

Galactic Civilizations 3

Planlos im Weltall

Mit Galactic Civilizations 3 produziert eine der ehrwürdigsten Dynastien der All-Strategie einen Erben. Doch der hat von seinen erfolgreichen Ahnen wenig gelernt und verschreckt alte Anhänger mit unausgegorenen Ideen. Von Rüdiger Steidle

Genre: **Runden-Strategie** Publisher: **Stardock Entertainment** Entwickler: **Stardock Entertainment** Termin: **14.5.2015** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **46 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

TEST

A

lte Spielerektor-Regel: Tests zu Space-Strategie-spielen wie Galactic Civilizations müssen so anfangen: »Der Weltraum. Unendliche Möglichkeiten.« Das ist natürlich ein Witz, die Einleitung stimmt aber trotzdem. Denn ob wir mit Feuer und Schwert die Galaxis unterjochen, dem Universum durch Forschung seine Geheimnisse entlocken oder friedlich unsere Kultur bis auf den kleinsten Zwergplaneten verbreiten möchten – Galactic Civilizations 3 lässt uns tatsächlich die Wahl.

Kein anderes Globalstrategiespiel bietet uns so große Freiheiten: Wir dürfen aus acht vorgegebenen Völkern wählen oder unser eigenes erschaffen, mit charakteristischen Eigenheiten, Stärken und Schwächen. Wir können im Editor neue Raumschiffe basteln: schnelle Aufklärer, gigantische Schlachtkreuzer oder wendige Abfangjäger, ganz nach Gusto. Es bleibt uns überlassen, ob wir unsere Welten zu Kommerzcentren, Industriemetropolen oder Tourismuszielen ausbauen. Wir können uns als Wohltäter, erbarungsloser Sklaventreiber oder pragmatischer Händler profilieren, durch Diplomatie

verfeindete Fraktionen versöhnen, mit Raumstationen unseren Einflussbereich ausdehnen oder das All auf der Suche nach uralten Artefakten durchqueren.

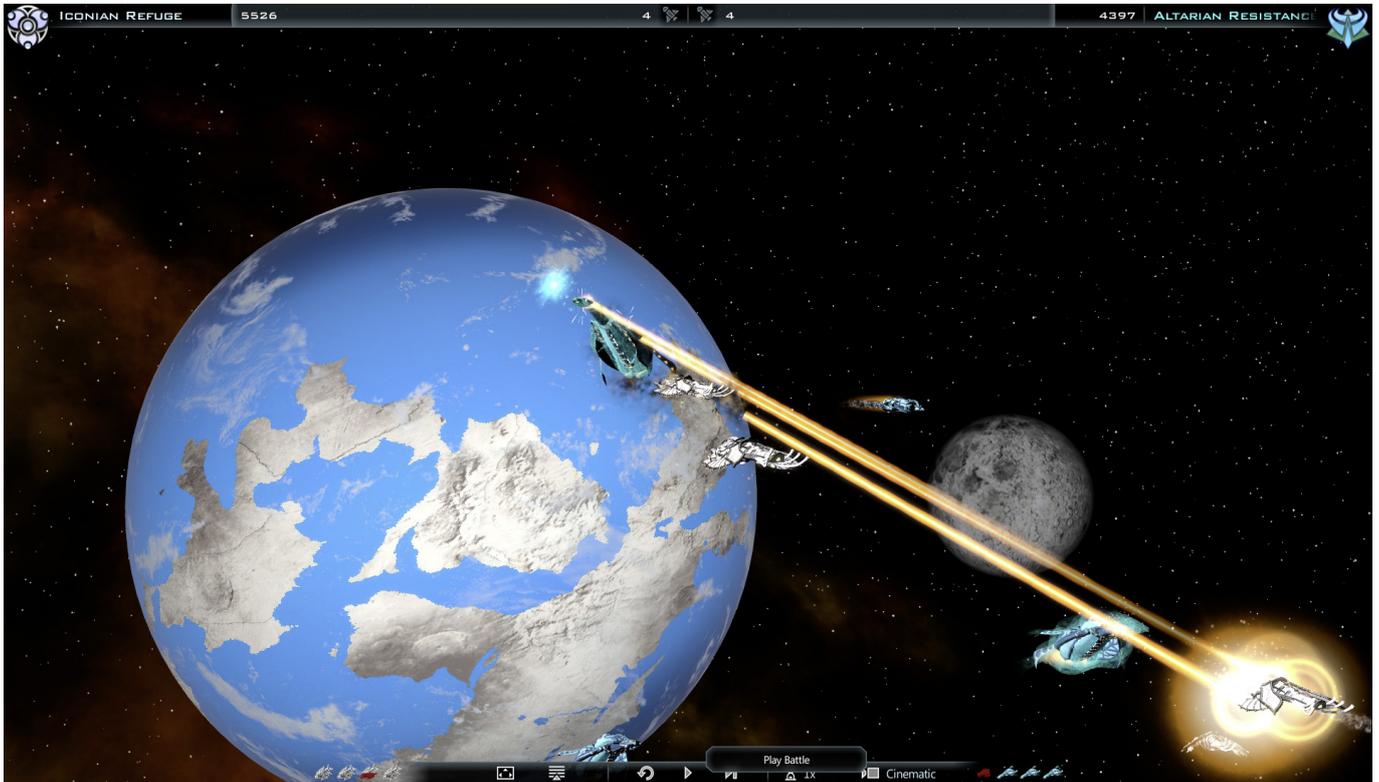
Mit anderen Worten: Das Universum von Galactic Civilizations 3 bietet Liebhabern epischer Rundenstrategie reichlich Raum zum Austoben. Und zwar noch mehr als der populäre Vorgänger: Bis zu 128 (statt 16) Völker finden nun auf einer Karte Platz, die sich in der Einstellung »Insane« (derzeit ist das Programm nur auf Englisch verfügbar) selbst in der niedrigsten Zoomstufe über zig Bildschirme erstreckt. Schade nur, dass wir dieses enorme Potenzial kaum ausschöpfen können. Denn erstens strapaziert GalCiv 3 – wie die Fangemeinde Stardocks jüngstes Werk nennt – dann sogar hochgezüchtete Monster-PCs über Gebühr, und zweitens artet bereits die Verwaltung eines mittelgroßen Sternenreiches mit einigen Dutzend Welten, Schiffen und Basen tatsächlich in ziemlich anstrengende Arbeit aus. Ach, es hätte alles so schön sein können...

