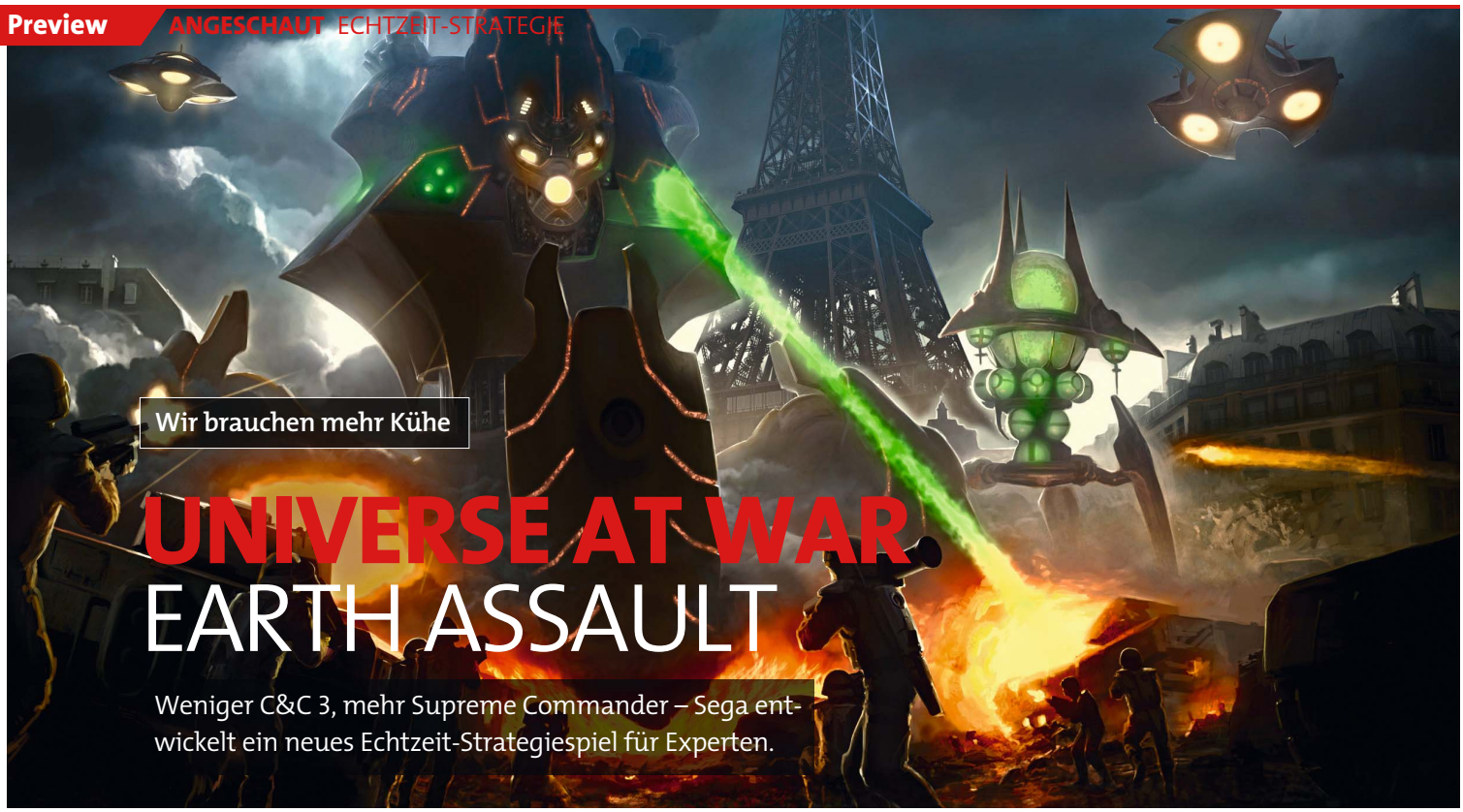


Wir brauchen mehr Kühe

UNIVERSE AT WAR
EARTH ASSAULT

Weniger C&C 3, mehr Supreme Commander – Sega entwickelt ein neues Echtzeit-Strategiespiel für Experten.

