Wenig Grund zur Freude: Die **Echtzeitschlachten** steuern sich lahm und Feuerkraft schlägt jede Taktik.

Im **Finanzmenü** verwalten wir uns Reich sehr detailliert – eine der Stärken des Spiels.

Sword of the Stars 2 Enhanced Edition

Rund ein Jahr nach dem als »Verkaufsstart« getarnten Alpha-Test wagt das Weltraum-Strategiespiel den Neustart als Enhanced Edition. Von Patrick C. Lück

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Kerberos (Sword of the Stars 2: Lords of Winter, GS 02/12: 51 Punkte)**
Termin: **30.11.2012** Spieler: **1-8** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 20 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7669 | Auf DVD: Test-Video

Gut Ding will Weile haben.« »Geduld ist eine Tugend.« »Was lange währt, wird endlich gut.« Unsere Sprache liefert ein Überangebot an Sprichwörtern, die uns auf später im Leben vertrösten sollen. Eine solche Geduldsprobe hat auch die Community von **Sword of the Stars 2: Lords of Winter** hinter sich. Am 28. Oktober 2011 erschien das Strategiespiel in einem Zustand, den man wohlwollend als frühes Alpha-Stadium und weniger wohlwollend als schlimmsten Weltraum-Schnellschuss seit dem Sierra-»Klassiker« **Outpost** bezeichnen konnte. Weil der Entwickler Kerberos in finanzielle Schieflage geraten war, hatte sich der Publisher Paradox entschieden, das kriminell unfertige Spiel trotzdem auf den Markt zu werfen, um die Verkaufserlöse in den Feinschliff zu stecken. Entwicklung am offenen Herzen – und auf Kosten der engagierten Fans, die **Sword of the Stars 2** sehnlichst erwartet hatten.

Griff ins Klo oder nach den Sternen?

Kerberos hat seine treue Community nach dem verkorksten Verkaufsstart tatsächlich nicht enttäuscht und in den letzten zwölf Monaten über 60 (!) Patches nachgereicht. Nun ist **Sword of the Stars 2** als runderneuerte **Enhanced Edition** noch mal erschienen – auch wenn die neue Version eher »Endlich spielbare Edition« heißen sollte. Neben den Updates enthält sie auch das Addon **End of Flesh** (siehe Kasten). Fair: Käufer des Originals bekommen das Upgrade auf die neue Version gratis. Also alles zurück auf Anfang, **Sword of the Stars 2** feiert seine Wiedergeburt. Aber ist es nun auch wirklich – besser?

Zunächst die gute Nachricht: **Sword of the Stars 2** lässt sich zumindest im Einzelspieler-Modus inzwischen weitgehend absturzfrei genießen, die grundsätzliche Spielmechanik funktioniert endlich. Wie gehabt errichten wir rundenweise unser Imperium, um die Galaxis zu erobern. Zur Wahl stehen mittlerweile satte sieben Spielevölker, die sich unter anderem in der Art der Fortbewegung stark unterscheiden. Während zum Beispiel die Tarkasianer immer gleichmäßig schnell durchs All gleiten, bewegen sich die Morrigi nur im Schwarm schön flott, und die Hiver müssen zwar erst Portale errichten, sausen dann aber in Windeseile durchs All. Diese gravierenden Unterschiede erhöhen den Wiederspielwert.

Spielerisch hebt sich **Sword of the Stars 2** spürbar von ähnlichen Titeln wie **Endless Space** ab. Planetenausbau gibt es nämlich kaum, stattdessen stehen vor allem die Flottenlogistik und eine sorgfältig austarierte Ressourcen-Verwaltung im Vordergrund. Wie die vielen Reisearten schon nahelegen, liegt ein wesentliches Augenmerk auf der Bewegung der Raumschiffe. Die müssen wir stets in Flotten zusammenfassen (samt Admiral und Kommandoschiff), denen wir dann Missionen zuweisen. Wir ziehen die

⊕ Stärken

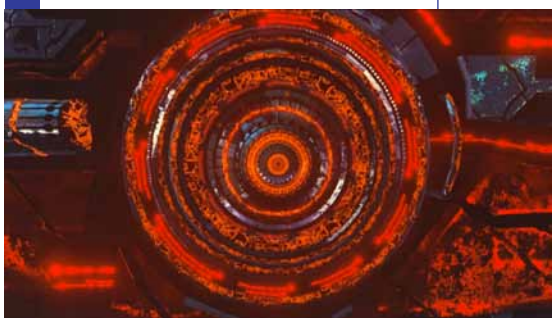
+ funktioniert nun weitgehend
+ komplexes Flottenmanagement
+ knifflige Budget- & Reichsverwaltung

