

Köpfchen statt Panzerwalze

# Ground Control 2

Taktische Gefechte für Schnelldenker: In hübschen 3D-Landschaften kämpfen Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft.

Vor knapp zwei Jahren gehörte **Ground Control** zusammen mit **Dark Reign 2** zu den Pionieren der 3D-Echtzeit-Strategiespiele. Trotz guter Kritiken (GameStar-Wertung: 82 %) blieben die meisten PC-Generäle ihren 2D-Iso-Landschaften treu, und **Ground Control** verstaubte unbeachtet in den Verkaufsregalen. Der Nachfolger **Ground Control 2** dürfte es etwas leichter haben: Dank **Age of Mythology** und **WarCraft 3** sind Strategen inzwischen an dreidimensionale Schlachtfelder gewöhnt. In **Ground Control 2** bekriegen sich statt Fantasy-Gestalten jedoch Panzer, Infanteristen und Hubschrauber in einem futuristischen Szenario.

## Neulich im Weltall

Im Jahr 2741 haben die Menschen zwar das Weltall kolonisiert, schlagen sich aber immer



Fabrikanlagen produzieren von Beginn an Einheiten, Basenbau gibt es nicht.

noch aus Machtgier gegenseitig die Schädel ein. Das böse Terran Empire will gar alle bewohnten Planeten unterjochen; massive Militärpräsenz erstickt jeden Widerstand. Nur auf Morningstar Prime kämpft eine Fraktion erfolgreich gegen die Eroberer: die Northern Star Alliance

(NSA) unter der Führung von Hauptfigur Captain Jacob Angelus. Dieser Charakter steht im Mittelpunkt der beiden Kampagnen, wobei Sie erst für die NSA und dann für das Terran Empire in den Kampf ziehen. Zum Storyverlauf und den Missionszielen verriet die Entwickler Massive bei der Präsentation von **Ground Control 2** noch nichts. Allerdings taucht laut den Designern noch eine geheimnisvolle dritte Fraktion auf.

## Ad-hoc-Action

**Ground Control 2** verzichtet wie der Vorgänger auf den genretypischen Aufbauart. Statt zu Beginn jeder Mission oder Mehrspielerpartie erst Gebäude hochzuziehen, geht es gleich zur Sache: Von Anfang an hat jeder Spieler eine Basis und darf sofort Einheiten produzieren. Das geht sehr fix, und während man in Konkurrenztiteln noch ungeduldig auf den Bau-Fortschrittsbalken starrt, hat die Armee in **Ground Control 2** schon die erste Schlacht gewonnen. Als Ressource dienen abstrakte Energieeinheiten. Diese fließen kontinuierlich auf das

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie



Unser kleiner Panzerverband bricht zur Patrouille auf. Ein so naher Zoom zeigt zwar Details, bringt spielerisch aber nichts.





Panzer und Infanterie bewachen eine strategisch wichtige **Brücke**, die zwei Lager verbindet.

Konto, sobald die Truppen einen entsprechenden Ressourcenpunkt besetzt haben. Einer davon befindet sich immer in der Basis, die anderen verteilen sich auf der restlichen Karte. Je mehr dieser Punkte eine Partei besetzt, desto schneller füllt sich das Konto – entsprechend mehr Einheiten können Sie bauen. Damit ist **Ground Control 2** kein Spiel für zaudernde Defensiv-Künstler, sondern erfordert ähnlich entschlossenes Vorgehen wie **WarCraft 3**: Wer am Anfang die Eroberung der Rohstoffspender versäumt, hat besonders in Multiplayer-Partien das Nachsehen. In den beiden Einzelspieler-Kampagnen wollen die Designer dagegen einfachere Bedingungen schaffen und platzieren die Ressourcen-Pools in den ersten Missionen nahe der Ursprungsbasis. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad

soll es später etwa zu den Einsatzzielen gehören, die einzige Energiequelle schnell einzunehmen und zu verteidigen.

