

Sins of a Solar Empire Rebellion

Die alleine lauffähige Erweiterung Rebellion schleift Sins of a Solar Empire endgültig zum Weltraumstrategie-Juwel. Wie genau, das verrät unser Test. Von Patrick C. Lück

Genre: Strategiespiel Publisher: Stardock Entwickler: Ironclad Games (Sins of a Solar Empire, GS 05/08: 69 Punkte)
Termin: 12.6.2012 Spieler: 1 bis 8 Sprache: Englisch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7945

Auf DVD: Test-Video

Eine Rebellion kann eine gute Sache sein. Wenn sie einen Diktator zum Teufel jagt, ein Unrechtsregime stürzt – oder den Wiederspielwert eines Weltraum-Strategietitels erhöht. Letzteres trifft auf das alleine lauffähige Addon **Sins of a Solar Empire: Rebellion** zu. Denn in **Rebellion** spalten sich die bislang drei spielbaren Fraktionen in jeweils zwei Untergruppen auf, sodass wir unser Sternreich nun mit sechs unterschiedlichen Parteien errichten können. Da alle über eigene Spezialeinheiten und Technologien verfügen, fangen wir neue Parteien künftig umso lieber an. Und das ist noch nicht einmal die wichtigste Neuerung, **Rebellion** hat noch Größeres in petto. Um nicht zu sagen: Titanisches.

Zum Verkaufsstart 2008 hatte der Weltraum-Strategietitel **Sins of a Solar Empire** noch unter mangelndem Tiefgang gelitten, inzwischen ist das Spiel allerdings deutlich gewachsen und gereift – vor allem dank der beiden Addons **Entrenchment** (2009) und **Diplomacy** (2010). Die dritte und bisher umfangreichste Erweiterung **Rebellion** koppelt der Entwickler Ironclad als alleine lauffähiges Spiel aus, das auch alle Errungenschaften des Hauptprogramms enthält. Vetera-

Steam & Co.

Sins of a Solar Empire: Rebellion nutzt sowohl die Online-Plattform Steam als auch die Stardock-Account-Registrierung als Kopierschutz. Vor dem ersten Spielstart müssen Sie sowohl bei Steam als auch bei Stardock einen kostenlosen Account erstellen, um das Spiel dort zu registrieren. Danach lässt sich das Strategiespiel auch offline spielen, aber nicht mehr weiterverkaufen.



Rebellion spaltet jede Fraktion in zwei Untergruppen auf.

nen, die bereits das **Trinity**-Pack von **Sins of a Solar Empire** (also das Hauptspiel samt der bisherigen Addons) besitzen, müssen **Rebellion** trotzdem zum Vollpreis von rund 30 Euro kaufen, erhalten auf der Stardock-Homepage aber wenigstens 10 US-Dollar Rabatt – nachdem sie das Spiel dort pflichtgemäß registriert haben. Trotzdem: Eine preisgünstigere Upgrade-Version für Veteranen hätte schon drin sein können.

Im Gegensatz zum bis heute unerreichten Weltraumstrategie-Klassiker **Master of Orion 2** und ähnlicher Konkurrenz wie **Galactic Civilizations 2** oder **Sword of the Stars** läuft

Sins of a Solar Empire in Echtzeit, die sich auch pausieren und beschleunigen lässt. So verwalten wir wie üblich unser galaktisches Imperium. Im Orbit unserer Planeten errichten wir Forschungslabore, Werften, Abwehrplattformen, Handelsposten oder Sternbasen; wir bauen Rohstoffe ab, erheben Steuern, betreiben Handel, bewegen uns auf diplomatischem Parkett und schicken natürlich Kriegsflootten in Raumschiffen. Letztere schlagen wir gegen bis zu zehn computergesteuerte oder menschliche Kontrahenten, die auf der stufenlos zoombaren Galaxiekarte um die Oberhand ringen. Die Startbedingungen legen wir individuell fest,

Spiel und Addons



Sins of a Solar Empire (2008)

Als das Hauptspiel vor vier Jahren erschien, war es für Weltraum-Strategie-Fans bereits interessant, allerdings fehlte in einigen Bereichen noch die nötige Spieliefe.



