

Empires of the Undergrowth

DAS GROSSE KRABBELN

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Hooded Horse** Entwickler: **Slug Disco** Termin: **7.6.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Neue Echtzeitstrategiespiele sind im Jahr 2024 rar. Wie wäre es mit einem, das Ameisen in den Stand von Panzern erhebt? Von Reiner Hauser

Mein erster Eindruck von Empires of the Undergrowth war ... bescheiden. Erstmal begeisterte mich schon die Aussicht auf ein Strategiespiel mit Ameisen nicht allzu sehr. Ameisen! Warum nicht gleich Mistkäfer? Und das dröge Tutorial, in dem mich nur ein paar blinkende Pfeile auf meine nächsten

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr kein Grafikwunder braucht.
- ... euch ein RTS auch mal fordern darf.
- ... ihr eine kurzweilige Kampagne sucht.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr kein Englisch versteht.
- ... ihr mit anderen spielen wollt.
- ... euch Krabbeltiere generell abstoßen.

Schritte hinweisen, machte es nicht besser, zumal die Grafik so gar nichts mit der Pracht des angekündigten Unreal-5-Remakes zu Empire of the Ants (soll im November 2024 erscheinen und wird derzeit von Tower Five entwickelt) zu tun hat.

Empires of the Undergrowth kommt nämlich von einem kleinen Indie-Team aus Großbritannien, das für eine so opulente Inszenierung nicht mal ansatzweise ein Budget hätte – geschweige denn Mitarbeiter. Das Einzige, das mich da noch bei der Stange hielt, war der Gedanke, dass es ja wohl einen Grund geben muss, dass bei einem 30 Euro teuren Early-Access-Spiel 94 Prozent von über 10.000 Reviews positiv sind. Und siehe da, es gibt gleich mehrere Gründe.

Zwei Stimmen tragen die Kampagne

Obwohl Empires of the Undergrowth auch spielmechanisch überzeugt, hat es mir am meisten die Story angetan. Das klingt wahrscheinlich merkwürdig, es geht doch nur um Ameisen! Die erzählen sich gegenseitig höchstens, wo es am meisten Zucker gibt. Doch der Storymoss, das Herzstück des Spiels, ist richtig witzig, finde zumindest ich. Und ich bin selten genug vom Writing in der Spieleindustrie überzeugt.

Es geht damit los, dass ihr mit euren ersten Ameisen und einer Königin den Weg nach draußen freigrabt und euch nicht etwa im Garten einer idyllischen Vorstadtsiedlung wiederfindet, sondern in einem Terrarium.





Das gehört zwei Forschern, die eure Ameisen als Forschungsobjekte benutzen. Die beiden tauchen nie als Figuren auf, sondern lediglich als sich unterhaltende Stimmen. Eine kluge Entscheidung, denn bei dem kleinen Team wäre eine visuelle Inszenierung mit Sicherheit weniger wirkungsvoll geworden. So kann ich mich ganz auf die hervorragenden englischen (es gibt nur deutsche Untertitel) Sprecher konzentrieren und den Witz genießen. Dabei geht es nur darum, dass der Forschungsassistent sich ständig seiner Vorgesetzten widersetzt und mit eurem Ameisenvolk herumexperimentiert, wann immer seine Chefin gerade mal nicht hinschaut. Auf diese Art entwickelt sich eine so nette und humorvolle Handlung, dass ich



In der Natur warten überall Gefahren. Diese Blüte hier bietet zwar Nahrung, allerdings rutschen viele Arbeiter in ihren glitschigen Schlund.



Am Anfang schicken die Forscher nur ein paar feindliche Ameisen, um die Schlagkraft eures Volkes auszutesten (die Königin darf nicht sterben). Doch dabei bleibt es nicht ...



unbedingt wissen wollte, wie es weitergeht, obwohl der Gesamtumfang der Textzeilen überschaubar bleibt.

Ein überraschend vielseitiges RTS

Doch auch spielmechanisch motiviert das Spiel mehr, als ich das auf den ersten Blick vermutet hätte. Das liegt unter anderem am schon auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad fordernden Missionsdesign. Da zeigt sich mal wieder, dass ein bisschen Herausforderung bei Strategiespielen kein Spaß-Killer sein muss, sondern durchaus den gegenteiligen Effekt haben kann.