### Von oben geht es besser

In **Ground Control 2** sollen kurzweilige, taktische Gefechte mit wenigen Einheiten dominieren. Langzeitstrategien werden dagegen kaum eine Rolle spielen, dafür ist der Spielablauf zu flott und die Karten sind zu kompakt. Die Geländebesonderheiten der sehr schicken dreidimensionalen Landschaften belohnen überlegte Truppenbewegungen: von Hügelkuppen schießen Einheiten weiter als im ebenen Terrain; in Wäldern versteckte Truppen sieht der Gegner nur schwer. Außerdem dürfen Sie Brücken zerstören, um beispielsweise die Verbindung zwischen zwei feindlichen Basen zu unterbre-



Die **Artillerie** verursacht viel Schaden, verfügt aber über keine eigene Verteidigung.

chen. Der Feind lässt die Brücke entweder von einem Ingenieur reparieren oder muss einen anderen Weg wählen – da bietet sich Ihnen ein Hinterhalt natürlich an. Misslingt der Plan: Kein Problem! In **Ground Control 2** dürfen Sie jederzeit speichern; im ersten Teil ging das nur zwischen den Missionen.

### Ade, Tank-Rush!

Auf den bunten Schlachtfeldern von **Ground Control 2** herrscht geschäftiges Treiben: Infanteristen marschieren mit dem Gewehr im Anschlag durchs Gelände. Die mobile Artillerie wälzt sich mühsam die Hügel hinauf, flankiert von beschützenden Panzern. Hubschrauber bewachen schwebend strategisch wichtige Stellen. Amphibienfahrzeuge machen Flüsse zur Straße, um Widersacher zu überraschen. Die Devise von **Ground Control 2** lautet trotz der starken Anfangs-Armeen: erst nachdenken, dann losschlagen. Schon die limitierte Truppenzahl verhindert hirnlose Tank-Rush-Orgien. Und da sich die Einheiten zudem unterschiedlich schnell bewegen, entscheiden genau getimte Manöver über Sieg und Niederlage. Während etwa leicht-

te Panzer flink über die Karte rollen, spazieren Fußsoldaten fast schon gemütlich durch die Gegend. Bewegen sich beide Truppentypen gemeinsam, verringern die Tanks ihr Tempo auf das der Infanterie.

Im Vergleich mit anderen Echtzeitstrategie-Titeln kommt **Ground Control 2** mit wenigen, ausgewogenen Einheiten aus. Jeder Soldat, Panzer und Hubschrauber hat seine Stärken und Schwächen. Beispielsweise macht die Artillerie gehörigen Schaden und kann einen beliebigen Fleck in Reichweite ins Sperrfeuer nehmen. In der Defensive ist der Ballermann dafür ein Totalausfall und für Fluchtversuche viel zu behäbig. Infanteristen schießen Panzer mit ihren Raketenwerfern aus der Distanz reif für den Schrottplatz. Im Nahkampf kratzen die Männlein mit den Maschinenpistolen allerdings höchstens an der Oberfläche der Stahlkolosse. Auf die Squads (Kampf-Teams) aus dem ersten Teil verzichten die Entwickler. Während in **Ground Control** etwa fünf Infanteristen automatisch eine Einheit bildeten, dürfen Sie die Verbände im Nachfolger frei aus Einzeltruppen zusammenstellen. **GV**



Die richtige **Truppen-Zusammenstellung** entscheidet in den taktischen Kämpfen über den Sieg.

## Ground Control 2

**Genre:** Echtzeitstrategie **Entwickler:** Massive Dev.  
**Termin:** Juni 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Georg Valtin:** »Die Entwickler beseitigen konsequent die wenigen Schwächen des guten Vorgängers. Und da sich Echtzeitstrategen inzwischen an 3D gewöhnt haben, dürften ihnen die taktischen Schlachten im Science-Fiction-Ambiente mindestens so gut gefallen wie mir schon jetzt.«