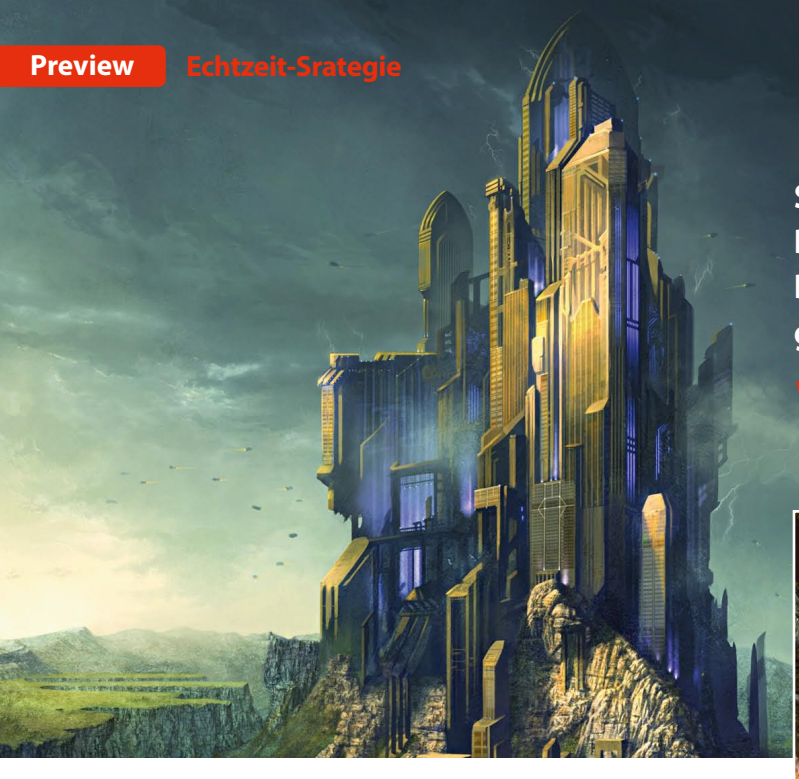

Starcraft trifft World of Warcraft. Der bulgarische Spieleentwickler Black Sea baut an einem Strategie-Rollenspiel-Monument.

Worldshift

Hier haben wir ein Sprengkommando in den Rücken der Unterstützer geschickt: **Kawumm**!

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4292

Im schönen Sofia mixt Spieleentwickler Black Sea (**Knights of Honor**, GS 12/07, 81%) erfolgreiche Konzepte zu einem ganz neuen Spiel. Die Itemjagd und das globale Mehrspielererlebnis eines **World of Warcraft** wird gekreuzt mit der bestechenden Klarheit eines ausgefeilten Echt-Zeitstrategie-Konzepts (**Starcraft**). So hofft man die nachgewiesenermaßen suchtbildenden Ingredienzien des Action-Rollenspiels mittels taktischer Tiefe und Teamwork zu einem (nebenbei noch E-Sport-tauglichen) Überspiel zu verschmelzen.

Drei Fraktionen

Die Story im Nachrichtenticker: 21. Jahrhundert STOP schwarzes Objekt kracht in Erde STOP Bumm! STOP Menschheit ausgelöscht STOP Tausende Jahre später STOP aus Trümmern kriechen drei Fraktionen STOP aus Resten von schwarzem Objekt kriecht Seuche STOP menschliche Nachfahren verschanzen sich in Mega-Citys STOP durch Seuche mutierte Menschen verschanzen sich im Busch STOP irgendwie mischen auch noch Aliens mit STOP.

Naturverbundene Mutanten, technokratische Menschen und mysteriöse Aliens – drei grundverschiedene Fraktionen, das Konzept von **Starcraft**. Doch im Unterschied zu herkömmlichen Echtzeit-Strategiespielen wird es in **Worldshift** keine verzweigten Technologiebäume geben. Vielmehr befehligt jeder Spieler einen überschaubaren Trupp an kämpfenden Einheiten, in unserer

Menschen gegen Aliens: **Nahkämpfer** halten die flinken Krabbler auf.

Jeder Trupp hat einen **Anführer** mit besonderen Fähigkeiten.

Dieser **Bossgegner** hat viel Unterstützung: Schildgeneratoren (weiße Energie) verstärken seine Panzerung, andere Helfer heilen ihn (grüne Energie).

Die verbesserte **Gamebryo-Engine** (Oblivion) sorgt für detaillierte Umgebungen.

Präsentation waren es 16 Kämpfer plus ein Anführer. Aber da der Entwickler mittels Cheats den Verband reichlich willkürlich in die Welt setzte, kann das im fertigen Spiel auch anders aussehen. Fest steht nur, dass es keine großen Armeen pro Spieler geben wird. Die übersichtliche Kampfgruppe wird je nach Einsatz aus unterschiedlichen Einheiten mit speziellen Fähigkeiten wie etwa Fern- und Nahkampf zusammengestellt. Wenn sich allerdings viele Spieler mit ihren Einheiten zusammenschließen, dann werden beeindruckende Streitmächte aufeinandertreffen. Oder gemeinsam gegen riesige Bossgegner zu Felde ziehen.

Ein Erlebnis

In **Worldshift** wird es zwar eine Solokampagne geben, aber der Mehrspielerteil steht deutlich im Vordergrund. Eine hübsch animierte Weltkugel dient als Lobby. Hier können Spieler sofort sehen, wo auf der Welt gerade Schlachten im Gange sind, sich anschließen oder einfach solo mit der eigenen Truppe ins Spiel einsteigen. Ein Questgeber verteilt Aufträge und nach deren Erfüllung Belohnungen. Feinde lassen Beute liegen, mit der die eigenen Truppen vielfältig ausgerüstet werden können. Und wie in **World of Worldcraft** können die richtig starken Gegner nur von mehreren Spielern bezwungen werden. Dafür hinterlassen die Bosse dann besonders seltene und somit wertvolle Items, die Ihrem Anführer spezielle Fähigkeiten verleihen. Statt Technologiebaum und Einheitenfabriken gibt's also Ausrüstung und Fähigkeiten-Upgrades. So ein Großangriff (Raid) mit der geballten Truppenstärke mehrerer Spieler wird ein intensives Erlebnis.

Dank der von Black Sea gehörig aufgebohrten **Oblivion**-Engine verschlägt es uns in manchen Szenen fast die Sprache: Atmosphärische Lichtspiele, Detailverliebtheit und Objektoberflächen »zum Anfassen« machen aus **Worldshift** eines der zur Zeit prachtvollsten Strategiespiele. MT

Worldshift

▸ **Angeschaut** ▸ Genre **Echtzeit-Strategie** ▸ Termin **2008**
▸ Hersteller **Black Sea Studios / RTL Games** ▸ Status **zu 60% fertig**

Michael Trier: Worldshift macht schon jetzt eine Menge her. Optisch beeindruckt die aufgebohrte Oblivion-Engine mit Lichtspielen vom Feinsten und einer für ein Strategiespiel überwältigenden Detailfülle. Auch spielerisch kann der Mix aus Echtzeit-Taktik und Online-Rollenspiel ein echter Kracher werden. Die Entwickler werden allerdings große Sorgfalt auf das Ausbalancieren der Einheiten legen müssen.

michael@gamestar.de