei eher gemütlich voran. Die in kleinen Trüppchen lauernden Gegner sind kein großes Problem. Durch ihre fantasievolle Vielfalt und die abwechslungsreichen Angriffsarten kommt sogar so etwas wie ein Basis-Spielspaß auf. Mitunter erwartet die Helden ein Großangriff, zum Schluss des Levels werfen die **Darkspores** noch mal alles in die Schlacht. Im überbunten Effektgewitter geht dann schnell die Übersicht flöten, und das Ganze mutiert zur wüsten Klickerei. Manchmal steigt auch der Schwierigkeitsgrad sprung-



Jede der Welten wartet mit einem **Endgegner** auf, der aber nicht schwierig zu besiegen ist.

haft an: Was bis dato ein Spaziergang war, ist für ungeübte Action-Rollenspieler auf einmal kaum zu schaffen. Zumal Gegenmaßnahmen wie Flucht kaum möglich sind, denn die Steuerung wird dann sehr träge, oft reagiert der Held auf Fluchtversuche nicht.



**Missglücktes Experiment**

Michael Orth  
Freier Autor  
redaktion@gamestar.de

Au weia, was soll das denn bitte? Ein schlicht gehaltener Action-Rollenspiel-Snack wäre mir an sich hochwillkommen: halbe Stunde rumrennen und dem Sammeltrieb fröhnen. Schlicht ist Darksore in der Tat, allerdings muss Maxis da was falsch verstanden haben. Denn abseits des aufgedunsenen Helden-Managements wirkt der Titel wie ein völlig unfertiges Rumpfprogramm. Mit dem Verzicht auf eine spannende Story, Dialoge, echte Quests und solides Leveldesign hat man auch gleich den Spielspaß entsorgt. Lediglich der Abwechslungsreichtum bei Helden und Gegnern rettet Darksore vor dem Komplettabsturz.

Laut Maxis ist **Darksore** vor allem für das Multiplayer-Vergnügen gedacht. So lässt sich das gesamte Spiel auch mit bis zu drei Mitstreitern im Koop-Modus durchspielen. Dann sind Gegnermengen und Item-Dichte angepasst, bei Letzteren gilt: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst. Einfallsreichtum sucht man aber wiederum vergebens. So manche Feindart gibt es nur hier, unter anderem können die Widersacher einen Helden-Kollegen einfrieren, was die Zusammenarbeit im Team fördern soll. Ansonsten ist es mit der zwischen kreatürlichen Interaktion nicht weit her, ein Itemhandel etwa fehlt völlig. Da zudem die Mängel genauso oder gar verstärkt (Hektik, Unübersichtlichkeit) zum Tragen kommen, kann auch der Koop-Modus nicht viel herausreißen.

Auf den letzten Drücker verschob EA den Release des Spiels von Ende März auf Ende April, um dank Feedback aus den Beta-Phasen ein sehr schwaches noch zu einem mittelmäßigen Spiel hinzubiegen. Die meisten Last-Minute-Verbesserungen betreffen Feinheiten bei der Bedienung, die größte Änderung war die Implementierung eines Missions-Systems. Das hebt den Spaßfaktor, auch

wenn es in der Kürze der Zeit zu nicht mehr als den immergleichen, auf Dauer sehr öden Aufgaben gereicht hat: Mal sollen wir Kristalle auf sammeln, mal bestimmten Schaden anrichten. Im Vergleich zu anderen Action-Rollenspielen steht **Darksore** damit immer noch schwachbrüstig da. Michael Orth

TERMIN 28.4.2011 PREIS 50 Euro USK ab 12 Jahren

**Darksore** Action-Rollenspiel

Publisher Electronic Arts  
Entwickler Maxis  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD  
Kopierschutz DVD-Abfrage

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Arena-PvP (4) SPIELTYPEN Internet  
DEDICATED SERVER nein SERVERVERSUCHE intern  
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden WERTUNG Befriedigend  
»An sich netter Koop-Modus, der aber wie die Solo-Kompagne unter den grundsätzlichen Schwächen des Spiels leidet.«

**GRAFIK**

- abwechslungsreiche Helden und Feinde + ordentliche Animationen + vielfältige Waffen- und Kampfeffekte
- größtenteils öde Levels - lahme Videosequenzen

6/10

**SOUND**

- satte Sound- und Effektkulisse + atmosphärische Musikuntermalung ... aber etwas spärlich
- biedere Sprachausgabe

6/10

**BALANCE**

- sanfter Einstieg + ausgewogener Anstieg beim Anspruch
- berechenbare KI - keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade
- teilweise frustrierende Massenkämpfe

7/10

**ATMOSPHÄRE**

- abwechslungsreiche Szenarien + teilweise fantasievolle, zum Szenario passende Feinde
- spröde Story
- dürre, wenig liebevolle Gesamtpäsentation

6/10

**BEDIENUNG**

- grundsätzliche sehr einfache Bedienung
- mitunter hakelige Steuerung
- kein Kamerasystem, kein freies Speichern

7/10

**UMFANG**

- ausreichende Anzahl an Abschnitten + viele Helden
- einzelne Levels größtenteils recht kurz
- keine speziellen Koop-Karten

5/10

**QUESTS**

- langweilige, abwechslungsarme Missionen
- keinerlei NPC-Interaktion

3/10

**CHARAKTERSYSTEM**

- ordentlich umgesetztes Rassen- und Klassen-System
- Helden-Editor
- keine Level-Steigerungen - viele Helden bleiben gesichtslos

8/10

**KAMPFSYSTEM**

- Heldenwechsel zumeist gut nutzbar + wirkungsvolle Spezialangriffe
- Nahkämpfe sehr hektisch und unübersichtlich
- nur fünf Angriffs-Slots

6/10

**ITEMS**

- große Anzahl an Items
- Items oft unpassend oder zu schwach
- seltene Items nur erwürfelbar

6/10



Nach einer Mission können wir eine **Belohnung erwürfeln** oder auf noch Größeres sparen.



**Heldenmanagement:** Je drei Kämpfer bilden einen Trupp, rechts stehen verfügbare Spores.

