

Messias of Orion?

StarDrive 2 wäre gerne das neue Master of Orion 2, der Messias der Weltraum-Rundenstrategie. Kann das klappen? Von Michael Graf

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Iceberg Interactive** Entwickler: **Zerolum Games** Termin: **9.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren**
Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM-frei: **nein (Steam)**

Du bist der Messias! Und ich muss es wissen, denn ich bin schon einigen gefolgt!«, kreischt ein Fanatiker im Monty-Python-Kultfilm Das Leben des Brian. Da mag's zwar um den Sohn Gottes gehen, der Schreihals könnte aber genauso gut Weltraumstrategie sein. Denn auch die Freunde der gepflegten Galaxieneroberung warten seit fast 19 Jahren auf ihren Messias – und könnten ihn mit StarDrive 2 nun gefunden haben. Schließlich steht auf dessen Homepage, StarDrive 2 sei ein Spiel im »Stil des einzigartigen und unglaublichen Master of Orion 2«. Master of Orion 2! Der Micropnose-Klassiker von 1996 hat nie einen würdigen Erben bekommen, schon gar nicht das horrend komplizierte Master of Orion 3. Gut, in all den Jahren sind viele gute Weltraum-Strategiespiele erschienen, von Sins of a Solar Empire bis Endless Space. Aber keines konnte die Fans von Master of Orion 2 wirklich rundweg begeistern. Nun also StarDrive 2 – das federführend von einem ehemaligen Anwalt entwickelt wurde, dem US-Amerikaner Daniel DiCicco. Bist du der Messias?

Genau wie damals

Natürlich kann ein Weltraum-Strategiespiel auch dann klasse sein, wenn es Master of Orion 2 nicht 1:1 kopiert. Doch StarDrive 2



Unser blaues Menschen-Imperium bekriegt die grünen Pollop-Pflanzenhippies. Von dieser Grenzübersicht zoomt die Galaxiekarte fließend bis in die Sonnensystem-Nahansicht (kleines Bild).

erbt eben nicht nur dessen Spielprinzip – wir errichten rundenweise ein Sternenreich –, sondern spielt auch so eindeutig auf den Klassiker an, dass sich der Vergleich aufdrängt. Die Anleihen beginnen bei den Völkernamen (Kulrathi statt Bulrathi, Draylok statt Darlok) und ziehen sich wie ein roter Faden durch die Spielmechanik. Etwa bei der Forschung, jeder Fortschritt unterteilt sich nämlich wie damals in zwei bis drei Untertechnologien. Alle davon können aber

nur »kreative« Rassen erforschen, normale Völker müssen sich mit einer Technologie begnügen und den Rest erhandeln oder mit Spionen stehlen. Ehrensache, dass wir die Vor- und Nachteile unserer Fraktion selbst zusammenstellen dürfen. Auch viele andere Details erinnern an Master of Orion 2, etwa die manuelle Aufteilung von Planetenbevölkerungen in Bauern, Arbeiter und Wissenschaftler, oder die Frachterflotten, die Nahrung zu Wüstenwelten transportieren. Und der Editor für Raumschiffe. Und rekrutierbare Anführer, die Flotten und Kolonien Boni spendieren. Und geheimnisvolle Aliens, die unsere Kolonien überfallen (hier »Meister« genannt). Und wie damals gibt es keine Story-Kampagne, wir erobern die Galaxis alleine im freien Spiel. Wer Master of Orion 2 kennt, vermisst jedoch auch Altbekanntes. Etwa Todesstern-Laser, mit denen sich Welten einäschern lassen. Oder Multiplayer. Aber all das kann ja per Patch noch folgen.

Anders als damals

Dafür bringt StarDrive 2 auch eigene Ideen mit. Etwa Konstruktionsschiffe, mit denen wir Horchposten oder Schnellreise-»Autobahnen« ins All zimmern. Raumschlachten schlagen wir nicht Zug um Zug, sondern in Echtzeit. Rundenbasiert laufen dafür die Bodengefechte, die wir ebenfalls selbst austragen dürfen. Außerdem gibt's witzige Völker



In dieser Raumschlacht attackiert der Gegner mit Raketensalven. Zum Glück haben unsere Schiffe Flakgeschütze. Außerdem stürzen sich unsere Raumjäger auf den Feind (kleines Bild, Nahansicht).

