

# End of Nations

Groß, größer, End of Nations. Das ambitionierte Mammut-Projekt der Universe-at-War-Macher mischt Echtzeit-Strategie mit der persistenten Welt eines Online-Rollenspiels. Von Daniel Matschijewsky

## Angespielt

Genre: Online-Strategiespiel Publisher: Trion Worlds Entwickler: Petroglyph (Universe at War, GS 02/08: 84 Punkte) Termin: 1. Quartal 2012 Status: zu 80 % fertig

[GameStar.de/Quicklink/7502](http://GameStar.de/Quicklink/7502)

Strategiespiele sind nicht mehr zeitgemäß«, sagte Christoph Hartmann, der Präsident von 2K Games, Anfang Juli in einem Interview. Angesichts der Tatsache, dass im letzten Jahr mit **Starcraft 2** gerade mal ein kommerziell erfolgreicher Strategietitel erschienen ist und auch in naher Zukunft weitgehend gähnende Leere im Genre herrscht, keine all zu weit hergeholte Theorie. »Das ist lächerlich!«, poltert Chris Lena vom **End of Nations**-Publisher Trion Worlds (**Rift**). Sein Kollege Chris Rubyor, Lead Designer beim Entwickler Petroglyph,

pflichtet dem bei: »Das Genre befindet sich gerade an einem Wendepunkt. Und End of Nations wird der nächste Schritt dieser Evolution.« Große Worte, die Herren. Was wirklich dahinter steckt, haben wir in diesem exklusiven Artikel zusammengefasst.

»End of Nations ist das Spiel, das wir seit zehn Jahren machen wollten, aber wegen technologischer Grenzen nicht konnten«, erzählt uns Chris Rubyor. Damit meint er weniger die Fortschritte beim CPU-Takt oder bei der Grafikleistung, als vielmehr die moderne Netzwerk-Technologie. Denn mit **End of Nations** will der **Universe at War**-Entwickler Petroglyph erstmals knackige Echtzeit-Strategie in eine große, persistente Spielwelt verpflanzen, wie man sie aus Online-Rollenspielen kennt. Zumindest ansatzweise, denn statt mit seinen Truppen über zusammenhängende Landschaften à la **World of Warcraft** zu stromern, kämpfen wir in **End of Nations** auf zwar teils riesigen,



In den **Schlachten** von End of Nations scheppert es gewaltig. Ähnlich wie in Dawn of War 2 dürfen wir die Kamera frei drehen, neigen und zoomen. (1920x1200 Pixel)



»Shadow Revolution«, die bevorzugt auf die Ergebnisse modernster Waffenforschung vertraut. Dennoch wird der Zukunftskrieg in **End of Nations** vergleichsweise bodenständig geführt; EMP-Attacken, Tarnkappen-Technologie und Orbitalschläge sind bereits das Höchste der Science-Fiction-Gefühle.

Zu Beginn entscheiden wir uns für eine der beiden spielbaren Fraktionen, Liberation Front oder Shadow Revolution; die Order of Nations bleibt dem Computer vorbehalten. Anschließend geht's auf die so genannte Weltkarte, den Dreh- und Angelpunkt von **End of Nations**. Hier sehen wir auf einen Blick

### + Stärken

- + temporeiche Massenschlachten
- + dynamische Weltkarte
- + cooles Rollenspiel-System

### - Schwächen

- Motiviert die Geschichte?
- Funktioniert die Spielbalance?

alle verfügbaren PvP- und Koop-Schlachten, ob unsere Freunde online sind und wo sie sich gerade herum-schlagen, chatten mit Spielern, lesen einen vom Programm dynamisch gefütterten Nachrichten-Ticker über aktuelle Ereignisse oder rüsten unsere Truppen aus; dazu später mehr. Der