Aliens greifen die Erde an! Sie befehligen die Armeen der Welt in einer titanischen Verteidigungsschlacht, um die Menschheit zu retten. Ach nein, doch nicht – die Menschen kommen nur im Tutorial zum Einsatz, danach ist der Krieg im Prinzip verloren. Sie übernehmen stattdessen eine der drei außerirdischen Fraktionen, die sich darum streiten, wer denn den größten Anteil an der Beute bekommt. So beginnt **Earth Assault**, der erste Teil der neuen Echtzeit-Strategie-Serie **Universe at War**. Entwickelt wird das Spiel von Petroglyph, den Machern von **Empire at War**. Das **Star Wars**-Strategiespiel kam vor etwa einem Jahr auf den Markt und wurde von uns mit 81 Punkten bewertet.

Die **Menschen** sind harmlose Opfer der Aliens und fliehen, sobald geschossen wird.

Waren hier nicht Kühe?

Im Spiel kommen drei Alien-Rassen vor. Zunächst spielen Sie die »Hierarchie«, eine Art Zusammenschluss diverser fremder Völker. Wobei mit »Zusammenschluss« gemeint ist, dass für diese Fraktion neben dem Hauptvolk noch Bewohner versklavter Planeten zum Einsatz kommen. Diese Hierarchie steht für brutale Gewalt und soll am leichtesten zu spielen sein. Taktische Finesse ist nicht gefragt, dafür Massenproduktion und schweres Gerät. Zentrale Kriegswaffe sind die gigantischen vierbeinigen Läufer, die aufreizend langsam durch die Lande stampfen, dafür aber mächtige Waffen aufbieten und zudem unterwegs Truppen produzieren können. Von den Monstren gibt es vier Typen, die sich alle noch jederzeit individuell verändern lassen. Dieses ständige Umbauen ist eines der Kernelemente von **Earth Assault**. Sie stehen an der Front und sehen keine Sonne gegen die Tarnfahrzeuge des Feindes? Schnell zum Kampfläufer springen und mit ein paar Mausklicks die Waffen und Sensoren umbauen. Jetzt klappt's, aber ein paar Minuten später kommt der lästige Feind mit Fliegern und zerbombt ihre Nahkämpfer? Der Läufer kann auch Flak spielen und mobile Raketenwerfertruppen ausspucken, – sofern Sie die Ressourcen für die Umrüstung ausgeben.

Aber genug von den Kampfläufern, Sie bauen natürlich auch normale Basen auf. Bei der Hierarchie gibt es für die Produktion neuer Gebäude eine Einheit, die Symbole auf den Boden schreibt (sehen aus wie Kornkreise). Diese Symbole werden von den Mutterschiffen im All gelesen, die dann an diese Stellen Bauten beamen.

Die einzige Ressource im Spiel heißt Rohmaterial – das ist quasi alles, was in der Landschaft herumsteht. Die Hierarchie verarbeitet Gebäude, Fahrzeuge, Bäume, Menschen (!) und sogar Kühe. Aus mysteriösen Gründen sind Kühe besonders effektiv. Wenn Sie also gegen diese Fraktion kämpfen, zahlt es sich aus, Truppen loszuschicken, die alle Kühe töten.

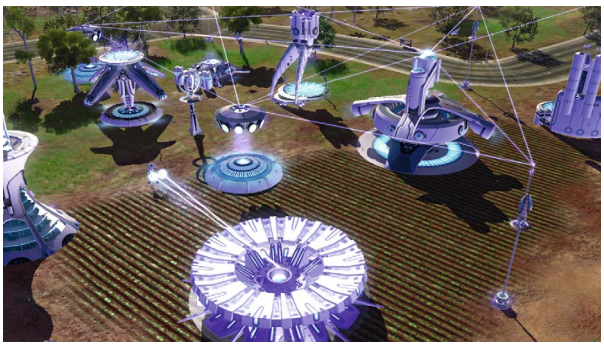
War hier nicht eine Basis?