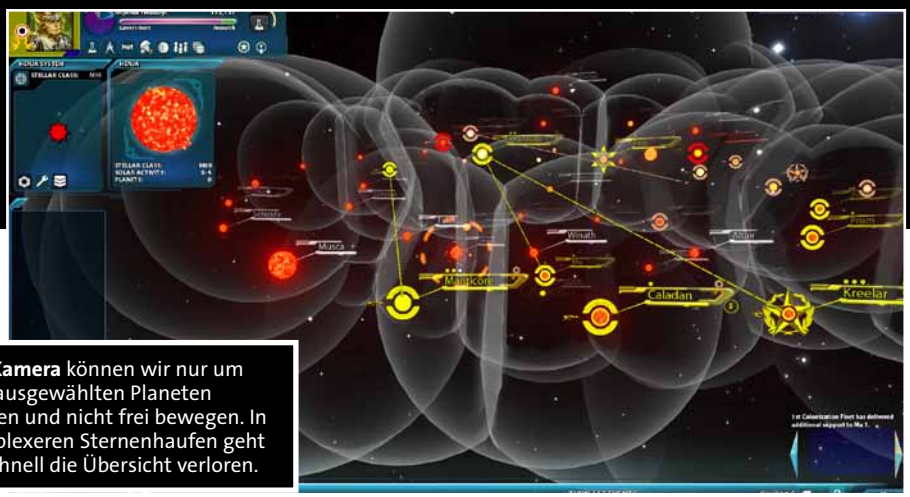
⊖ Schwächen

- immer noch Bugs
- umständliche Bedienung
- müde Echtzeit-Kämpfe

End of Flesh

Der **Enhanced Edition** liegt mit **End of Flesh** auch das erste größere Addon zu **Sword of the Stars 2** bei. Das bringt die neue Rasse der Loa, Maschinenwesen (Bild), die den Körper (das »Fleisch«) überwunden haben. Die große Besonderheit der Loa liegt im Schiffsbau, denn de facto haben sie keinen. Stattdessen schicken sie Module durchs All, die »Megalithen«, die sich erst am Ziel zur gewünschten Funktionsflotte (Aufklärung, Konstruktion, etc.) entpacken. So bereichern die Loa die Völkerschar um eine weitere originelle Idee. Außerdem liefert **End of Flesh** neue Technologien, Schiffe, Module und Waffen.





Die **Kamera** können wir nur um den ausgewählten Planeten drehen und nicht frei bewegen. In komplexeren Sternenhaufen geht so schnell die Übersicht verloren.

Wo kaufen?

Die **Enhanced Edition** ist für rund 20 Euro über Online-Dienste wie Steam oder Gamersgate erhältlich. Vorsicht: Die Fassungen für alle Plattformen erfordern ein Steam-Konto und lassen sich damit nicht mehr weiterverkaufen.

TERMIN 30.11.2012 PREIS ca. 20 Euro USK ab 6 Jahren

Sword of the Stars 2
Enhanced Edition

Strategiespiel

Publisher	Paradox Interactive
Entwickler	Kerberos
Sprache	Englisch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Kampagne (8) SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Gamespy MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Ausreichend
»Sehr zähe und obendrein fehlergeplagte Partien.«

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

SOUND 6/10
- unaufdringliche Hintergrunduntermalung
- magere Sprachausgabe
- dünne Soundkulisse

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

ATMOSPHÄRE 6/10
- vielfältiges Ringen um einzelne Planeten
- fordernde Reichsverwaltung
- kein roter Faden
- Schaltflächen-Flut verringert Imperiums-Feeling
- kleinere Bugs bremsen Spielfluss

BEDIENUNG 6/10
- gut reduzierte Maussteuerung
- einfache Schieberegler
- unnötige Unterbildschirme
- fummelige Kampfsteuerung
- keine freie Kamera

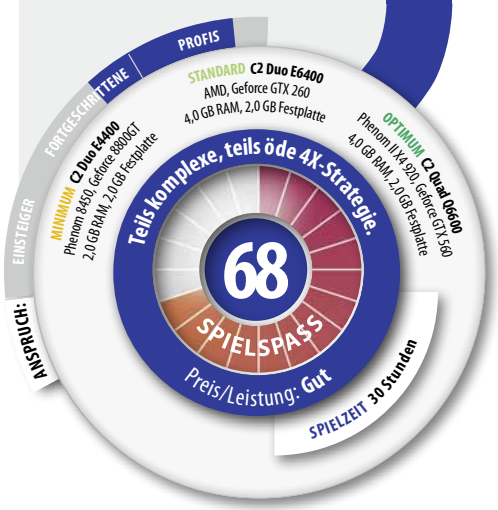
UMFANG 9/10
- lange Kampagnen
- dank unterschiedlicher Rassen hoher Wiederspielwert
- viele Galaxien mit einstellbaren Siegbedingungen
- (noch) keine Szenarien