Clou: Die Weltkarte ist in PvP-Sektoren (etwa West-Europa) unterteilt, die wiederum mehrere Schlachtfelder (Deutschland, Italien, etc.) bieten und durch Siege einer Fraktion entsprechend eingefärbt werden. Erfolgreiche Eroberungszüge spendieren den Spielern so lange passive Boni für angrenzende Sektoren, bis die gegnerische Partei den verlorenen Boden wieder gut

macht. Weitere taktische Vor- und Nachteile probiert das Team derzeit noch aus. Die sich ständig hin und her bewegenden Frontlinien sollen für Dynamik sorgen und die Schlachten interessant halten. Damit dabei auch die Spielbalance gewahrt bleibt, sind die PvP-Scharmützel in so genannte »Seasons« unterteilt, die laut bisheriger Planung zwei bis drei Monate andauern sollen. Ist eine Season vorbei, wird die Weltkarte quasi neugestartet, die Frontlinie springt wieder auf ihre Ausgangsposition zurück. So will Petroglyph verhindern, dass die Server dauerhaft von einer Fraktion dominiert werden.

## »Wir sind an einem Wendepunkt des Genres.«

aber in sich abgegrenzten Schlachtfeldern gegen bis zu 51 andere Spieler. Oder mit ihnen. Denn **End of Nations** wird neben PvP-Kämpfen auch eine umfassende Koop-Kampagne nebst eigenständiger Handlung bieten, in der wir gemeinsam mit anderen eine KI-gesteuerte Fraktion aufmischen.

Wo wir gerade bei der Geschichte sind: In einer nahen, aber nicht näher definierten Zukunft ist unsere Erde ziemlich angeschlagen. Regierungen existieren nicht mehr, Wirtschaftssysteme und Gesellschaften sind kollabiert, und das im Chaos entstandene Militärregime »Order of Nations« regelt die weltweiten Geschehnisse mit eiserner Hand. Dadurch bekommt ein Großteil der Menschheit zwar genug Nahrung auf den Teller, das Überleben wird aber durch brutale Unterdrückung gesichert. Zwei Rebellengruppen wollen den Globus befreien: Die »Liberation Front«, die politisch links steht und mit viel Schwermetall und bombastischer, aber konventioneller Feuerkraft in die Schlacht zieht, sowie die technokratische

Basissbau gibt es nicht. Stattdessen landen unsere Einheiten an vorgegebenen Startpunkten auf der Karte.



In taktisch anspruchsvollen **PvP-Schlachten** treten wir allein oder mit unseren Freunden gegen bis zu 50 andere Mitspieler an.



Auf der **Weltkarte** sehen wir alle verfügbaren Schlachten **1**, wo sich unsere Freunde herumtreiben **2** und welche der beiden PvP-Fraktionen gerade welche Sektoren **3** besetzt.



**Koop-Missionen** erzählen die Geschichte, bieten optionale Nebenziele und werden durch zahlreiche Skriptsequenzen aufgepeppt.



Geschichte über den Kampf gegen die Order of Nations. Bei den Quests, die **End of Nations** bieten wird, ist der Trion-Mann hingegen kaum zu bremsen. So erzählt uns Chris von der Mission »End of the Line«, in der wir irgendwo im Mittleren Westen der USA heimlich landen und eine Order-of-Nations-Festung namens Akropolis sabotieren müssen. Die wird allerdings durch einen unüberwindbaren Wall geschützt, den wir erst

durch einen eingespeisten Computervirus außer Gefecht setzen müssen. Ist das geschafft, gilt es einen in der Akropolis-Festung verschanzten Order-Kommandeur festzunehmen und sicher zur Landezone zu eskortieren, während seine aufgebrachten Untergebenen natürlich alles daran setzen, genau das zu verhindern.

