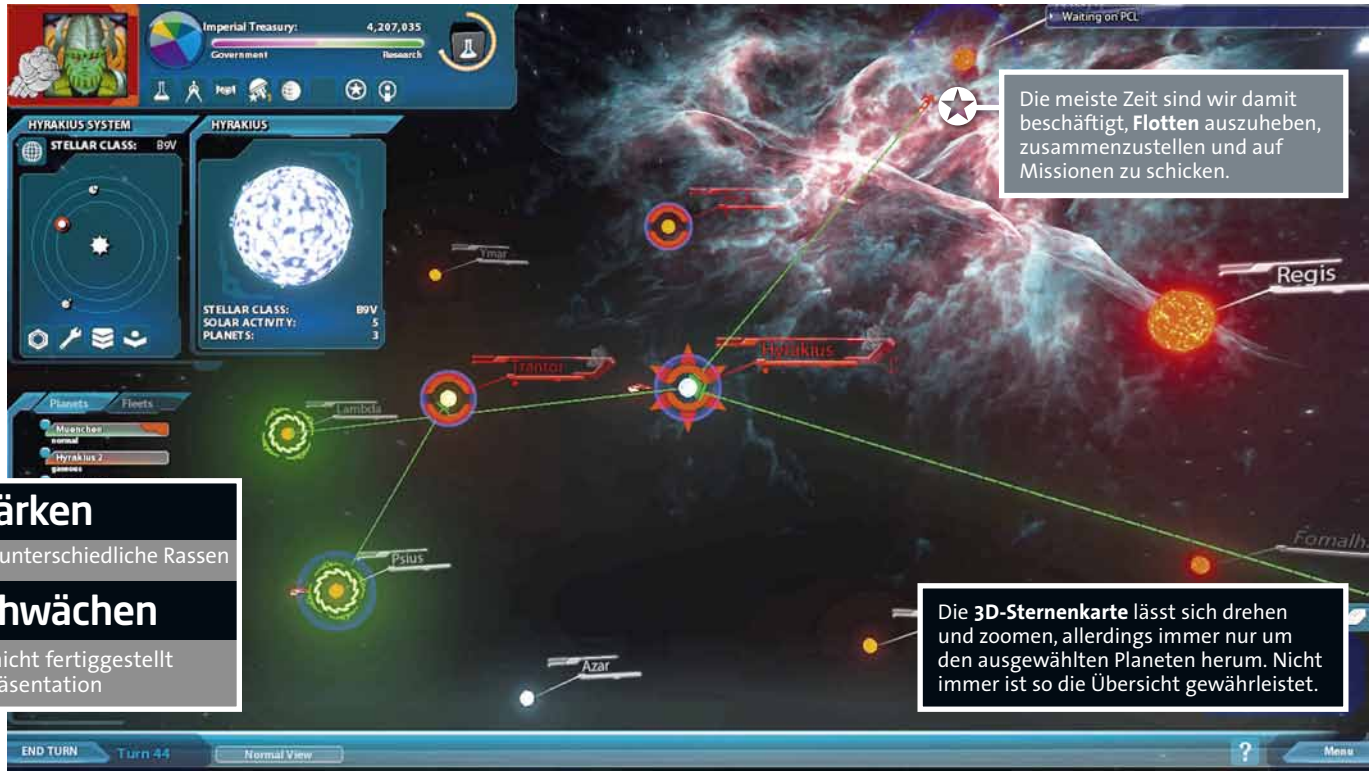


Die meiste Zeit sind wir damit beschäftigt, **Flotten** auszuheben, zusammenzustellen und auf Missionen zu schicken.

Die **3D-Sternenkarte** lässt sich drehen und zoomen, allerdings immer nur um den ausgewählten Planeten herum. Nicht immer ist so die Übersicht gewährleistet.

⊕ Stärken

+ sechs unterschiedliche Rassen

⊖ Schwächen

- noch nicht fertiggestellt
- öde Präsentation

Sword of the Stars 2 Lords of Winter

Wir Spieler müssen bei Vollpreistiteln oft genug als Beta-Tester herhalten. Jetzt kommt der nächste Schritt: Wir sind nun auch Alpha-Tester. Von Patrick C. Lück

Genre: **Globalstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Kerberos (Sword of the Stars, GS 11/06: 60 Punkte)**
Termin: **2.12.2011** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch (dt. Verkaufsversion), Englisch (Steam-Version)** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7669

Dass Bugs der Menschheit den Spaß an der Raumfahrt gehörig vermiesen können, sollte sich seit **Starship Troopers** eigentlich herumgesprochen haben – auch zum kanadischen Entwickler Kerberos. Doch dessen Weltraum-Strategiespiel **Sword of the Stars 2: Lords of Winter** leidet ebenfalls unter Bug-Befall, auch wenn's hier nicht um monströse Käfer geht, sondern um monströse Programmfehler: Zum Verkaufsstart am 28. Oktober war der Titel im nahezu komatösen Zustand. Bugs, Abstürze und nicht funktionierende oder kurzfristig gestrichene Spielelemente machten ein durchgehendes Spielerlebnis und damit einen Test unmöglich. Seitdem haben die Entwickler pro Woche einen bis zwei Patches nachgeschoben, die nach und nach Fehler sowie Absturzursachen beseitigen und Mechanismen nachliefern.

