

Universe at War Angriffsziel Erde

Facts

- ▶ 3 Fraktionen
- ▶ 33 Einheiten
- ▶ 9 Helden
- ▶ 26 Gebäude
- ▶ Kampagne mit 23 Missionen
- ▶ Weltheroberungs-Modus mit 25 Regionen
- ▶ 24 Multiplayer-Karten

Endlich mal wieder ein Strategiespiel, bei dem Sie alle Strategien vergessen können ... zumindest die üblichen. Die Empire at War-Macher überraschen mit erfrischend innovativen Echtzeit-Schlachten.

DVD

- Top-Spiel-Videos
- Die Kampagne
- Der Strategie-Modus
- Die Kriegsparteien
- Multiplayer-Duell

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
- ▶ Quicklink: 4194
- Infos zum Spiel
- ▶ Quicklink: 4378

Win Vista 32 Bit

- läuft

Dem Mittelspurschleicher den Stinkfinger zeigen, über den eklig-schlauen Klassenstreber lästern, dem unbedarften Kumpel einen Schneeball an den Hinterkopf pflastern: Manchmal tut es richtig gut, ein bisschen böse zu sein. Vor allem und besonders in Spielen, denn im Gegensatz zur Realität müssen wir hier keine unangenehmen Konsequenzen für unsere kleinen Gemeinheiten fürchten.

Und jetzt vergessen Sie **Starcrafts** Zerg, vergessen Sie **Command & Conquers** Nod: Der Inbegriff des Bösen muss mit **Universe at War** neu definiert werden. Denn dessen Hierarchie-Aliens treibt weder der Selbsterhaltungsinstinkt noch der religiöse Fanatismus – Sie zerstören ganze Planeten, einfach, weil sie es können.

Zum Beispiel die Erde. Dummerweise bekommen die hoffnungslos unterlegenen Menschen mächtige Hilfe von den gefühlkalten Novus-Robotern und den ebenso gottgleichen wie fürchterlich guten Masari. Fast schon logisch, dass sich vor allem Letztere als Spielverderber entpuppen – und das im wahrsten Sinne des Wortes.

Gnadenlose Spannung
Doch bevor die drei Alien-Völker um die Zukunft unseres Planeten streiten, dürfen die Menschen im Jahr 2012 noch eine letzte verzweifelte Verteidigungsschlacht schlagen. Denn die Kampagne von **Universe at War** beginnt ebenso ungewöhnlich wie dramatisch: Wir kommandieren die kärglichen Reste der irdischen Streitkräfte, retten den US-Präsi-

denten aus dem Weißen Haus und flüchten vor einem turmhohen Kampfläufer der Hierarchie. Immer wieder vermitteln uns kurze Videoeinblendungen und temporeich geschnittene Spielgrafik-Zwischensequenzen die Ausweglosigkeit unserer Situation.

Erst, als auch der letzte Funke Hoffnung erloschen ist, öffnen sich mehrere Portale, aus denen Novus-Roboter strömen. Schnitt, Zwischensequenz, und plötzlich haben wir das Kommando über die Androiden-Armee. Während Blitze zucken und Lasterstrahlen glühen, erklärt uns die Novus-Heldin Mirabel, wie wir mit ihren Spezialfähigkeiten und Einheiten den Kampfläufer von den Beinen holen. Das ist nichts weniger als der beste Spielbeginn im Strategie-Genre seit **Warcraft 3**: packend er-

zählt, spielerisch überraschend und trotzdem mit Lerneffekt.

Gemeine Taktiken

Die folgenden sieben Missionen der linearen Kampagne erleben wir aus Sicht der Novus. Zwar verliert die etwas vorhersehbare Geschichte nun an Fahrt, spielerisch bleibt's dennoch spannend. Denn die Novus haben viele raffinierte Taktiken auf Lager. So können sie das komplette Schlachtfeld mit getarnten Energietürmen vernetzen und sich über deren Verbindungsleitungen blitzschnell von einem Kartenende zum anderen teleportieren. Das ist ideal für überraschende Nadelstich-Attacks, denn im direkten Konflikt enden die schwächlichen Novus-Einheiten schnell als Altmetall. Mission für Mission lernen wir in



Im **Schatten-Modus** sind unsere Masari-Einheiten widerstandsfähiger gegen die Säure-Attacken der Hierarchie.