wie die Pollops, schmusereidige Hippie-Pflanzen, und das Cordrazine-Kollektiv, verplante Schalenkugeln, die kleine Pelztierchen gedankenkontrollieren. Das Ringen mit den Konkurrenten und der Aufbau des eigenen Imperiums motiviert, trotz der behäbigen Anfangsphase greift schnell die gute, alte »Nur noch eine Welt besiedeln, eine Technologie erforschen, eine Schlacht schlagen«-Tretmühle. Immer mal wieder gibt's zudem Zufallsereignisse und Mini-Quests, die sich zwar schnell wiederholen, StarDrive 2 aber auch auflockern: Da zerlasern wir ein Welt-raum-Monster, besiedeln einen Geisterplaneten, gehen einer Kristallbedrohung nach oder treffen ein neutrales Einsiedlervolk. Noch dazu ist das Spiel sauber programmiert, die zoombare Galaxiskarte hübsch, das Interface aufgeräumt, wenn auch nicht perfekt. Der Flottenliste etwa mangelt es an Übersicht; auch fehlt ein Warnhinweis, wenn eine Kolonie nichts produziert. Dennoch: Man kann mit dem Reichsbau viele spaßige Stunden verbringen. Aber StarDrive 2 ist kein Master of Orion 2. Denn Daniel DiCicco hat (noch) nicht alles zu Ende gedacht.

Krieg ist immer gleich

Ein Stolperstein von StarDrive 2 ist der Krieg, vor allem die rundenbasierten Bodengefechte mit Infanterie und Mechs sind hässlich, langweilig, umständlich zu bedienen, grauenhaft. Es reicht, sich hinter Energieschilden zu verschanzen, die KI-Gegner heranstürmen zu lassen und sie dann mit Lasersalven zu zerlegen. Gut, in der Überzahl sollten wir sein, was aber kein Problem ist, weil die Gegner meist nur eine Handvoll Verteidiger einsetzen, unsere Angriffsflotte aber – genügend Frachter vorausgesetzt – beliebig viele Truppen mitnehmen kann. Auswürfeln lassen sich die Kämpfe übrigens auch, dabei erleiden wir aber stets absurd hohe Verluste. Wir sollten sie also selbst befehlen, egal wie tief uns dabei die Mundwinkel in den Keller sinken.

Die Echtzeit-Raumschlachten machen sich besser, weil sie nicht nur hübscher aussehen, sondern auch mehr taktischen Spielraum entfalten. Zumindest theoretisch. Unter anderem spielt es eine Rolle, aus welcher Richtung ein Schiff beschossen wird: Jede



Der Koloniebildschirm zeigt den örtlichen Anführer **1**, die Aufteilung der Bevölkerung **2**, das aktuelle Bauprojekt **3** und den verfügbaren Bauplatz **4**, der aber nie knapp wird. Außerdem sehen wir hier die anwesenden Bodentruppen **5**.

der vier Seiten hat eigene Waffen und einen eigenen Panzerungswert, abhängig davon, wie wir im Schiffs-Baukasten die Geschütze, Panzerplatten, Systeme & Co. im Rumpf verteilt haben. Aber das kommt kaum zum Tragen, weil wir auch Raumschlachten zu leicht gewinnen, sogar gegen technologisch überlegene Feinde. Denn die bereits früh verfügbaren Waffen sind zu stark, mit Artilleriekanonen, Raumjägern und Raketenabwehr-Flak zerlegen wir selbst große Feindflotten. Das ist schade, weil die vielfältigen Waffensysteme und der detaillierte Schiffseditor coole Kombinationen ermöglichen. Beispielsweise könnten wir unsere Flotte mit flinken Flak-Korvetten vor Raketen und Jägern schützen und in unsere großen Schiffe starke Schutzschirme einbauen, die auch gleich die Eskorte umhüllen. Wir könnten sogar eigens Schiffe zum Transport von Munition und Treibstoff entwerfen. Aber: Das braucht's fast nie. Stattdessen bauen wir einfach möglichst viele möglichst große Pötte, stopfen sie mit Artillerie voll und kleben Flakgeschütze dran – das reicht auf allen Schwierigkeitsgraden. Auch, weil sich die KI leicht austricksen lässt. Beispielswei-

se ziehen wir mit flinken Raumjägern das gegnerische Raketenfeuer auf uns und weichen den lahmen Geschossen dann so lange aus, bis sie verpuffen. Das treiben wir so lange, bis der Feind keine Munition mehr hat und sich einfach erledigen lässt – oder flieht. Unsere eigenen Pötte drehen sich manchmal grundlos um die eigene Achse und weigern sich partout, Gegnern den dick gepanzerten Bug zuzuwenden. Nervig.