Vier X oder nix!

Wie seine Ahnen ist GalCiv 3 im Grunde seines Herzens ein typischer Vertreter des 4X-Genres, zu dem auch Titel wie Civilization, Endless Space und Star Ruler zählen. Das Kürzel steht für die englischen Begriffe Explore, Expand, Exploit und Exterminate und umreißt das grundlegende Prinzip. Hier treten Hobbygeneräle an, um durch Forschung, Expansion, Ausbeutung von Ressourcen und



Neu: Wir dürfen jetzt Fraktionen mit individuellen Vor- und Nachteilen anlegen.



Die Raumkampfsequenzen laufen automatisch ab, die 3D-Schlachten können dennoch aufschlussreich sein.

Multiplayer-Modus

Als erster Teil der Serie bietet Galactic Civilizations 3 einen richtigen Mehrspielermodus. Wie bei allen Genverwandten gestaltet sich der Spielablauf allerdings extrem zäh. In mittleren und großen Galaxien können Spielzüge im späteren Spielverlauf schon mal fünf Minuten oder länger in Anspruch nehmen – währenddessen drehen die Gegner zwangsweise Däumchen. Zwar lassen sich die Partien speichern und zu einem späteren Zeitpunkt wiederaufnehmen, trotzdem sind Multiplayer Matches mit GalCiv 3 nur etwas für extrem geduldige Naturen. Richtiger Spaß kam bei unseren Testmatches jedenfalls nicht auf.

den Kampf gegen verfeindete Parteien die Galaxis zu erobern. Anders als die meisten 4X-Titel bietet GalCiv 3 neben freien Partien auch eine Storykampagne mit drei Kapiteln, in der der Spieler das Schicksal der Menschheit im 23. Jahrhundert dirigiert. Für Neulinge bieten die Missionen mit ihren Tutorial-Tipps und vorgegebenen Zielen einen brauchbaren Einstieg in die komplexe Materie; die meisten Veteranen dürften allerdings auf die trocken präsentierte Geschichte pfeifen und sich direkt in ein freies Spiel stürzen – die Königsdisziplin des 4X-Genres. Die Einstellungsmöglichkeiten dort sind vorbildlich: Siegbedingungen, Szenariogröße, Gegner, Kartengestaltung, Forschungsrate, Anomalien, Schwierigkeit und vieles mehr lässt sich verändern. So stellen sich immer wieder neue Herausforderungen, jedes Match spielt sich ein wenig anders.