Entrenchment (2009)

Mit der ersten von zwei kostenpflichtigen Erweiterungen bekamen Defensiv-Strategen neue Werkzeuge an die Hand, zum Beispiel modular ausbaubare Sternbasen.



Diplomacy (2010)

Die zweite Erweiterung baute die Diplomatie stark aus. Das Original-Spiel samt beider Addons gab's fortan auch als Sins of a Solar Empire: Trinity getauftes Bundle.



**Mein Welt-
raum-Favorit**

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Von allen aktuellen Weltraum-Strategiespielen (so viele gibt's ja leider nicht) ist Sins of a Solar Empire mein Favorit. Denn es bietet den derzeit besten und umfangreichsten Mix aus Reichsaufbau, Forschung, Diplomatie und Schlachten. Zudem fordert mich das Spiel schon in den mittleren Schwierigkeitsgraden gehörig. Mit Rebellion verfeinern die Entwickler ihren über die Jahre gereiften Titel nun weiter. Allerdings setzt Rebellion gute Englischkenntnisse voraus.

etwa die Kartengröße, die sechsstufige Gegner-KI oder Rahmenergebnisse wie regelmäßige Piratenüberfälle. Mit **Rebellion** kommen zudem neue Siegmöglichkeiten hinzu, etwa durch Diplomatie oder Forschung. So kann sich jeder Spieler eine Maßpartie zu rechtsschneidern – klasse!

Zudem zwingen uns die mittlerweile komplexe Spielmechanik und die fordernde Gegner-KI dazu, unsere nächsten Schritte stets vorsichtig abzuwägen. Denn fast jedes Ziel können wir auf mehreren Wegen erreichen. Wer keine Lust auf Defensive hat, der investiert eben in Flotten und bleibt mobil; wer lieber friedlich siegt, der erforscht diplomatische Neuerungen. Die sowieso schon

durchdachten Spielsysteme erweitert **Rebellion** um zusätzliche Technologien, optimierte Tutorials, dezent aufgeborene Grafikeffekte und sogar eine neue Schiffsklasse, die Korvetten. Der prominenteste Neuzugang sind allerdings die Titanen.

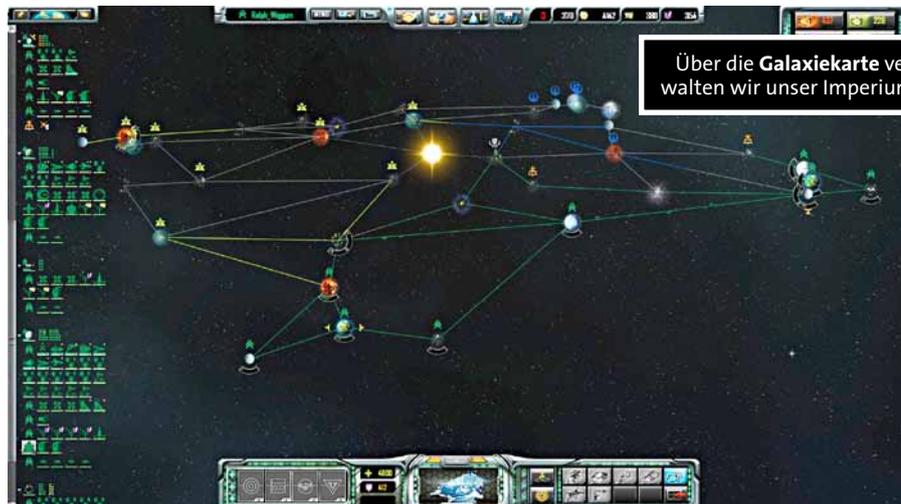
Dabei handelt es sich um riesige Flaggschiffe, von denen jeder Spieler nur eines bauen darf – und das ist auch gut so, denn die Kolosse erweisen sich als ausgesprochen mächtig. So fährt jede der sechs Parteien einen schicken, individuellen Titan mit eigenen Spezialfähigkeiten auf. Für den Bau unserer fliegenden Festung müssen wir allerdings erst mal einen vierstufigen Forschungszweig freischalten, genügend Flotten- und Crewkapazitäten bereitstellen, eine Titanenwerft errichten und Massen an Geld, Ressourcen sowie Geduld aufbringen – denn die Arbeit dauert.

