

Komplex wie Supreme Commander, schnell wie Command & Conquer, abwechslungsreich wie Starcraft: Hier stehen alle Zeichen auf Überraschungshit.

Universe at War Earth Assault

gamestar.de

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

Die Erde als Schlachtfeld? Kennen wir! Außerirdische Invasoren? Kennen wir auch! Außerirdische Invasoren, die sich untereinander bekriegen und die Erde als Schlachtfeld missbrauchen? Das kennen wir noch nicht! Und die fast fertige Beta-Version von **Universe at War** hat noch viele andere Überraschungen auf Lager.

Alles verloren

Überraschung 1: Im Prolog der Story-Kampagne spielen wir keine der drei Alien-Rassen, sondern die Menschen. Mit Panzern und Soldaten liefern wir uns in Washington erbitterte Rückzugsgefechte gegen einen gewaltigen Kampfpläufer der »Hierarchie«. Diese außerirdische Interessen-

gemeinschaft landet im Jahr 2012 plötzlich auf der Erde und hat eigentlich nur ein Interesse: die gesamte Welt in Schutt und Asche zu legen. Denn – Überraschung 2 – für die Hierarchie ist prinzipiell alles ein Rohstoff, egal ob Panzer, Mensch, Tier, Baum oder Haus. Entsprechend aggressiv rücken die fiesen Invasoren vor.

Wir können zwar gerade noch den Präsidenten aus dem Weißen Haus retten, haben aber letztlich keine Chance gegen die Plasma-Kanonen und Laserstrahlen der Hierarchie und stellen uns den Kampfpläufern zum letzten Gefecht. Plötzlich – Überraschung 3 – eine Zwischensequenz: Ein Portal öffnet sich, heraus strömen filigrane Roboterwesen und stürzen sich auf das Ungetüm.

Alles opfern

Sequenz vorbei, und – Überraschung 4 – wir übernehmen das Kommando über die Androiden, die sich selbst Novus nennen. Per Videoeinblendung erfahren wir von einem mysteriösen Roboter namens »Der Gründer«, wie wir den riesigen Kampfpläufer am besten von den Beinen holen: Wir sollen unser Feuer auf eine der Stelzen konzentrieren und unsere Ohm-Roboter (offensichtlich das Kanonenfutter der Novus) per »Überladung« zum Kamikaze-Angriff zwingen. Selten zuvor haben wir Spezialfähigkeiten von Einheiten in solch einer dramatischen Unterrichtsstunde gelernt. Laserstrahlen glühen, Überladungsblitze zucken, Trümmer fliegen umher ... und endlich zerlegt eine gewaltige Explosion den Kampfpläufer in sämtliche Einzelteile.

Alles vernetzen

Prolog vorbei, Beginn der Story-Kampagne: Warum helfen die Novus unserem Planeten? Was plant die Hierarchie? Und wieso gibt es in der Novus-Armee eine verblüffend menschlich aussehende Heldin namens Mirabel? Um Antwort



Dramatischer Prolog: Mit einem letzten Aufgebot der amerikanischen Armee verteidigen wir Washington.



Jeder Kampfpläufer verfügt über mehrere Module, die wir je nach Kampfsituation anders bestücken können.



Im separaten **Strategiemodus** erobern wir in Echtzeit die Welt.



Novus-Roboterr können sich durch die blauen Strahlen teleportieren.



Mit **Conquerer-Kanonen** und einem Helden (unten rechts) attackieren wir im **Lichtmodus** einen turmhohen **Hierarchie-Kampfläufer**.

ten auf diese Fragen zu bekommen, müssen wir zunächst einmal gehörig umdenken. Denn – Überraschung 5 – Standard-Strategien wie Einbunkern oder Schnellangriffe funktionieren bei den Novus nur selten; im direkten Konflikt haben ihre schwächlichen Blechbüchsen meist keine Chance. Stattdessen müssen wir mit getarnten Energietürmen möglichst schnell einen möglichst großen Teil des Schlachtfeldes vernetzen, nur so können wir den Vorteil der Novus optimal nutzen: Über die Leitungen zwischen den Türmen können sich ihre Ohm- und Hacker-Roboter binnen Sekunden von einem Kartende zum anderen beamen. Blitzschnell zuschlagen, feindliche Einheiten per Virus übernehmen, Sicherheitssysteme lahmlegen, fix wieder abhauen. Ziemlich anspruchsvoll, und gerade darum ziemlich spannend.

