

Stell dir vor, es ist Krieg, und keiner spielt mit. Auf den Servern des Echtzeit-Strategiespiels herrscht gähnende Leere.

Universe at War Angriffsziel Erde

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4194
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4378

Win Vista 32 Bit
- läuft

Irren ist außerirdisch: Da haben die GameStar-Invasoren im **Universe at War**-Test der letzten Ausgabe doch glatt behauptet, die Kampagne hätte nur einen Schwierigkeitsgrad. Dabei dürfen Novus-, Hierarchie- und Masari-Feldherren sogar jederzeit bestimmen, ob sie die Echtzeit-Schlachten lieber in »leicht«, »mittel« oder »schwer« ausfechten wollen. Konsequenterweise erhöhen wir deshalb unsere Balance-Wertung um einen Punkt. Zu unserer Ehrenrettung: Diese Option ist äußerst blöd versteckt und weder im Haupt- noch im

Kampagnenmenü zu finden. Stattdessen müssen Sie eine Mission zunächst starten, um dann in einem Unterpunkt des Spielmenüs Ihre Wahl treffen zu können. Beim Nachtest der Online-Modi haben wir jetzt umso genauer nachgeschaut ... und trotzdem keine Gegner gefunden.

Kostenlose Theorie

Dabei hat **Universe at War** eigentlich alle Zutaten, um vorzügliche Online-Duelle zu servieren: drei höchst unterschiedliche und fair ausbalancierte Kriegsparteien, eine Weltrangliste und sogar eine Art Kampagne mit motivierendem Belohnungssystem. Die Theorie dieser sogenannten Welteroberung klingt spannend: Sie müssen mit dem Volk Ihrer Wahl nach und nach den kompletten Erdball besetzen, der in 25 Regionen – sprich Multiplayer-Karten – unterteilt ist. Gewinnen Sie also ein Match gegen einen beliebigen Gegner auf der Sahara-Karte, gehört die Wüste anschließend Ihnen. Außerdem können Sie sich bis zu sieben parteispezifische Boni verdienen, von denen Sie maximal drei mit ins nächste Gefecht nehmen dürfen. Wer etwa als Masari-Kommandant in vier Partien hintereinander 90 Prozent der Spielzeit im hellen Kampf-Modus verbringt, schaltet die Belohnung »Lichtbringer« frei, die Masari-Fahrzeuge bei Licht zehn Prozent mehr Lebenspunkte verleiht.

Kostspielige Praxis

Klingt soweit prima, nur müssten Sie dazu einen Gegner finden, der zur selben Zeit zufällig die gleiche Region erobern will wie Sie. Angesichts von gerade mal 148 registrierten Spielern in der Weltrangliste (Stand: 20. Januar) ein nahezu aussichtsloses Unterfangen.



Ein Duell zwischen Heikos Masari und Hendriks Novus. Nervig: Chat-Nachrichten erscheinen mitten im Spiel.



Im Welteroberungs-Modus besetzen Sie Region für Region den Erdball. Wenn Sie denn einen Gegner finden.



Die Weltrangliste führte Mitte Januar gerade mal 148 Spieler.

Teurer Spaß

Heiko Klinge: Fakt ist: Derzeit spielt nahezu niemand Universe at War online. Das mag sich noch ändern, wenn jetzt endlich auch wir Deutschen das Spiel kaufen können. Oder wenn im Frühjahr die Xbox-360-Version erscheint, die plattformübergreifende Duell ermöglichen soll. Das Grundproblem wird jedoch bleiben: Warum soll ich für Online-Duelle bezahlen, die ich in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel kostenlos bekomme? Fast schon tragisch, denn bei jedem Netzwerk- und Freundschaftsmatch beweist Universe at War seine außerordentliche Multiplayer-Klasse. Aber bei Geld hört der Spaß auf!



heiko@gamestar.de

Und das, obwohl die Amerikaner bereits seit Ende letzten Jahres **Universe at War** kaufen und spielen können. Warum diese Missachtung? Unsere Vermutung: Es dürfte an der Verwendung von Microsofts umstrittener Online-Plattform Windows Live liegen. Denn frecherweise sind nur Freundschaftsspiele kostenlos. Anders als bei den Live-Kollegen Halo 2 oder Shadowrun dürfen Sie immerhin Gegner und Regeln

frei bestimmen und werden nicht in eine beliebige Partie geworfen. Wer allerdings Ranglisten- und Welteroberungs-Matches austragen will, benötigt eine Gold-Mitgliedschaft, für die die Microsoft fürstliche sieben Euro pro Monat verlangt. Kein Wunder, dass sich darauf kaum jemand einlässt. **HK**

UNIVERSE AT WAR

ALTE WERTUNG **82** (GS 02/08)
NEUE WERTUNG
BALANCE 8 ► 9

NEUE WERTUNG

83
SPIELPASS

UNIVERSE AT WAR

ENTWICKLER Petroglyph (Star Wars: Empire at War GS 04/06: 81 Punkte)
PUBLISHER Sega
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 25.1.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MULTIPLAYER-DATEN

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 Variantenreiche Echtzeit-Schlachten mit herrlich unkonventionellen Kriegsparteien.

PRO & CONTRA

gut ausbalancierte Kriegsparteien 25 abwechslungsreiche Schlachtfelder motivierendes Belohnungssystem clevere KI-Gegner füllen Spielerlücken interessanter Welteroberungs-Modus kostenpflichtige Welteroberungs- und Ranglistenspiele

MULTIPLAYER-WERTUNG **Sehr gut**