

Worldshift

Neue Ideen gesucht? Der bulgarische Entwickler Black Sea probiert es mit Echtzeit-Strategie, die sich wie ein Online-Rollenspiel anfühlen soll.

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4092

In 193 Jahren kracht es gewaltig. Denn wenn es nach **Worldshift** geht, knallt im Jahr 2200 ein Meteorit auf die Erde, der so riesig ist, dass er Afrika in der Mitte zerreißt, Australien wegschleudert, die Landschaft verstrahlt und fast die gesamte Menschheit auslöscht. Jahrtausende nach dieser Katastrophe haben sich die Überlebenden in zwei Lager geteilt: die sogenannten Tribes, menschliche Mutanten, die im Einklang mit der Natur leben; und auf der anderen Seite die nicht mutierten Menschen, die sich in ihrer Arroganz für die bessere Spezies halten und alles vernichten, was nicht so ist oder denkt wie sie. Grundstein für ein außergewöhnliches Szenario – und das wahrscheinlich am meisten »andere« Echtzeit-Strategie-Spiel der nächsten Jahre.

Gemeinsam statt allein
Die Besonderheit von **Worldshift** ist der Multiplayer-Teil. Denn abseits genretypischer Deathmatch-Geplänkel gibt's eine Reihe diverser Koop-Missionen, die Sie

nur gemeinsam mit anderen Spielern meistern können – quasi wie Gruppen-Instanzen in Online-Rollenspielen. Der Vergleich kommt nicht von ungefähr, denn zum einen will die Mannschaft gut zusammengestellt sein, zum anderen müssen Sie in den teils über eine Stunde dauernden Missionen mehrere, aufeinanderfolgende Quests erfüllen. So gilt es zum Beispiel, auf einer Karte innerhalb eines Zeitlimits einen Riesenroboter zu erreichen und zu zerstören, da der sonst einfach abhaut und woanders Schabernack treibt. Da dieser Endgegner aber von Schildgeneratoren geschützt wird, müssen die vorher deaktiviert werden. Wer da nicht clever mit seinen Mitstreitern zusammenarbeitet, kommt nicht weit.

Global statt lokal

Schon beim Hauptmenü, das aus einer hübsch animierten Erdkugel besteht, geht **Worldshift** andere Wege. Sind Sie mit dem Internet verbunden, können Sie auf verfügbare Missionen klicken (sichtbar durch Symbole auf dem Globus) und nach Spielern suchen, die dieselbe Aufgabe erledigen wollen. Durch komfortable Filterfunktionen und einen Chat soll man schnell passende Teilnehmer finden – das Absuchen langer Serverlisten entfällt. Wer alleine losziehen will, kann auch das tun; der Entwickler hat uns eine umfangreiche Solo-Kampagne versprochen, die eine Geschichte abseits der Multiplayer-Missi-



Endgegner wie diesen **Riesenroboter** bekommen Sie nur im Team klein.



Basisbau gibt es nicht. Die **Gebäude** gehören zu einer neutralen Rasse.

onen erzählen soll. Wie sich all das spielt, bleibt allerdings noch abzuwarten. Erste, beim Entwickler Black Sea gezeigte Scharmützel versprechen nicht all zu he-

tische Kämpfe mit eher kleinen Einheitenkontingenten. Der Bau einer Basis entfällt, dafür erhalten Sie Truppen-Nachschub durch spezielle Skriptsequenzen. **DM**



Dank der **Gamebryo-Engine** sind die Levels sehr detailliert.

Worldshift

► **Angeschaut** ► Genre: **Echtzeit-Strategie** ► Termin: **2008**
► Entwickler: **Black Sea Studios / RTL Games** ► Status: **zu 50% fertig**

Daniel Matschijewsky: In vielerlei Hinsicht ist es noch zu früh, über **Worldshift** zu urteilen. Die Einheiten sowie die Missionen sind noch nicht komplett ausgearbeitet, die Handlung noch nicht geschrieben und die Technik noch nicht final. Doch schon jetzt macht mich die Idee, online mit anderen Spielern Taktiken auszuknobeln und zusammen knifflige Koop-Missionen zu meistern, äußerst neugierig. Ich bin gespannt ...



danielm@gamestar.de