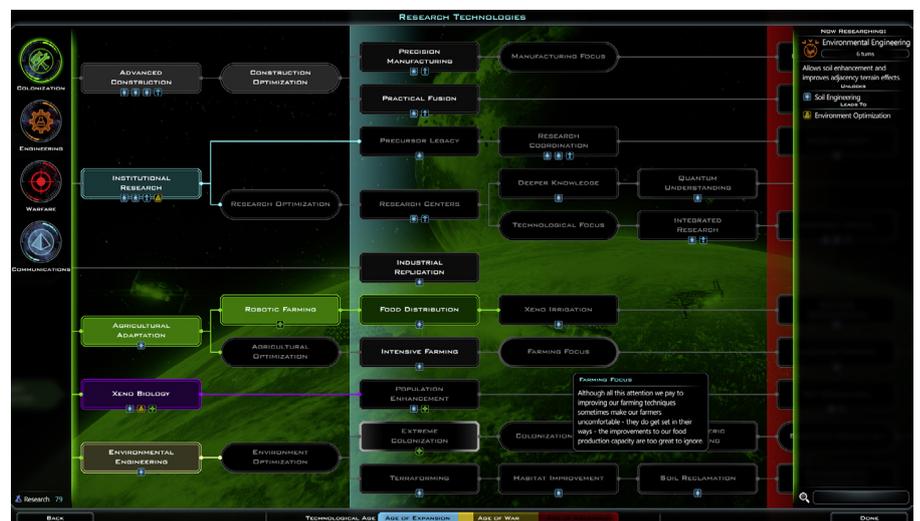
Die richtige Nachbarschaft

Der Anfang gestaltet sich allerdings immer ähnlich: Wir starten auf unserer Heimat-

welt – für die Menschen die Erde, für andere Völker eine vergleichbar gastfreundliche Umgebung – mit einer Handvoll Schiffen und einem Raumhafen, um neue Sternenkreuzer auf Kiel zu legen. Zunächst gilt es, die Produktivität unserer Ausgangsbasis anzukurbeln. Jeder Himmelskörper ist einzigartig, verlangt eine eigene Strategie. Anders als etwa bei Civilization kommt es nicht nur darauf an, welche Gebäude wir errichten, sondern auch wo. Die Bauplätze wählen wir auf einer Hex-Karte des Planeten aus. Mancherorts gibt es Boni für Wirtschaftsgebäude, anderswo für Finanzinstitutionen oder Militäranstalten. Ziehen wir beispielsweise eine Fabrik auf oder neben einem Feld mit einem Produktionsplus hoch, arbeitet diese effektiver. Da Platz stets knapp ist, ist es sinnvoll, sich auf bestimmte Wirtschaftszweige zu konzentrieren. So bringt es wenig, wenn wir auf einem Wüstenpla-

neten intensiv Ackerbau betreiben. Aber vielleicht finden wir dort lauschige Oasen, die mit Tourismuszentren Besucherströme anlocken und unser Einkommen steigern? Die Verzahnung von Boni und Bauten funktioniert nicht überall (manchmal spuckt der Zufallsgenerator Planeten aus, deren Vorteile sich kaum nutzen lassen), steigert aber im Optimalfall spürbar die Spieltiefe.

Währenddessen entsenden wir Aufklärer in alle Richtungen der Galaxis: Wo gibt es unkolonisierte Welten? Wo wichtige Rohstoffe? Wo Artefakte vergangener Kulturen, die ähnlich wie die Ruinen in Civilization häufig Schätze bergen? Auch die Forschung bildet einen wichtigen Faktor im interstellaren Machtspiel. Anders als viele vergleichbare Titel erlaubt uns GalCiv 3, uns auf bestimmte Fortschritte zu fokussieren. Wir können beispielsweise unsere gesamte Energie in neue Siedlungsmethoden ste-



Der Technologiebaum ist enorm. Der Vorteil: Wir können und müssen uns spezialisieren.