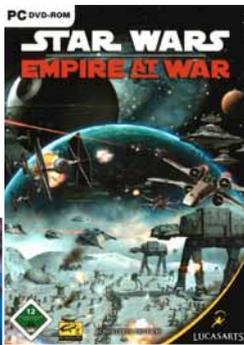
Spannend dabei: Jede Mission bietet mehrere optionale Nebenquests, die uns mit zusätzlichen Ressourcen oder Truppen belohnen. Da wir je nach Auftrag mit mindestens drei anderen Spielern unterwegs sind, ermöglicht das zahlreiche Vorgehensweisen: mit geballter Kraft direkt auf die Akropolis oder doch lieber zuerst aufteilen und in allen Ecken der Karte möglichst viele Boni abgreifen? So oder so setzt Petroglyph auf eine packende Inszenierung, in der Skriptereignisse und eingespielte Clips für einen

hohen Kawumm-Faktor sorgen. Zudem gibt es zahlreiche Bossgegner. Chris Lena erzählt uns von gewaltigen Riesenpanzern, die mit EMP-Granaten um sich schießen und von noch gewaltigeren Schlachtschiffen, die fiese Artillerieschläge auf uns niederregnen lassen. Wieder andere Obermotze schicken Kanonenfutter-Truppen ins Gefecht oder verschanzen sich unter Energieschilden, die erst mal deaktiviert werden müssen. »Wir wollen dem Spieler ein temporeiches, kino-reifes Erlebnis bieten«, verspricht Chris.

Damit das klappt, verzichtet **End of Nations** weitgehend auf Basisbau. Stattdessen wählen wir zu Beginn wie etwa in **World in Conflict** aus einem Pool an rund 20 unterschiedlichen Einheiten, die dann direkt auf das Schlachtfeld gebeamt werden. Dabei ist Taktik gefragt, denn je mächtiger ein Truppentyp, desto mehr so genannte Tech-Slots

## Entwickler-Check Petroglyph

Petroglyph Games wurde im April 2003 von ehemaligen Mitarbeitern des Entwicklers Westwood (Command & Conquer) gegründet, als das Studio von Electronic Arts geschlossen und mit der damaligen Firma EA Pacific zusammengelegt worden war. Anfang 2006 erschien das erste Spiel, Star Wars: Empire at War, dem im Herbst desselben Jahres die Erweiterung Forces of Corruption folgte. Petroglyph blieb seinem Genre stets treu und lieferte mit Universe at War (2008) sowie Guardians of Graxia (2010) abermals zwei Strategie-spiele ab. Momentan arbeitet das Team an End of Nations sowie Rise of Immortals, dem Quasi-Nachfolger von Guardians of Graxia.



Die Shadow Revolution arbeitet mit High-Tech-Mitteln wie **EMP-Granaten** und Tarn-Gerätschaften.





Gebäude sind teilweise zerstörbar und geben so dahinter verschanzte Einheiten preis.

Vor allem in **Koop-Gefechten** kommt es auf eine gute Abstimmung zwischen Land- und Lufteinheiten an.

belegt dessen Kauf. Da nur 24 solcher Slots zur Verfügung stehen, gilt es stets abzuwägen, ob wir auf wenige, dafür mächtige Supereinheiten setzen oder auf eine große Armee eher schwachbrüstiger Fahrzeuge. Steht die Auswahl, müssen wir wie in **Dawn of War 2** strategische Punkte einnehmen, die sich durch Geschütztürme befestigen lassen und die Geld auf unser Konto schaufeln, mit dem wir wiederum verlorene Einheiten ersetzen können. Zudem stehen auf den Karten neutrale Gebäude, vergleichbar mit den Minen aus **Command & Conquer 3**, die uns Ressourcen beschern, solange wir sie besetzt halten. All das verspricht kurzweilige, temporeiche Echtzeit-Schlachten, die dennoch ein gerüttelt Maß an Taktik und bedachtem Vorgehen erfordern. Da beruhigt es uns, dass die Maussteuerung bei unserer ersten Anspiel-Session schon sehr gut von der Hand ging; selbst Einsteiger dürften sich schnell zurecht finden.

Zerstörte Feinde und erledigte Quests beschern uns Erfahrungspunkte, die wir zwi-

eher auf EMP-Technologie, mit der wir feindliche Einheiten und Gebäude kurzerhand lahm legen, oder gehen wir lieber brachial vor und stecken unsere Erfahrungspunkte in ein Railgun-Upgrade, mit dem wir gleich mehrere hintereinander stehende Fahrzeuge zu Altmetall verarbeiten? Wer es hingegen subtiler mag, der erforscht passive Auren wie etwa die »Fire Zone«, in deren Radius sämtliche eigenen Einheiten bei Beschuss weniger Schaden nehmen.