Doch wie konnte es soweit kommen? Haben der Entwickler Kerberos, der Publisher Paradox und alle Qualitätssicherungs-Me-

Die **Schiffsmodelle** sehen von Nahem ordentlich aus, allerdings bleibt man mit der Kamera in der Regel weiter weg.

Bei den **Technologiebäumen** wählt das Spiel per Zufall aus, welche Forschungsziele erreichbar sind.

Was lange währt ...

Nach und nach reicht der Entwickler Kerberos fehlende Spielelemente nach und baut sie aus. Für das (offensichtlich provisorische) **Diplomatiemenü** (oben) gibt's zum Testzeitpunkt immerhin bereits einen **Runder-Tisch-Hintergrund** (unten), der allerdings ebenfalls keine Schönheitspreise gewinnt.

Dieses Spiel ist eine Operation am offenen Herzen

chanismen versagt? Bei **Sword of the Stars 2** liegt der Fall ein wenig anders, denn Kerberos stand nach eigener Aussage bereits kurz vor der Insolvenz, ohne dass das Spiel bereits einen befriedigenden Zustand erreicht hätte. Da angesichts der beachtlichen Zahl an Vorbestellungen offensichtlich Verlass auf die treue Fangemeinde war, wagten die Entwickler einen riskanten Schritt. Sie veröffentlichten das unfertige Spiel, um sich finanzielle Mittel zu sichern und es weiter betreuen und entwickeln zu können. Die regelmäßigen Updates und die langen Patch-Notes beweisen, dass sie dieses Versprechen halten – **Sword of the Stars 2** ist »Work in Progress«. Während eingefleischte Fans des Vorgängers damit leben können (schließlich hätten sie die Fortsetzung andernfalls nie zu Gesicht bekommen), ist das für Käufer, die sich nicht vorher informiert haben, ein Ärgernis, da sie 40 Euro in eine Strategiespiel-Baustelle investiert haben.

Bald Beta – vielleicht

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Langsam nähert sich Sword of the Stars 2 dem Beta-Zustand, von einem ausgereiften Weltraum-Titel ist es derzeit weiter entfernt als unsere Sonne vom galaktischen Kern (26.000 Lichtjahre). Normalerweise müsste ich jetzt schäumen und zetern, aber in diesem Fall lautete die Wahl schlicht: entweder unfertig veröffentlichen oder Spiel und Studio einstampfen. Bleibt die bange Frage: Kann man diesen ungehobelten Datenklotz überhaupt jemals zum Spielspaß-Juwel schleifen? Das lässt sich derzeit schwer beantworten. Noch immer ist das flüssige Durchspielen einer Kampagne unmöglich, neue Patches zerschießen gerne mal meine Spielstände. Und für meinen Geschmack bin ich wie schon im Vorgänger zu viel mit Flottenmanagement und zu wenig mit Aufbau beschäftigt. Präsentation, Interface, Kampfdarstellung sowie Feedback könnten ebenfalls um Klassen besser sein. Ehrlich gesagt: Ich habe wieder mit Master of Orion 2 angefangen.

Worum geht es bei **Sword of the Stars 2: Lords of Winter** überhaupt? Es zählt zu den so genannten Weltraum-4X-Spielen (»eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate«), als deren Glanzlicht der Genre-Klassiker **Master of Orion 2** (1996) gilt. An diesem Giganten beißen sich die Konkurrenten bis heute die Zähne aus (übrigens auch der eigene, grandios verunglückte Nachfolger **Master of Orion 3** von 2003), auch wenn sich Titel wie **Sins of a Solar Empire** oder die **Galactic Civilizations**-Reihe mit eigenständigen Ideen eine treue Fangemeinde sichern konnten. Eine solche Nische besetzte auch **Sword of the Stars** aus dem Jahre 2006, das mit zufällig generierten Forschungsbäumen, Echtzeit-Schlachten à la **Homeworld** und je nach Volk unterschiedlichen Reisemethoden Akzente setzte.