Verschenktes Potenzial
 Rüdiger Steidle
 Freier Redakteur
 redaktion@gamestar.de

Auch wenn sich der vorliegende Test stellenweise anders liest: Ich hatte mit Galactic Civilizations 3 durchaus meinen Spaß. Jede Partie spielt sich anders. Es gibt immer wieder neue Strategien auszuprobieren, andere Ziele zu erreichen, frische Schiffsdesigns auszutesten, alternative Spezialisierungen zu versuchen. Der berühmte Nur-noch-eine-Runde-Effekt hatte mich bis spät in die Nacht im Griff. Wenn ich in diesem Artikel mitunter so leidenschaftlich über GalCiv 3 schimpfe, dann liegt das vor allem daran, dass das Spiel so beklagenswert viel Potenzial verschenkt. Mit einer komfortablen Steuerung und ohne die beschriebenen Bugs hätte der dritte Serienteil definitiv die Chance, zum Allzeitherrscher der Space-Strategie und einem der besten Rundertitel überhaupt aufzusteigen. Die Fehler lassen sich über Updates beheben. Aber dass sich das Interface auch auf diese Weise reparieren lässt, wage ich zu bezweifeln. Und so lange das nicht verbessert wird, gibt es für Fans von GalCiv 2 wenig Gründe, den Nachfolger zu kaufen. Denn seine großen Vorteile und Fortschritte lassen sich dadurch kaum nutzen.

cken und uns dann vor allen anderen auch auf unwirtlichen Himmelskörpern niederlassen. Oder uns aufs Militär stürzen, um die größten, schnellsten und schlagkräftigsten Raumer zu produzieren. Der weitverzweigte Technologiebaum zwingt uns immer wieder, zwischen unterschiedlichsten Vorteilen zu wählen. Wollen wir lieber zufriedene Untertanen oder wohlhabende? Günstigere Raumstationen oder effizientere? Klasse, so entwickelt sich auch die Wissenschaft jedes Mal anders! Allerdings: Einige Hundert Technologien, die sich zudem von Volk zu Volk etwas unterscheiden, sind einfach zu viel des Guten – selbst gedächtnisstarke Kommandeure sind schnell überfordert, hier wäre weniger mehr gewesen.



Eine Art Komfortfunktion: Wir geben mehreren Raumhäfen die gleiche Konstruktions-Order.

Von Blau- und Zwangspausen

Ähnlich komplex zeigt sich der Schiffsdesigner, mit dessen Hilfe wir unsere eigenen Raumer gestalten. Zwar können wir auch einer Reihe vorgegebener Entwürfe produzieren, diese berücksichtigen aber nicht den Stand unserer Forschungen. Haben wir uns beispielsweise auf kinetische Geschütze spezialisiert, ist es unsinnig, Bomber mit Laserkanonen zu bauen. Also wählen wir aus Dutzenden Modulen die passenden, kleben sie an eines der zahlreichen Chassis, ergänzen je nach Auftrag Schilde, Scanner, Laderäume und so weiter. Das dauert allerdings so lange, dass wir uns meistens darauf beschränken, existierende Designs leicht zu modifizieren oder unsere Entdeckungen an den vorgegebenen Prototypen orientieren.

Kampf gegen das Interface

Wir haben nämlich auch so genug zu tun. Und das bringt uns zum großen Schwachpunkt von Galactic Civilizations 3: dem Interface. Zur Erledigung all der beschriebenen Aufgaben – Produktion, Forschung, Erkundung und so weiter – geben uns die Macher von Stardock leider fürchterlich unkomfortable Werkzeuge in die Hand. Um etwa den Produktionsauftrag einer Kolonie zu ändern, müssen wir diese zunächst ent-

weder auf der Karte finden oder aus einem schlecht sortierten, langsam scrollenden Register herausuchen. Ein Doppelklick auf das Symbol führt uns zur Oberfläche, wo wir wiederum aus einer langen Liste das gewünschte Gebäude wählen, dann den passenden Bauplatz selektieren und schließlich den Auftrag starten. Den alten brechen wir entweder ab oder ändern die Prioritäten. Das sind ein halbes Dutzend Klicks und viel Sucharbeit für eine simple Aufgabe!