In der Kampagne startet ihr von eurem Hub im Terrarium aus auf zwölf optionale und vier zentrale Handlungsmissionen. Die optionalen Einsätze führen euch dabei in ganz unterschiedliche Biotope mit ständig wechselndem Ameisenrepertoire. Dass ihr plötzlich an einer Küste oder im Dschungel spielt, ergibt storytechnisch natürlich über-

haupt keinen Sinn, die Handlung spielt ja im Terrarium. Egal. Die optionalen Missionen solltet ihr deshalb absolvieren, weil sie euch Nahrung einbringen, mit der ihr euren Terrariumbau erweitert. So sammelt ihr die nötige Stärke, um die insgesamt vier zentralen Handlungsmissionen zu überstehen, die wiederum im Terrarium spielen.

Außerdem erhaltet ihr eine besondere Art von chemischem Gelee, mit dem die Forscher die Evolution ihres Experiments beschleunigen. Den benutzt ihr, um weitere Ameisentypen freizuschalten und zwischen verschiedenen Upgrades zu wählen. Auf diese Weise lernt ihr Mission für Mission zuerst den Umgang mit Arbeiterameisen und einfachen Kriegeren. Dann kommen Fernkämpfer dazu, Tanks, Sanitäter und andere Spezialeinheiten. Am Ende des Tages ist Empires of the Undergrowth eben ein Echtzeitstrategiespiel. Auch die Levels sind je nach Ameisentyp ganz unterschiedlich aufgebaut. Mal

müsst ihr Feinde im Untergrund bekämpfen, mal einen konkurrierenden Bau ausschalten, indem ihr mit einer Regenwaldart mehr Pflanzenmaterial sammelt als die Gegenseite. In einer anderen Mission sucht ihr zu den richtigen Tageszeiten Nahrung auf der Oberfläche, um genügend Ameisen für eine bedrohliche Wasserüberquerung zu haben.

Wissenschaft aus Ameisenaugen

Diese Einsätze sind stets in eine wissenschaftliche Erklärung der besonderen Fähigkeiten eures Ameisenvolkes eingebettet. Die wirken durchaus lehrreich, auch wenn ich nicht überprüft habe, ob alle diese Fakten exakt stimmen. Das Ganze wird nicht theoretisch-lahm dargeboten, sondern quasi aus Sicht der Ameisen erzählt. Wenn es beispielsweise im Wald Nacht wird und ein furchterregender Jäger in Form einer ZWEI ZENTIMETER großen Spinne das Gebiet unsicher macht, dann ist das viel unterhaltsamer





als eine nüchterne Faktanaufzählung. Zumal die lateinischen Namen der Untiere ihren Teil zur Atmosphäre beitragen, wenn sie nur mit genügend Grauen in der Stimme ausgesprochen werden. Hätte mir vorher jemand gesagt, wie mitreißend der Kampf gegen den König des Urwalds (ein Frosch) sein würde, hätte ich wohl mit den Augen gerollt.

Die Herausforderung in den Missionen entsteht dann meistens durch den passenden Einsatz eurer Ameisen und das richtige Timing. Zum Beispiel gibt es in einem Einsatz kaum Nahrung zum Sammeln. Stattdessen müsst ihr mit Überfallkommandos einer recht großen Ameisenart Termiten überfallen und deren arme Arbeiter als Futter zurück in euren Bau schaffen. Doch da die Termiten spezielle Anti-Ameisenkämpfer haben, dürft ihr nie zu lange verweilen, weil sonst die Abwehrtruppe heranrückt und eure Kämpfer davon abhalten, die nahrhafte Beute zu euch nach Hause zu bringen.