Bei **niedrigen Details** wirkt das riesige Hierarchie-Raumschiff nur noch halb so imposant. (1024x768)



Mit unserer Hierarchie-Armee aus **Kampfläufer**, Verlorenen Seelen und Grunts attackieren wir die vereinte Streitmacht von Novus und Menschen. Weiter als hier können wir nicht herauszoomen. (1600x1200, volle Details)

leicht verdaulichen Häppchen neue Einheiten und Spezialfähigkeiten kennen. Mit Hackern übernehmen wir die Kontrolle über feindliche Verteidigungstürme, Derivat-Panzer können sich als Baum tarnen und so feindliche Truppenbewegungen auskundschaften. Das alles müssen wir

zwingend einsetzen, um Menschen aus Sklavenlagern zu befreien, ein Hierarchie-Ufo zu infiltrieren oder Teile eines Portals zu sammeln. Alles nett inszeniert, echte Höhepunkte wie die gewaltige Abwehrschlacht gegen sieben Hierarchie-Kampfläufer bleiben aber die Ausnahme.

Diabolische Zerstörung

Für die Hierarchie läuft die Weltenerstörung also ein wenig aus dem Ruder ... noch! Denn ab Mission 8 gehorchen die Invasoren samt ihrem Kriegshelden Orlok unseren Befehlen. Und **Universe at War** läuft erneut zur Hochform auf. Es macht schlicht-

weg einen Heidenspaß, mit den Kampfläufern ganze Städte in Schutt und Asche zu stampfen. Tolle Animationen und tonnenweise Spezialeffekte setzen unsere Abrissarbeiten angemessen in Szene und trösten ein wenig über die ebenso platten wie matschfarbenen Schlachtfelder hinweg.

Die Fraktionen



Größte Besonderheit: Kann sämtliche Einheiten blitzschnell durch die Leitungen zwischen getarnten Energietürmen teleportieren.
Spielweise: Massenproduktion, Nadelstich-Attacken.
Spaß-Faktor: Hoch. Die vielen Spezialfähigkeiten ermöglichen sehr variable Taktiken, erfordern jedoch auch viel Einarbeitungszeit.



Größte Besonderheit: Gewaltige Kampfläufer, die sich mit Modulen flexibel aufrüsten lassen. Gleichmaßen mobile Basis wie wichtigste Waffe.
Spielweise: Offensiv und aggressiv, aber langsam.
Spaß-Faktor: Sehr hoch. Coole Einheiten und fiese Spezialfähigkeiten. Kommt fast vollständig ohne langweiliges Basis-Management aus.



Größte Besonderheit: Wechsel zwischen Licht- und Schatten-Modus ändert die Fähigkeiten und Kampfwerte von sämtlichen Einheiten.
Spielweise: Einigeln, Upgrades erforschen, losschlagen.
Spaß-Faktor: Mittel. Mächtige Waffen, aber im Vergleich zu den anderen Völkern recht konventionell – sowohl optisch als auch spielerisch.

Der Strategie-Modus



Helden und Einheiten erfordert jedoch ärgerlich viel Kameraarbeit, weil die Ansicht viel zu dicht am Geschehen ist. Selbst bei minimaler Zoomstufe belegen allein die Kampfläufer bereits den halben Bildschirm. Dank des ebenso schlanken wie durchdachten Spielmenüs haben Sie zwar trotzdem alle Einheiten und Gebäude im Griff, die erzwungenen Kamerafahrten gehen aber dennoch gehörig auf die Nerven.

Fiese Überraschung

Nach 13 Missionen wechselt die Perspektive erneut – die Masari greifen ein. Deren Auftritt lässt Fantastisches erhoffen. Denn urplötzlich verlässt die Kampagne ihre linearen Pfade und betritt die große, dynamische Bühne der Strategiekarte (siehe Kasten). Auf einer in 25 Regionen unterteilten Weltkugel verschieben wir in Echtzeit unseren Helden Lord Charos, bauen Rohstoff- und Forschungsgebäude und produzieren Einheiten für unsere Startarmee.

Doch die Anfangseuphorie bekommt schnell erste Dämpfer: Unsere Angriffsroute ist bis auf wenige Ausnahmen fest vorgegeben, und sieben der insgesamt acht Masari-Missionen entpuppen sich als simple Skirmish-Gefechte – wenn auch gegen einen erfreulich intelligenten Gegner. Zwischensequenzen und Skriptereignisse gibt's nur im ersten und im letzten Einsatz; die Geschichte nimmt sich entsprechend eine stundenlange Auszeit. Auch wir können's gemütlich angehen, denn Gegenangriffe auf unsere Regionen bleiben unverständlicherweise aus. Also können wir vor jeder Mission in Seelenruhe unsere Startarmee bis zum Maximum ausbilden. Das ist

Die Zerstörungswut tut dringend Not: Unsere Kriegsmaschinerie hat einen gewaltigen Rohstoffhunger. Und den stillen Mähdrehnen mit ausnahmslos allem, was ihnen vor den Abduktions-Strahler kommt – egal ob Novus-Über-

reste, Haus oder Kuh (!). Nur aggressives Vorrücken sichert also den Sieg. Die Kampfläufer kümmern sich dabei nicht nur ums Gegnerplätten, sondern auch um die Einheitenproduktion. Das Besondere: Die Giganten verfügen

über mehrere Module, die wir je nach Schlachtsituation mit Schutzschilden, Waffenbeschleunigern oder einer Panzerfabrik bestücken können.