Anderes Beispiel: Unsere Wissenschaftler haben gerade neue Raketen entwickelt, mit denen wir nun unsere bestehende Flotte ausstatten möchten. Zwar gibt es eine Methode, mehrere Schiffe gleichzeitig aufzurüsten, diese ist im Government-Menü aber arg unglücklich versteckt. Generell erklärt das Spiel kaum Zusammenhänge oder gibt wertvolle Tipps. Und wir verwalten bei GalCiv 3 eben nicht nur zehn Planeten und ein paar Dutzend Jäger. Nein, der große Fortschritt gegenüber dem zweiten Teil soll explizit sein, dass unser Imperium Hunderte Welten und Einheiten umfasst. Willkommen in der Micro-Management-Hölle!

Pfadfinder statt Sternenherrscher

Erschwert wird die Verwaltung dadurch, dass wir ständig die Orientierung verlieren. Wenn wir wie im Genre üblich unsere Aufgaben per Tastendruck abarbeiten (hier: Tabulator), beamt uns das Spiel zwar direkt an den Ort des Geschehens, aber nur im Fall von Schiffen wird dieser auch auf der Karte dargestellt. Braucht dagegen eine Kolonie oder eine Raumwerft unsere Aufmerksamkeit, bekommen wir direkt den Konstruktionsbildschirm angezeigt. Und müssen dann anhand des Namens der Station und des Planeten raten, wo genau wir uns gerade befinden. Oder per Escape das Menü zunächst wieder verlassen – dann wird die Karte wieder angezeigt. Theoretisch könnten wir dieses Problem mithilfe einer Eventliste umgehen, die die meisten wichtigen Ereignisse auflistet und uns per Mausklick zum jeweiligen Hotspot führt. Da wir dort jedoch allen Ernstes erledigte Einträge manuell löschen müssen, ist auch dieses Menü ganz einfach unbrauchbar. Wo man auch klickt, scrollt oder blättert, die Bedienung



In unregelmäßigen Abständen müssen wir moralische Entscheidungen treffen, die unsere Ideologie bestimmen: gut, pragmatisch oder boshaft.



In der niedrigsten Zoomstufe bleibt vom 3D-Schick der Galaxis nicht mehr viel übrig. Aber nur diese Perspektive ist übersichtlich genug.

könnte kaum verworrener und unkomfortabler ausfallen. Unser Negativfavorit: Wir können unsere Schiffe zwar bestimmte Felder per Guard-Befehl automatisch bewachen lassen, jedoch melden diese sich schlicht nicht (oder unternehmen sonst etwas), wenn Gegner in Reichweite kommen. Nur beim Sentry-Befehl gibt's eine Reaktion. Nachvollziehbare Erklärungen? Fehlanzeige.

Ach ja, die Kriegsführung. Vielleicht einer der simpelsten Aspekte von GalCiv 3. Überraschenderweise gibt es keine steuerbaren taktischen Kämpfe (die offizielle Begründung der Macher lautet ernsthaft, dass das zu viel Arbeit verursachen würde). Flottengefechte werden stattdessen automatisch ausgetragen. Wir können uns die Auseinandersetzungen lediglich in selbstablaufenden Sequenzen ansehen. Das ist vielleicht zwei, drei Mal spannend, danach wechseln wir zur Schnellberechnung. Gewisse Einflussmöglichkeiten auf den Ausgang genießen wir dennoch – eben über die erwähnte Forschung und den Schiffdesigner, mit dessen Hilfe wir auch festlegen können, wie sich eine Einheit im Duell verhalten soll: offensiv, defensiv, passiv und so weiter. Unterm Strich sind aber auch die Schlachten in GalCiv 3 kein Highlight.