Im Ameisenbau passiert nicht viel

Etwas enttäuschend: Beim Aufbau partischöpft Empires of the Undergrowth die Ameisenthematik deutlich weniger aus als bei den Kämpfen. Es wird zwar gebuddelt

und gegraben, aber ohne strategische Tiefe. Ihr grabt Höhlen und platziert mit euren Arbeitern auf den leeren Hexfeldern unterschiedliche Kacheln. Die einen repräsentieren einen Ablageort für Nahrung, die einzige





Ressource des Spiels. Bei den anderen entstehen Brutplätze für Ameisen. Das kostet je nach Ameisentyp unterschiedlich viel Nahrung. Stirbt eine Ameise im Kampf, schlüpft sie auf diesem Feld nach kurzer Zeit neu, was dann aber deutlich weniger kostet als der Bau einer weiteren Ameisenbrut. Zusätzlich können alle Kacheln – also Ameisenbrut, Lagerstätten und Geschwindigkeitsböden – zweimal upgegradet werden. Das ist mit einem Nachbarschaftssystem verbunden, es müssen also immer Wände oder andere von euch platzierte Kacheln angrenzen. Das klingt im ersten Moment kompliziert, ist es aber nicht. Im Grunde grabt ihr einfach

immer nur runde Räume aus, weil das die effizienteste Form ist. Manchmal erschweren die Gegebenheiten im Untergrund diesen Ausbau, einen großen Unterschied macht es aber fast nie. Relevant ist nur, dass die Laufwege zwischen Lagerstätten und Höhleneingang nicht zu lang werden.

Ihr kontrolliert die Ameisen wie einen Schwarm

Befehle gebt ihr ausschließlich mit Pheromonmarkern. Das sind einfach Rechtsklicks auf der Karte, die euren Ameisen anzeigen, wo sie hingehen sollen. Treffen sie auf dem Weg dorthin auf Nahrung oder Feinde, sam-

meln sie diese beziehungsweise bekämpfen sie – außer ihr schaltet bewusst das Nahrungssammeln oder Angreifen ab, was bei zunehmend komplexeren Missionen auch durchaus relevant wird. Um etwa einen Rückzug effektiv umzusetzen, müsst ihr den Kampfbefehl ausschalten, sonst gehorchen all die Ameisen nicht, die noch Feinde in Schlagdistanz haben. Andersherum sollten sich Ameisen in einem engen Kampf nicht zurückziehen, nur weil sie in einer kurzen Pause Nahrung am Boden finden und direkt nach Hause laufen.

Um Befehle für unterschiedliche Aufgaben zu erteilen, verteilt ihr eure Ameisen auf bis

Bei großen Gegnern krabbeln eure Ameisen auf den Körper hoch und attackieren sie von allen Seiten.

Survive 2 nights.



MEINUNG

Reiner Hauser
@reinerhauser.bsky.
social



Hohe Erwartungen haben schon so manch gutes Spiel kaputtgemacht. Andersherum überraschen einen oft gerade die Spiele, denen man wenig zutraut. So ist es mir mit *Empires of the Undergrowth* ergangen, das mir mit viel (Spiel-)Witz immer wieder ein Lächeln abringt. Nur die Grafik ist ein wenig ... nun ja ... unterirdisch. Man merkt, dass der Entwickler klein ist und das Spiel bereits 2017 das Licht des Early Access erblickte. Immerhin sieht das Ganze in Bewegung etwas besser aus als auf den Screenshots. Zum Ranzoomen und Genießen lädt das Indie-Spiel aber trotzdem selten ein. Wer darauf viel Wert legt, sollte definitiv auf *Empire of the Ants* warten. Wer aber ein abwechslungsreiches Singleplayer-Echtzeitstrategiespiel mit guter Handlung sucht, sollte dem ungewöhnlichen Ameisen-RTS definitiv eine Chance geben.

det aber mit knackigen Schwierigkeitsgraden, Challenge-Versionen der Karten, einem New-Game-Plus-Modus und vielen Arcade-Karten jede Menge Inhalte, um die innere Königin so richtig herauszulassen. ★

EMPIRES OF THE UNDERGROWTH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 760 / Phenom II X4 965
GT 440 / Radeon HD 6750
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 2400 / FX-8100
GTX 550 Ti / Radeon HD 7750
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle Sprecher + hübsche Modelle großer Tiere
- manchmal unübersichtlich durch Grafikmatsch
- Untergrund hässlich + rudimentäres Interface