Als Lohn der Mühe winkt ein großes und großartiges Flaggschiff, das oft als letzter Retter in der Not dient. Besonders spektakulär wird es, wenn zwei von Titanen angeführte Flottenverbände aufeinandertreffen – im folgenden Großgefecht hagelt es Explosionen wie Tomaten nach einem schlechten Konzert. Übermächtig sind die Titanen aber nicht, denn an hochgerüsteten Sternenbasen sowie riesigen Flottenverbänden beißen sie sich ohne Unterstützung die Zähne aus. Da stimmt bei aller Größe auch weiterhin die Balance. Unterm Strich erwei-

tert **Rebellion** die Spielmechanik von **Sins of a Solar Empire** also sinnvoll und durchdacht, vom reinen Umfang des Addons dürften Veteranen aber ein wenig enttäuscht sein. Umso mehr, da sie für die Neuerungen noch einmal das 30 Euro teure Komplettpaket kaufen müssen. Patrick C. Lück / GR



Unser Titan und seine Begleitflotte stürzen sich auf den Gegner.



Über die Galaxiekarte verwalten wir unser Imperium.

TERMIN 12.6.2012 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Sins of a Solar Empire Rebellion Strategiespiel

Publisher Stardock
Entwickler Ironclad Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam & Stardock-Account

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Maps mit einstellbaren Siegbedingungen (2-10)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden
WERTUNG Befriedigend

»Die komplexe Mechanik reduziert sich leider oft auf Schnellgeklücke.«

GRAFIK

- ansehliches Weltall + hübsche Effekte
- aufgeräumte Menüs
- generell detailarm = hässliche Planeten

SOUND

- ordentliche Musik- und Effektkulisse
- nur wenige Texte vertont
- Sprachfetzen wiederholen sich ständig

BALANCE

- Gegner-KI in sechs Stufen regelbar + Rahmenbedingungen individuell einstellbar + für Fortgeschrittene und Profis fordernd... = ... für Einsteiger überfordernd

ATMOSPHERE

- spannende Imperiums-Expansion im Weltall
- Hauen und Stechen um Planeten mit anderen Völkern
- große Raumschlachten = sterile und leblose Galaxie

BEDIENUNG

- Pause und Zeitbeschleunigung + Auto-Save
- Cloud-Save + stufenloser Zoom + Automatik-Funktionen
- Interface nicht immer intuitiv aufgebaut

UMFANG

- viele Szenarien, Map-Editor sowie Zufallskarten + zahllose Einstellmöglichkeiten + erhöhter Wiederspielwert dank sechs Rassen = kein Völker- oder Schiffseditor

STARTPOSITIONEN

- Startbedingungen zum Teil einstellbar
- faire Startpunkt- und Planetenverteilung
- vereinzelt unglückliche Ressourcenverteilung

KI

- schon auf mittleren Schwierigkeitsgraden fordernd + zieht Flotten für Entscheidungsschlachten zusammen + zieht sich bei Unterlegenheit zurück = gelegentlich sinnlose Kleinangriffe

EINHEITEN

- ebenso coole wie mächtige Titanen + Korvetten als neue Schiffsklasse + Erfahrungszuwachs für Schiffe und Sternenbasen + fast alle Typen nützlich

ENDLOSSPIEL

- umfangreicher Forschungsbaum + ständiges Abwägen wegen knapper Ressourcen + unterschiedliche Strategien möglich + Ausbau auf Planetenoberfläche weiterhin mager

6/10
6/10
9/10
7/10
9/10
9/10
9/10
8/10
10/10
9/10

Strategie-Komplettpaket zum günstigen Preis.

82

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden

MINIMUM Intel 3.0 GHz, AMD AP 2800+, GeForce 8800GT, 2.0 GB RAM, 5.0 GB Festplatte

STANDARD C2 Quad E8200, Phenom II X4 920, Geforce 9800GT, 4.0 GB RAM, 5.0 GB Festplatte

OPTIMUM Core i5-2500, Phenom II X4-955, Geforce GTX 275, 4.0 GB RAM, 5.0 GB Festplatte

EINSTEIGER ANFÄNGER

PROFIS