Patches gegen Verstimmung

Allerdings hat StarDrive 2 auch eine fundamentale Stärke: Sein Entwickler Daniel Di-

Was ist mit StarDrive 1?

StarDrive 2 ist gewissermaßen die polierte und erweiterte Neuauflage des ersten StarDrive, das im April 2013 erschien. Der Vorgänger hatte schon fast alle Features, die wir nun auch im Nachfolger sehen (etwa den detaillierten Schiffsbaukasten), lief aber noch in Echtzeit und kam schwer verbüggt auf den Markt. StarDrive 2 läuft hingegen nicht nur rundenweise, sondern auch rund, wir haben keinerlei Abstürze und nur wenige Programmfehler erlebt. Beispielsweise blieben violette Wurmlöcher in einer Partie auch dann unpassierbar, als wir die notwendige Durchflug-Technologie erforscht hatten. Bei Großschlachten mit vielen Schiffen und Raketen knickte zudem die Performance gerne mal ein. Weil diese Fehler den Spielspaß aber nicht allzu sehr minderten, werten wir nicht ab.



Die Bodenkämpfe sind anspruchslos und hässlich, da helfen auch die Dino-Hilfstruppen nicht.





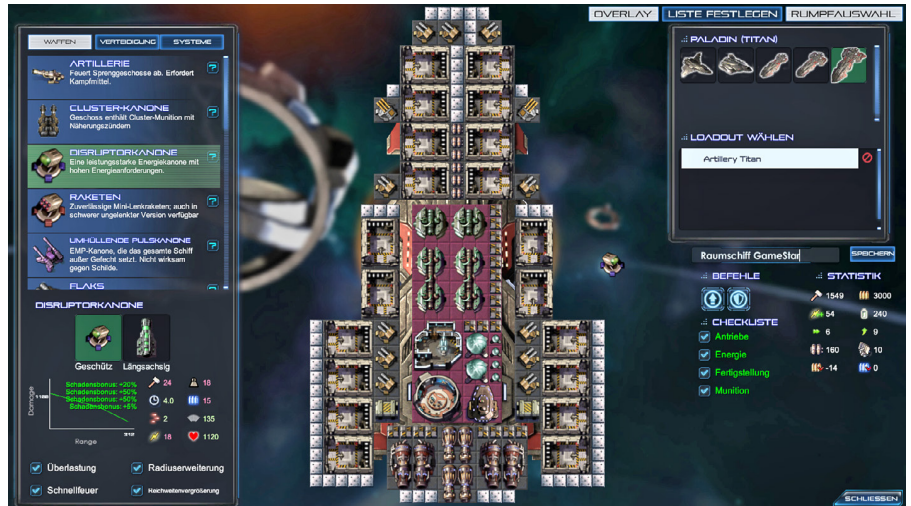
Messias in Ausbildung

Michael Graf
Chefredaktion
micha@gamestar.de

StarDrive 2 ist schon jetzt ein gutes Weltraum-Strategiespiel, es motiviert, funktioniert, läuft sauber und sieht – außer in den schnarchigen Bodenkämpfen – zumindest ordentlich aus. Vor allem könnte ich stundenlang an neuen Schiffsmustern tüfteln, der detaillierte Flottenbaukasten ist für mich eine Kernstärke des Spiels. Und ja, Spielablauf und -mechanik erinnern tatsächlich an Master of Orion 2. Das könnte man einen Klon schimpfen, ich nenne es eine Hommage. Schließlich ist Master of Orion 2 nicht nur für mich einer jener Klassiker, die man nur mit moderner Technik neu aufliegen müsste, und sie wären immer noch genial. Schon alleine deshalb spiele ich StarDrive 2 gerne.

Aber StarDrive 2 blutet eben auch verschontes Potenzial. Eine bessere Waffenbalance, mehr Siegbedingungen, mehr Diplomatie-Optionen und Bodenkämpfe, die zumindest nicht völlig einschläfernd sind – hier ließe sich noch einiges verbessern. Und es wird ja auch verbessert, das KI-Update hat dem Spiel sichtlich gutgetan. Klar, Alternativen wie Endless Space oder Sins of a Solar Empire: Rebellion sind immer noch durchdachter – ich bin aber mal gespannt, wie sich StarDrive 2 in den kommenden Monaten entwickelt. Ein vielversprechendes Fundament hat Mister DiCicco hier definitiv gelegt.