Böse Kamera

An der Front bekommen die Kampfläufer tatkräftige Unterstützung von den fast schon niedlichen Verlorenen Seelen (kleine »Marsmännchen«) und herrlich diabolischen Kontaminatoren, mit deren Säurestrahl wir Menschen und feindliche Infanterie in willenlose Mutanten verwandeln. Der taktisch geschickte Einsatz der Spezialfähigkeiten von

TECHNIK-CHECK

UNIVERSE AT WAR

Technik-Tipps

- Ab einer Geforce 8600 GTS oder Radeon HD2600 XT können Sie bedenkenlos Kantenglättung aktivieren.
- Das Spiel passt die Grafikeinstellungen beim ersten Start automatisch an Ihr System an – und liegt dabei meist richtig.

- Bei einigen Radeon-Karten wie der X800 ist die Kantenglättung im Menü deaktiviert.

Checkliste

- 4,8 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT UNIVERSE AT WAR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra	
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT	
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GT
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT
PROZESSOR	2	3	4	5
Athlon XP	2800+	2600+	3200+	
Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64		3200+	3500+	4000+
Athlon 64 X2			3800+	4400+
Phenom			9500	
Core 2			E4300	E3300
Speicher in MB	512	768	1.024	1.536
			2.048	2.560
				3.072

LEGENDE	4	5	6
technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere Details	läuft so flüssig: 1280x1024, maximale Details	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details, Kantenglättung: Stufe 3
ruckelt			
stark			



Neutrale Gebäude wie diese Ölpumpen können wir erobern. Das bringt Rohstoffe.



Mit einem Kampfläufer sollten sich Novus nur in Begleitung eines mobilen **Schutzschild-Generators** anlegen.

absolut unverständlich, denn die Strategiekarte gibt's auch separat als eigenen Spielmodus – dann zwar ausschließlich mit Skirmish-Gefechten, aber dafür mit frei wählbaren Angriffsrouten und cleveren Gegenattacken der KI. So macht das Spaß, und so hätten wir uns das auch für die Kampagne gewünscht. Wenigstens versöhnt uns die spektakuläre Endschlacht wieder ein wenig.

Brutales Licht

Nicht nur in der Kampagne, sondern auch spielerisch geht **Universe at War** bei den Masari ein wenig die Puste aus. Die jahrtausendealten Feinde der Hierarchie erinnern optisch an die südamerikanischen Hochkulturen der Azteken und Inkas. Entsprechend ideenlos wirkt ihr Einheiten- und Gebäudedesign, zumindest im Ver-

gleich zu den Novus und der Hierarchie. Die Spezialfähigkeiten ihrer Helden, Eroberer-Kanonen, fliegenden Inquisitoren oder Friedensstifter-Panzer (!) beschränken sich zumeist auf Flächenangriffe oder besonders starke Einzelattacken. Ein spannendes Spielelement haben jedoch auch die Masari in petto: Wir können jederzeit zwischen Licht- und Schatten-Modus wechseln. Mit weitreichenden Konsequenzen, denn Gebäude zum Beispiel schädigen nur bei Licht angreifende Einheiten. Der Held Charos wiederum kann ausschließlich bei Dunkelheit einen Wirbelsturm beschwören.

Listenreicher Multiplayer

Drei höchst unterschiedliche Parteien liefern die ideale Vorlage für spannende Multiplayer-Gefechte. Und **Universe at War** legt sich dann mit 24 abwechslungsreichen Multiplayer-Karten, einer Replay-Funktion und praktischen Optionen auch mächtig ins Zeug. Unsere Probestartien dauerten selten länger als 30 Minuten, es geht also sofort zur Sache, größere Balancing-Lücken konnten wir nicht entdecken. Das alles verspricht auch viel Spaß im Online-Modus, der zusätzlich noch mit einem Strategiekarten-Modus und Ranglisten-Matches motivieren soll. Wie gut beides funktioniert, können wir Ihnen jedoch erst in der nächsten Ausgabe verraten, da zum Testzeitpunkt noch keine Server verfügbar waren. Die US-Version ist über Importläden bereits erhältlich, eine komplett eingedeutschte Fassung erscheint am 25. Januar. **HK**

Quer denken!