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

KI 6/10
- Gegner verhalten sich unterschiedlich aggressiv
- fordert viel vom Spieler
- agiert wirr in berechneten wie manuellen Kämpfen
- nicht immer nachvollziehbares Verhalten

EINHEITEN 9/10
- umfangreicher Schiffs-Editor
- acht Rassen mit unterschiedlichen Fortbewegungsmethoden
- viele Forschungsziele ... ... überwiegend für Schiffe

ENDLOSSPIEL 9/10
- viele Optionen und Einstellungen ermöglichen immer neue Spielverläufe
- unterschiedliche Strategien möglich ... ... aber große Flotten immer unersetzlich
- kaum Planetenausbau



Schiffe also nicht nach Belieben herum, sondern erteilen ihnen vorab Aufträge wie die Gründung einer Kolonie, den Bau einer Sternbasis oder den Angriff auf den Feind. Danach brechen die Verbände von ihrem Heimatplaneten zu mehreren Runden langen Feldzügen auf – selbstständig, versteht sich. Nach dem Aufbruch lassen sich Missionen zwar noch abbrechen, aber nicht mehr ändern. Vor allem im späteren Spielverlauf erfordert das viel logistisches Geschick und Vorausplanung.

Ebenso komplex gestaltet sich das Wirtschaftssystem, die stets zu knappen Mittel müssen wir klug verteilen. Fördern wir den Handel, bekämpfen wir die Korruption, bauen wir Schiffe, erforschen wir neue Technologien, unterstützen wir die Kolonisten beim Aufbau oder rüsten wir unsere Sternenbasen hoch? Über funktionale, aber hässliche Menüs und simple Schieberegler müssen wir dieses Gleichgewicht von Runde zu Runde neu austarieren. Das entfaltet viel Dynamik und zählt zu den großen Stärken von **Sword of the Stars 2**.

Doch nun zu den schlechten Nachrichten: Während **Sword of the Stars 2** beim Flotten- und Ressourcen-Management eine löbliche Spieltiefe entwickelt, patzt es an anderen Stellen. So stammt die unübersichtliche und hässliche Diplomatie-Ansicht wohl noch direkt aus der Alpha-Hölle, die KI-Schwierigkeitsgrade sind schlecht abgestimmt (Gegner überrennen uns scheinbar aus dem Nichts), der ohnehin etwas zähe Mehrspieler-Modus leidet unter Stabilitätsproblemen, und die Computerfeinde agieren vor allem im Kampf oftmals wirr. Die 3D-Echtzeit-Schlachten steuern sich darüber hinaus sehr träge, zumal oft nicht die klügere Taktik, sondern schlicht die größte Feuerkraft gewinnt. Weiterhin stören immer noch einige kleine Bugs oder fehlende Inhalte. Die eingebaute Enzyklopädie funktioniert nur teilweise, manchmal fehlen Bilder oder Texte, Szenarien oder Filmsequenzen gibt's nicht, und die löchrige deutsche Lokalisierung wurde erst mal wieder zurückgezogen. Trotz seiner großen Fortschritte ist **Sword of the Stars 2** also immer noch nicht ganz fertig, aber zumindest schon mal spielbar. Mal sehen, was die nächsten 60 Patches bringen. Geduld soll ja eine Tugend sein. Sagt man. Patrick C. Lück / GR

Der **Diplomatie-Bildschirm** ist nicht nur hässlich, sondern auch umständlich zu bedienen.

Besser, aber noch nicht gut

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

»Während Sword of the Stars 2 zum Release noch im frühen Alpha-Stadium war, entspricht die Enhanced Edition nun einer späten Beta-Fassung«, schreibt ein Fan im offiziellen Forum. Treffender könnte ich es kaum ausdrücken. Viele Elemente funktionieren endlich so, wie man es als zahlender Kunde erwarten darf. Für seine Patch-Ausdauer gebührt Kerberos durchaus Respekt. Und in seinen besten Momenten glänzt Sword of the Stars 2 tatsächlich mit seiner cleveren Verzahnung von Logistik, Flottenmanagement und Verwaltung, die etwa das weniger komplexe Endless Space locker übertrifft. Trotzdem gibt's noch zu viele Baustellen und Unzulänglichkeiten. Von den weiterhin vorhandenen (aber längst nicht mehr so gravierenden) Bugs mal abgesehen sind Bedienung, KI, Diplomatie, Balance und das Echtzeit-Kampfsystem noch deutlich steigerungsfähig. So bleibt es lediglich bei einer Empfehlung für eingefleischte Genre-Fans. Einsteiger dürfte die fehlende Zugänglichkeit ohnehin abschrecken. Warte ich also noch mal ein Jahr, bis endlich alles vorbildlich läuft? Ich glaube nicht.

Kerberos wurde von Ex-Mitarbeitern der Barking Dog Studios (heute Rockstar Vancouver, Entwickler von Max Payne 3) gegründet.