Cicco hört auf das Feedback der Spieler! Mit Patches justiert er die wackelige Waffenbalance und will neue Features einbauen – etwa Allianzen, die bislang fehlten. Nicht nur deshalb haben sich viele Spieler über das Diplomatiesystem beschwert. Dabei ist es grundsätzlich clever, weil es exakt bezieht, welchen Wert ein Angebot für uns und den Gegner hat, sodass wir Deals austarieren können. Überdies lässt StarDrive 2 hier die Eigenheiten der Völker mit einfließen – manche kuscheln vor Drohungen, manche lechzen nach Technologien. Bis zum Patch 1.0h endete jedoch jede noch so gepflegte



Der detaillierte Schiffs-Editor ist eine der großen Stärken von StarDrive 2, hier verteilen wir Module und Systeme auf die vier Seiten unseres Raumschiffs.

Beziehung zwangsläufig im Blutvergießen. Denn sobald unser Reich eine bestimmte Größe erreicht hatte und wir auch nur eine weitere Welt besiedelten, bezichtigten uns die Rivalen des Größenwahns, schalteten auf Eiszeit oder ließen gleich die Waffen sprechen. Selbst dann, wenn besagte Welt sowieso schon in unserem Territorium lag – oder gar in unserem Heimat-Sonnensystem! Im Gegenzug ignorierten die Konkurrenten unsere Grenzen komplett und siedelten mitten in unserem Imperium.

Diplomatische Nothilfe

Mit dem Update 1.0h hat DiCicco das behoben: Die Computergegner reagieren auf Expansion nicht mehr gleich mit Krieg, sondern nur mit Verstimmung, die mit der Zeit wieder verblasst. Innerhalb unseres Kernraums (rund um unsere älteren Kolonien) dürfen wir ohne Beziehungsprobleme beliebig viele weitere Welten besiedeln. Auch die Gegner achten unsere Kernraum-Grenzen und kolonisieren lediglich außerhalb. Dass selbst Freundschaften im Krieg enden, stimmt aber weiterhin. Denn die Eroberung der Galaxis ist das einzige Spielziel, es gibt keinen Diplomatiesieg, und auch die mysteriösen »Meister« dienen nur als gesichtslose Hightech-Piraten, die hin und wieder ein

paar Flotten in die Luft jagen. Das ist kein Vergleich zu den völkermordenden Antarnern aus Master of Orion 2, deren Heimatwelt wir zwecks Kampagnengewinn genüsslich ins Nirwana bombten. In StarDrive 2 dürfen wir die Heimat der »Meister« zwar ebenfalls besuchen und dort eine ... Überraschung erleben, das Spiel gewinnen wir dadurch aber nicht. Sei's drum, Daniel DiCicco wird weiter an seinem Spiel schrauben, neben Allianzen stehen auch Team-Siege auf der Patch-Liste. Es ist eben noch kein Messias vom Sternenhimmel gefallen. **GR**

STARDRIVE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q8300 / Phenom II X4 965
Geforce GT 460 / Radeon HD 4850
4 GB RAM, 2,6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690K / Athlon FX-9590
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 2,6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmungsvolle, übersichtliche Galaxiekarte
- passende Musikuntermalung
- in der Nahansicht ansehnliche Raumschiffen
- hässliche Bodenkämpfe
- technisch generell simpel

SPIELEDISIGN

- motivierendes 4X-Spielprinzip
- sehr detaillierter Schiffsbaukasten
- spalige Raumschiffen
- langweilige, umständliche Bodengefechte
- noch viele ausbaubare Spielsysteme (Diplomatie etc.)

BALANCE

- ausgewogenes Verhältnis aus Reichsverwaltung und Schlachten
- sinnvolle Völker-Eigenschaften
- auch für Einsteiger klar verständlich
- unausgeglichene Waffenbalance
- taktisch weitgehend anspruchslos

ATMOSPHÄRE/STORY

- packendes Ringen um Sonnensysteme
- Zufallsereignisse und Mini-Quests locken das Spiel auf
- witzige Rassen und Nachrichten
- generell nüchterne Inszenierung
- arg schmucklose Menüs (keine Berater etc.)

UMFANG

- zahlreiche mögliche Eigenbau-Völker
- viele Waffen, Systeme und Technologien
- zufallsgenerierte Galaxien erhöhen Wiederspielwert
- sehr behäbige Anfangsphase
- Eroberung als einzige Siegbedingung

FAZIT

Das Rundenstrategiespiel erinnert angenehm an den Klassiker Master of Orion 2, verschenkt aber Potenzial. Da ist noch (Welt)Raum nach oben.

73



Stardrive 2 fährt einige witzig-scurrile Rassen auf, das Cordrazine-Kollektiv besteht aus verplanten Schalenkugeln, die Pelztierchen gedankenkontrollieren.