Interstellare Krabbelkäfer

Auch aus diesem Grund haben wir in den meisten unserer Testpartien eher auf kulturelle oder diplomatische Siege hingearbeitet. Alle unsere Planeten und Stationen umgibt eine Einflussphäre, deren Ausdehnung

wir über diverse Upgrades und Forschungsprojekte beeinflussen können. Schaffen wir es, diese Kulturgrenzen bis zu den Kolonien unserer Gegner zu erweitern, laufen diese mit etwas Glück irgendwann zu uns über. Die Diplomatie ist etwas trickreicher: Hier geht es primär darum, sich das Wohlwollen und die Unterstützung anderer Fraktionen im galaktischen Rat zu sichern – durch Drohungen, Geschenke oder andere Manöver. Prinzipiell funktionieren die Verhandlungen in GalCiv 3 gut: Es gibt viele Optionen und Einflussmöglichkeiten und unsere Widersacher weisen alle wiedererkennbare Charakterzüge auf. Die Drengin sind kriegslüsternd, die Altarians götig, die Yor vor allem an Forschung interessiert. Allerdings ist das Verhalten der KI-Gegner nicht immer nachvollziehbar. Sie erklären uns schon mal den Krieg, um gleich in der nächsten Runde wieder um Frieden zu betteln, oder fordern Tribut, um uns wenige Züge später mit Präsenzen zu überhäufen. Hä?

Wie so viele Aspekte des Spiels wirkt eben auch die Diplomatie noch etwas unfertig. In vielen Kundenrückmeldungen beklagen sich Käufer über Bugs und Ungereimtheiten, angefangen bei ärgerlichen, aber verschmerzbaeren Crashes über Logikfehler etwa im Gegnerverhalten bis hin zu waschechten Plot-Stoppers, bei denen das Programm ab einer gewissen Anzahl an Runden einfriert und sich die Partie nicht mehr fortsetzen lässt. Wir sind im Test von dergleichen glücklicherweise größtenteils verschont geblieben, allerdings hatten auch wir auf großen



Gute Nachbarn: Über teure Spezialgebäude lässt sich die Produktivität angrenzender Betriebe weiter steigern.

Karten mit massiven Performance-Problemen und Abstürzen zu kämpfen. Ein weiterer Grund dafür, dass dieser vermeintliche Fortschritt gegenüber dem zweiten Teil keiner ist. Seit dem Release sind bereits zwei Patches erschienen (unser Test bezieht sich auf Version 1.02) und wir bauen darauf, dass Stardock die technischen Schwierigkeiten in den Griff bekommt. Das kann allerdings noch dauern. GalCiv 2 war in seiner ursprünglichen Form auch nur für Leidensfähige spielbar. Rüdiger Steidle

GALACTIC CIVILIZATIONS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E2160 / Athlon 64 X2 4000+
Geforce GTX 560, Radeon 5870 HD
4 GB RAM, 15 GB Festplatte, Win64

EMPFOHLEN

Core i5-5300 / Athlon 64 X2 6400+
Geforce GTX 660, Radeon HD 7850
8 GB RAM, 15 GB Festplatte, Win64

PRÄSENTATION



- ansehliches All
- selbstablaufende Schlachtsequenzen
- übersichtliches Spielfeld in minimaler Vergrößerung
- insgesamt veraltete Technik - finsterner Grafikstil

SPIELDESIGN



- solide und bewährte Spielmechanik
- hält sich an Genrestandards
- unkomfortable Steuerung
- geringe Einflussmöglichkeiten auf Kämpfe
- kaum Automatikfunktionen

BALANCE



- Völker wirken ausgewogen
- sauber austarierte Schwierigkeitsgrade
- alle Techniken und Taktiken haben ihre Daseinsberechtigung
- Partien oft bis zum Schluss spannend
- frühe Rushes zu effektiv

ATMOSPHÄRE/STORY



- optionale Szenarios mit Story
- Anführer mit eigenen Persönlichkeiten
- humorige Beschreibungstexte
- stellenweise mehr Tabellenkalkulation als Weltraumepos
- kein roter Faden im freien Spiel

UMFANG



- freies Spiel und freie Storykampagne
- zahlreiche Optionen für Custom Games
- verschiedene Siegbedingungen und Strategien
- Erstellung eigener Völker möglich
- enorme Kartengröße

ABWERTUNG

In der Theorie eigentlich ein tolles 4X-Spiel. Bugs, Logikfehler, Plotstopper und teilweise irrationales Gegnerverhalten vergällen Sternengenerälern aber immer wieder die Eroberungsläune.



FAZIT

Könnte der König der Space-Strategie sein, doch die schlechte Steuerung verhindert das. Fans der Vorgänger sollten Patches abwarten.



Unsere Bauplätze sollten wir anhand von Bonusfeldern (bunte Hex-Symbole) aussuchen.