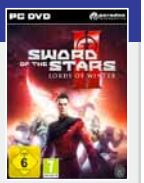
Sword of the Stars 2 will dieses Spielprinzip nun erweitern und vieles größer und komplexer machen. So sollte zum Beispiel die bislang dürre Diplomatie ausgebaut werden. Doch ausgerechnet die wurde gleich nach dem Verkaufsstart mangels Funktionalität wieder entfernt. Erst jetzt kehrt sie tröpfchenweise wieder ins Spiel zurück, aber noch immer sehen die Menüs aus wie Platzhalter, und weiterhin werden wir beim Erstkontakt mit neuen Rassen gar nicht erst benachrichtigt. Beispiele für weitere fehlenden Spielelemente oder Bugs könnten wir noch Dutzende liefern, allerdings verändert sich derzeit alle paar Tage so viel im Spiel, dass das von uns genannte Beispiel schon obsolet sein könnte, wenn sie diese Zeilen lesen. Nur so viel: Neben all seinen Fehlern stürzt **Sword of the Stars 2** derzeit auch noch sehr häufig ab, und wir konnten weder eine Kampagne (die komplett ohne Story auskommt) noch ein Online-Mehrspieler-Match zu Ende spielen – zumal die Patches immer mal wieder unsere mühsam erarbeiteten Spielstände unbrauchbar machten.

Grafik und Sound wiederum lassen sich bestenfalls als funktional bezeichnen, und das Interface klappt für viele Aktionen einen eigenen Bildschirm auf, wo es auch ein Fenster oder ein Aufklappmenü getan hätte. Die Steuerung der lahmen 3D-Schlachten ist zudem sehr fummelig, und abgesehen von ein paar eingeblendeten Tipps sowie Online-PDF-Guides gibt es kein vernünftiges Tutorial. Ob **Sword of the Stars 2** jemals das Niveau erreichen wird, das ursprünglich vorgesehen war, und ob der angeschlagene Entwickler Kerberos überhaupt so lange überlebt – das steht derzeit buchstäblich in den Sternen. Patrick C. Lück / GR

TERMIN 2.12.2011 PREIS 40 Euro USK ab 6 Jahren

Sword of the Stars 2
Lords of Winter

Strategiespiel



Publisher	Paradox Interactive
Entwickler	Kerberos
Sprache	Deutsch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Schnellanleitung
Kopierschutz	-

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (8) SPIELTYPEN Internet, LAN
DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE Gamespy MULTIPLAYER-SPASS 5 Stunden

WERTUNG –

»War im Testzeitraum nicht ausreichend funktionsfähig«

GRAFIK 5 /10
- halbwegs übersichtliche Darstellung
- ordentliche Schiffsmodelle – triste Menüs und Interface-Flächen – öde Weltraum-3D-Darstellung

SOUND 4 /10
- unaufdringliche Hintergrunduntermalung
- dünne Soundkulisse
- magere Sprachausgabe

BALANCE 7 /10
- Kampagne vor Start individuell skalierbar
- drei KI-Schwierigkeitsstufen
- kein Tutorial – Einsteiger überfordert

ATMOSPHÄRE 2 /10
- Bugs
- Abstürze
- kaum Weltraum-Imperiums-Gefühl

BEDIENUNG 6 /10
- gut reduzierte Maussteuerung + einfache Schieberegler bei vielen Einstellungen – unnötige Unter-Bildschirme
- fummelige 3D-Kampfsteuerung

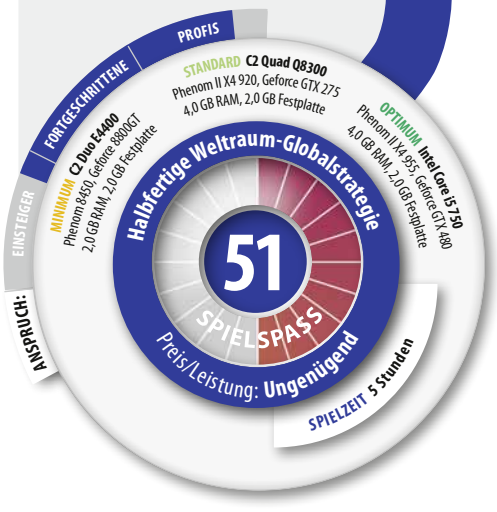
UMFANG 4 /10
- lang andauernde Kampagnen ...
- – ... die noch nicht durchspielbar sind
- noch keine Szenarien enthalten – keine anderen Spielmodi

KAMPFSYSTEM 5 /10
- Kämpfe lassen sich automatisch berechnen
- lahme 3D-Schlachten
- Feuerkraft gewinnt meist

KI 4 /10
- Gegner unterschiedlich aggressiv – agiert wirr in automatisch berechneten Kämpfen – auch sonst wenig nachvollziehbares Verhalten – tut insgesamt wenig

EINHEITEN 8 /10
- umfangreicher Schiffs-Editor + acht Rassen mit unterschiedlichen Fortbewegungsmethoden + viele Forschungsziele
- Editor noch sehr fehleranfällig

ENDLOSSPIEL 6 /10
- viele Galaxien auswählbar + viele Optionen
- kaum Planetenausbau
- Rassen nicht individualisierbar



»Master of Orion 3« kam nicht mehr vom Original-Entwickler Simtex, sondern von Quicksilver.