SPIELDESIGN



- abwechslungsreich + Entscheidungen relevant
- Tag und Nacht wichtig + Basisbau unter der Erde immer gleich
- keine Speicherpunkte in Missionen

BALANCE



- fordernd + Stärken und Schwächen relevant
- Nahrungsmanagement + Schwierigkeitsgrad schwankt
- In-Game-Achievements zu spezifisch

ATMOSPHERE / STORY



- witzige Handlung + Steuerung schafft Schwarmgefühl
- Wohlfühl-Soundtrack + Wissensvermittlung
- optionale Missionen storytechnisch sinnlos

UMFANG



- fünf Schwierigkeitsgrade + New Game Plus und viele Szenarien
- viele Ameisenarten + umfangreicher Arcade-Bereich
- kein Koop oder Multiplayer

FAZIT

Empires of the Undergrowth sieht nicht besonders hübsch aus, überzeugt aber mit seinen inneren Werten.



Das (ausschaltbare) Upgrade-Overlay zeigt, welche Felder gerade verbessert werden können und welche Stufe (gelbe Rauten) jedes Feld hat.

zu fünf Einheitengruppen, die dann jeweils ihren eignen Pheromonmarker haben. Mehr als drei habe ich allerdings nie gebraucht. Etwas fordernd wird dieses indirekte Befehlssystem durch die träge Befehlsweitergabe. Setzt ihr einen Marker neu, wechseln die Ameisen erst nach und nach vom letzten Befehl auf den neuen. Ihr müsst also bei größeren Ameisengruppen immer etwas vorausschauend arbeiten, damit auch alle Einheiten beizeiten den neuen Sammelpunkt erreichen. Ähnliches gilt bei großen Gegnern, auf die eure Ameisen für Angriffe hinaufklettern. Da müsst ihr mit möglichst vielen Kriegeren auf einmal ankommen und sie nicht nach und nach in einer Linie in ihr Verderben schicken.

Am wichtigsten ist das Nahrungsmanagement

Ebenso wichtig ist es, die gesammelte Nahrung zu investieren, aber nie alles auszugeben. Denn wenn plötzlich ein großer Käfer in euren Bau spaziert und ihr nicht mehr genügend Nahrung für das Neuausbrüten gefallener Krieger habt, heißt es schnell: Game Over. Und das bedeutet oft zehn bis 20 Minuten zu wiederholen. Denn innerhalb einer Mission in *Empires of the Undergrowth* könnt ihr nicht speichern! Das ist erstmal gar nicht verkehrt, weil es euren Entscheidungen mehr Gewicht verleiht. Denn geht ihr zu viel Risiko ein, kann das ganz schnell

schiefgehen. Allerdings dauern manche Missionen auch mal eine halbe Stunde oder länger. Da sollte es zumindest feste Speicherpunkte geben, um das Spiel an einem anderen Tag fortzusetzen.

Es gibt Kritikpunkte, aber kleine

Auch an anderen Stellen habe ich kleinere Sachen zu bemängeln. So schwankt mir der Schwierigkeitsgrad ein bisschen zu sehr. Ein paar Missionen sind deutlich schwerer als andere. Außerdem ist die Anfangsphase in vielen Missionen langweilig, da wäre ein Knopf für die Spielbeschleunigung nett. In der Natur warten überall Feinde. Eine Blüte etwa bietet zwar Nahrung, allerdings rutschen viele Arbeiter in ihren glitschigen Schlund. Und wer nicht reinfällt, muss sich mit anderen Schmarotzern herumschlagen.

Und die In-Game-Achievements sind mir insgesamt zu krude und erfordern zu oft einen gezielten Durchgang mit einer speziellen, aber wenig motivierenden Spielweise. Gleichzeitig hält sich der Wiederspielwert der Missionen in Grenzen. Nur Fans von Perfektion und Effizienz, die ihr Volk zu Höchstleistungen optimieren wollen, werden bereits absolvierte Einsätze ein zweites oder drittes Mal probieren wollen.

Ich war nach den rund 15 Stunden mit der Kampagne zufrieden, wollte dann aber erstmal nicht mehr weiterspielen. Wer da noch nicht genug vom trippelnden Gewirr hat, fin-

