

Bislang war es schwer, das ambitionierte Online-Strategiespiel der Knights of Honor-Macher einzuschätzen. Jetzt konnten wir den Titel erstmals anspielen.

# Worldshift



Mit einem Stoßtrupp erobern wir einen der wertvollen **Xenolite-Kristalle**. Der beschert uns Ressourcen.

**gamestar.de**  
 - Screenshot-Galerie  
 ▶ Quicklink: 4092  
 - Infos zum Spiel  
 ▶ Quicklink: 4338  
 - GameStar TV Folge  
 94/07 (Premium)

Die Aliens mögen die Menschen nicht. Die Menschen können die Mutanten nicht leiden. Und die Mutanten sind nicht gut auf die Aliens zu sprechen. Wo sich drei Parteien streiten, freut sich der Strategie. Denn in der Regel verspricht so ein Krieg spannende Echtzeitschlachten, taktisches Einheitenmanagement und Basisbau. Letzteres gibt's in **Worldshift** zwar nur bedingt, taktieren und managen dürfen Sie dafür jede Menge. Und das soll laut des Entwicklers Black Sea vor allem online stattfinden – was sich dank cooler Ideen schon jetzt erfrischend anders spielt.

## Von Priestern ...

Eins vorweg: Von den groß angekündigten Instanz-Missionen, in denen Sie online mit anderen Teilnehmern Quests erfüllen, gab es bei unserem Besuch nichts zu sehen. Stattdessen warfen wir uns ins klassische Deathmatch. Interessant dabei: In **Worldshift** gibt's nur eine Handvoll unterschiedlicher Einheiten pro Partei. Die sind in vier Offiziere und vier bis fünf niedere Einheiten unterteilt, von denen jede spezielle Fähigkeiten besitzt. Der fernkämpfende Alien-Shifter zum Beispiel ruft auf Kommando fünf Spinnen herbei, die ihm Angreifer vom Hals halten. Der Hohepriester der Mutanten spuckt Blitze oder friert Feinde ein, während der mensch-



Unsere Mutanten scheitern an einer sehr gut befestigten **Basis der Menschen**. Den Mechs haben wir nichts entgegensetzen.

liche Assasine mit einem Scharfschützengewehr ballert, dessen Kugeln verwundete Gegner sogar im Kriegsnebel sichtbar machen. Die Entwickler schlagen so zwei Fliegen mit einer Klappe: Da Sie mit höchstens zehn bis 15 Einheiten unterwegs sind, bleiben die Gefechte in **Worldshift** nicht nur stets überschaubar, sondern auch taktisch anspruchsvoll, da simple Truppen-Rushes entfallen.

## ... und Pflastern

Um effektiv erobern zu können, müssen wir die Einheiten nicht nur clever mischen, sondern deren Talente auch sinnvoll einsetzen. Denn neben dem Kauf neuer Truppen kosten auch die Spezialfähigkeiten sogenanntes Xenolite, die einzige Ressource im Spiel. Die sammeln wir, indem wir Riesenkristalle erobern und ein Hauptgebäude draufsetzen – schon klingelt die Kasse, und wir können vor Ort neue Truppen or-

dern. Naturgemäß finden die meisten Kämpfe an solchen Xenolite-Kristallen statt, was den Gefechten durch das ständige Hin und Her viel Tempo verleiht. Cool: Mit von Gegnern eroberten und auf der Karte gesammelten Artefakten verbessern wir unsere Truppen nach der Schlacht dauerhaft mit Boni. Das funktioniert ein bisschen wie das Aufrüsten

eines Charakters bei **World of Warcraft** mit magischen Items. So erhöht etwa gefundenes Verbandszeug die Rüstung aller Einheiten um zehn Prozent. Wie die Entwickler die Balance zwischen Neueinsteigern und Langzeitspielern aufrechterhalten wollen, steht allerdings noch nicht fest – motivierend ist das Rollenspiel-element aber allemal. **DM**



Die **Menschen** setzen auf geballte Feuerkraft. Allerdings sind ihre Mechs besonders anfällig gegen schnelle Einheiten.

## Worldshift

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategiespiel** ► Termin **April 2008**  
 ► Hersteller **Black Sea / RTL Games** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Als ich Worldshift zum ersten Mal gesehen habe, wusste ich noch nicht, was ich von dem Spiel halten sollte. Doch nach einigen Netzwerk-Gefechten bin ich überzeugt, dass Black Sea hier ein durchdachtes und dank der Rollenspielelemente dauerhaft motivierendes Strategiespiel in der Mache hat. Online-Fans sollten ihre Leitungen schon mal vorwärmen.



danielm@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**