Alles zerstören

Acht Missionen später ist Schluss mit der Heimlichtuerei: Wir übernehmen die Hierarchie, befehligen Rancor-ähnliche Monster, fliegende Untertassen und natürlich auch die gewaltigen Kampfläufer aus dem Prolog. Und die haben – Überraschung 6 – bedeutend mehr auf dem Blechkasten als nur ihre beispiellose Zerstörungskraft. Je nach Situation können und müssen wir ihre Ausrüstung anpassen: Beim Angriff auf die feindliche Basis schrauben wir Plasmakanonen und Schutzschilde auf Beine und Torso. In Kampfpausen tauschen wir die Waffen schnell gegen kleine Fabriken, in denen wir neue Kampfeinheiten produzieren. Das alles kostet eine Menge Rohmaterial, das wir – Sie erinnern sich vielleicht – aus ausnahmslos allem extrahieren,

was sich noch leichtsinnigerweise auf dem Schlachtfeld befindet. Ein herrlich bössartiger Spaß!

Alles erleuchten

Der Rabatz auf der Erdoberfläche weckt gegen Ende der Kampagne schließlich ein drittes Volk aus seinem jahrtausendelangen Schlaf auf dem Meeresboden: Im Vergleich zu Novus und Hierarchie wirken die Masari – negative Überraschung 1 – enttäuschend konventionell und erinnern an südamerikanische Hochkulturen wie Inka und Azteken. Bei ihnen müssen wir uns ständig entscheiden, ob wir gerade lieber das Licht oder die Dunkelheit anbeten – mit weitreichenden Konsequenzen. Kanonen verschießen im Lichtmodus explodierende Energiebälle, bei Dunkelheit dagegen weiter reichende und präzisere Geschosse aus dunkler Materie. Himmelslords können nur bei Licht fliegen, Infanterieeinheiten generieren ausschließlich bei Dunkelheit einen Schutz-

schild. Eine nette Idee, Novus und Hierarchie haben uns jedoch weit aus besser gefallen.

Alles erobern

Die achte und vorerst letzte Überraschung erleben wir, als wir nach unserem Kampagnen-Probispiel auf den Menüpunkt »Szenario« klicken und plötzlich auf unserem Erdball landen, der in 25 Regionen unterteilt ist. Denn neben der Kampagne liefert **Universe at War** zusätzlich einen Strategiemodus, in dem die drei Kriegsparteien in Echtzeit um die Weltherrschaft ringen. Wie in **Empire at War** errichten wir Gebäude, heben Truppen aus und verschieben unsere Helden. Treffen wir auf eine Armee unserer Feinde, müssen wir sie in einem Skirmish-Gefecht besiegen. Diesen Spielmodus sollen Sie auch online ausfechten dürfen. Wie gut das alles funktioniert? Das finden wir spätestens anhand der Testversion in der nächsten Ausgabe heraus. Lassen Sie sich einfach überraschen! **HK**

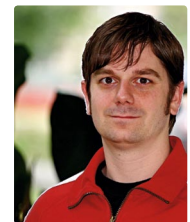


Novus-Heldin Miranda sitzt in einem Kampfroboer und demonstriert die hübschen **Spezialeffekte**.

Universe at War: Earth Assault

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **Dezember 2007**
► Hersteller **Petroglyph / Sega** ► Status **zu 95% fertig**

Heiko Klinge: Es tut so gut, böse zu sein! Vor allem, wenn ich mit turmhohen Kampfläuferten ganze Städte einäschere. Die herrlich diabolische Hierarchie klettert schon jetzt auf Platz 2 meiner Lieblingsarmeen – gleich nach den Zerg. Und apropos Starcraft: Endlich mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel, dass wirklich grundverschiedene Kriegsparteien liefert. Erfahrene Feldherren sollten diesen Geheimtipp unbedingt vormerken!



heiko@gamstar.de

Potenzial **Sehr gut**