Heiko Klinge: Ach, soll der feine Herr Graf doch weiter sein glattgebügeltes C&C 3 spielen! **Universe at War** ist schließlich keine Massenware von der Stange, sondern Echtzeit-Strategie für Querdenker. In nahezu jeder Schlacht entdecke ich dank der unzähligen Spezialfähigkeiten neue Angriffskombinationen. Mein aktueller Favorit: mit Dutzenden Verlorenen Seelen getarnt in die feindliche Basis schleichen und alles mit Plasmaminen zupflastern – ein herrliches Feuerwerk. Zugegeben: Wie jeder Querdenker hat auch **Universe at War** seine kleinen Macken. Und die Kamera sollten die Entwickler tatsächlich dringend nachjustieren. Vielleicht lässt sich ein gewisser feiner Herr dann doch noch mal zu ein paar spannenden Multiplayer-Matches bewegen.



heiko@gamestar.de

Nah dran am Geheimtipp

Michael Graf: Das Wörtchen »nett« gilt bekanntlich als hübschere Schwester von »langweilig«. Trotzdem muss ich's hier verwenden: **Universe at War** ist nett, dennoch gab's alles auch schon besser. Die Völker wachsen mir weniger ans Herz als in **Starcraft**, die Kampagne fesselt mich weniger als in **C&C 3**. Richtige Aufreger fehlen in **Universe at War** auch, mit einer Ausnahme: Die Kamera ist viel, viel zu nah dran! Hier muss schnell ein Patch her. Erst dann ist **Universe at War** ein echter Geheimtipp.



micha@gamestar.de

UNIVERSE AT WAR

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Petroglyph (Star Wars: Empire at War GS 04/06: 81 Punkte)
 PUBLISHER Sega
 SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 25.1.2008
 CA. PREIS 50 Euro
 USK ab 6 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden



GENRE STRATEGIE

- SZENARIO** realistisch fiktiv
- MASSTAB** lokal global
- SPIELSTIL** Aufbau Kampf
- EINHEITEN** Individuen Masse
- HANDLUNG** einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

- EINSTIEG** leicht schwierig
- SPIELMECHANIK** einfach komplex
- SPIELTEMPO** langsam schnell

- HILFEN** Tutorial, Videos, Infoboxen
- SPEICHERSYSTEM** Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,6 GHz Intel Athlon XP 2600+ 1,0 GByte RAM 4,8 GByte Festplatte	3,6 GHz Intel Athlon X2/3800+ 1,0 GByte RAM 4,8 GByte Festplatte	Core 2 Duo E4300 Athlon X2/5.000+ 2,0 GByte RAM 4,8 GByte Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren

- BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe
- TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Sehr gut

- SPIELMODI (SPIELER)** Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Ranglistenspiel (2), Welteroberung (1)
- SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** Windows Live
- DEDICATED SERVER** nein **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden
- FAZIT** Enorm tempo- und variantenreich mit vielen Optionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tonnenweise Spezialeffekte + riesige Einheiten - karge Schlachtfelder - teils unglückliche Farbwahl	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle, abwechslungsreiche Musik + kristallklar abgemischter Surround-Sound + schwachbrüstige Waffengeräusche + jede Partei mit ausgeprägten Stärken und Schwächen	8 / 10
BALANCE	+ sanfte Lernkurve - nur ein Kampagnen-Schwierigkeitsgrad	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ herrlich diabolische Hierarchie + zahlreiche witzige Details + viele Physikeffekte - Masari sind Langweiler	8 / 10
BEDIENUNG	+ durchdachte und schlanke Spielmenüs + viele Hilfsfunktionen + Kamera viel zu dicht am Geschehen	8 / 10
UMFANG	+ jede Fraktion ein anderes Spielerlebnis + unendlich viel zum Ausprobieren + separater Strategiemodus - etwas kurze Kampagne	9 / 10
MISSIONSDESIGN	+ erklärt Stück für Stück die Einheiten und Spezialfähigkeiten + abwechslungs- und ideenreich - Skirmish-Einsätze teils langweilig	8 / 10
KI	+ attackiert aus mehreren Richtungen + setzt Einheiten und Spezialfähigkeiten clever ein - kleinere Wegfindungsprobleme	9 / 10
EINHEITEN	+ gewaltige, modifizierbare Kampfläufer + raffinierte Spezialfähigkeiten - Masari-Einheiten enttäuschend konventionell	9 / 10
KAMPAGNE	+ dramatischer Beginn + interessante Charaktere + viele Zwischensequenzen - Erzähltempo nimmt gegen Ende stark ab	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Herrlich unkonventionelle Echtzeit-Alternative.