Die zweite Alien-Rasse sind die »Novus«, eine Art intelligenter Maschinen. Die Novus sind Überbleibsel der Technologie von Planeten, die von der Hierarchie versklavt wurden. Jetzt kämpfen sie gegen das Alien-Konglomerat. Der Look ist inspiriert von japanischen Manga-Filmen, die Jungs sehen aus wie filigrane Roboter. Ihre Stärke ist der Basisbau, im direkten Waffengang sind sie schwach. Umso mehr müssen sie sich zu Beginn eines jeden Matches ausdehnen und zur Sicherheit mehrere Basen anlegen. Ihre coolste Fähigkeit ist das Vernetzen: Über eine Serie durch Energiestrahlen verbundener (und getarnter!) Türme können sie auch entlegene Gebiete mit Strom versorgen und – das ist der Clou – Truppen durch das Netzwerk schicken. Wer die Novus spielt, muss ständig an mehreren Brennpunkten arbeiten, die Entwickler empfehlen diese Fraktion deshalb eher für erfahrene Spieler. Im Kampf setzen sie, wie die Nod bei **C&C3**, auf Tarnung, Scharf-

Die **Armee** kämpft ein Rückzugsgefecht gegen die Truppen der Alien-Rasse »Die Hierarchie«. Die Ansicht ist so weit rausgezoomt, wie es irgend geht.

schützen und gezieltes Zuschlagen aus dem Hinterhalt. Und auf das Korrumpieren gegnerischer Truppen mit Computerviren. Wer gegen die Novus antritt, hat es mit einem Feind zu tun, der allen schweren Gefechten ausweicht, sich blitzartig ausbreitet, seine Truppen in Windeseile verlagert und auch noch damit nervt, dass immer mal wieder eigene Mannschaften zu ihm überlaufen.

Die Novus haben es beim Ressourcensammeln ein bisschen schwerer als ihre Gegner, sie können keine organischen Stoffe verarbeitet – Kühe, Bäume und Menschen fallen aus. Sie müssen sich daher auf Gebäude, zerstörte Einheiten, Autos und derlei Dinge verlegen.



Die blauen **Energielinien** bilden ein Netzwerk, das Gebäude versorgt.

Die **Helden** der Novus-Aliens sehen aus wie gigantische Roboter.

Eine dritte Alien-Rasse wird es auch geben, allerdings will Sega die erst in ein paar Wochen enthüllen. Alle Völker können übrigens wie bei **Warcraft 3** Helden einsetzen. Allerdings sollen die nicht so spielentscheidend mächtig werden wie beim Blizzard-Spiel.

Hierarchie-Truppen **verseuchen** die Landschaft.

War hier nicht eine Stadt?

Ein paar Worte zu den Schlachtfeldern: Da alles auf der Erde stattfindet, gibt es Städte, Dörfer, Wälder, Kornfelder. Die dort lebenden Menschen gehen normalen Tagesabläufen nach. Wenn sich Aliens nähern, geraten alle in Panik, suchen Schutz in Gebäuden, springen in ihre Autos und rasen davon. Alles auf den Karten kann als Ressource dienen, Goldminen oder Ölquellen gibt es nicht. Der Entwickler verspricht zudem, dass die Landschaft veränderbar ist. Mit der »Schwarzes Loch«-Bombe oder einem Atomschlag können Sie komplette Abschnitte einer Karte verwüsten. Und das Schönste: Wenn Sie ein paar Gefechte später zurückkehren, sind die Spuren Ihrer letzten Schlacht noch sichtbar. Warum aber überhaupt zurückkehren? **Earth Assault** hat, zusätzlich zu den Einzelscharmützeln, einen globalen Strategiemodus. Darin wird die Welt in Gebiete aufgeteilt. Das ganze ist ein Spiel für sich, ähnlich wie bei **Empire at War** – Sie errichten Basen, schieben Truppen hin und her, haushalten mit Ressourcen. Wenn Sie auf eine gegnerische Armee treffen, wird der Kampf im Echtzeit-Modus ausgefochten. GUN

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Oktober 2007
Entwickler: Petroglyph
Status: zu 75% fertig

Gunnar Lott: »Der ganze Stil ist ein bisschen gewöhnungsbedürftig, alles dezent ironisch und an alte Science-Fiction-Filme angelehnt. Das Spiel dahinter macht aber einen sehr modernen und durchdachten Eindruck – vielleicht wird es genau die richtige Mischung aus dem etwas zu spröden Supreme Commander und dem für manche zu oberflächlichen Command & Conquer 3.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3802