Noch mehr taktische Vielfalt versprechen so genannte Mods, die wir entweder durch erfolgreiche Missionen oder bei erledigten Feinden direkt auf dem Schlachtfeld erhalten. Mods sind technische Bauteile, mit denen wir bestimmte Truppentypen ausrüsten

und dadurch deren Kampfkraft verstärken, vergleichbar mit den Items aus **Dawn of War 2**. Mehr als 300 individuelle Mods, darunter auch rollenspieltypisch »episch-lila-farbene«, weil besonders mächtige Varianten, hat Petroglyph bislang entworfen. Weitere sollen nach dem Erscheinen des Spiels durch Updates nachgereicht werden. Gibt's auch Superwaffen? »Na klar«, schmunzelt Chris Rubyor. »Kein Strategiespiel ohne Atombombe«, fügt der Lead Designer scherzend hinzu. Neben dem Nuklearangriff gibt es den vorhin erwähnten, ebenfalls an **Dawn of War 2** erinnernden Orbitalschlag, Benzinbomben sowie verheerende Helikopter-Attacken, aber auch defensive Superwaffen wie etwa »Active Camouflage«, das sämtliche Einheiten und

## »Kein Strategiespiel ohne Atombombe.«

schen den Missionen in den Ausbau unserer Truppen investieren. Jede Fraktion besitzt zwei Talent-Bäume (»Spartan« und »Patriot« für die Liberation Front, »Phantom« und »Wraith« für die Shadow Revolution), in denen der Spieler je 20 aktive wie passive Talente freischalten und stufenweise verbessern kann. Hier legen wir unseren Spielstil fest: Setzt unsere Liberation-Front-Armee

Höhenunterschiede auf den Karten sollen sich taktisch auswirken. Wer auf einer Klippe steht, hat die besseren Chancen.





Wenn wir **strategische Punkte 1** einnehmen, werden wir mit Ressourcen belohnt. Links unten rollt ein **Titan 2** an, die mächtigste Einheit der Liberation Front.

Gebäude der Shadow Revolution kurzzeitig unsichtbar macht – äußerst praktisch.

Eine zusammenhängende Spielwelt, groß-angelegte PvP- und Koop-Schlachten, Level-ups, Talente, Mods – Petroglyph hat sich viel vorgenommen. Kein Wunder, dass der Trion-Mann Chris Lena bislang keinen konkreten Erscheinungstermin für **End of Nations** nennen will. Ob das Spiel noch 2011 erscheint, wagen wir angesichts derart vieler offener Baustellen zu bezweifeln. Vor allem in das Balancing sollten die Entwickler ausreichend Zeit und Mannstärke investieren, denn die ist das wichtigste Merkmal eines Online-Strategiespiels, das dauerhaft erfolg-

reich sein will. Wie auch das Bezahlmodell. Doch auch dazu hält sich Petroglyph bislang bedeckt. Ob **End of Nations** klassische Abo-Gebühren verlangt oder wie gerade viele andere Programme als Free2Play-Spiel mit Bezahlhalten auf den Markt kommt, steht noch nicht fest. Letzteres ist allerdings mehr als wahrscheinlich. Zumal uns Chris am Ende unseres Gesprächs stolz verkündet: »Das Gute an unserem System ist, dass wir jederzeit spezielle Spielelemente nachschieben können, wenn die Fans danach verlangen. 26v26-Karten sind besonders beliebt? Dann bauen wir eben den PvP-Teil aus. Wird hingegen mehr kooperativ gespielt, erweitern wir diese Geschichte. Wir

haben da schon jetzt jede Menge Ideen.« Allerdings fügt er hinzu: »Wir wissen, das End of Nations ein gewaltiges Risiko ist.« Mit **End of Nations** könnte der Traum vieler Strategiefans, denen bisher bei Online-Rollenspielen die taktische Tiefe fehlte, in Erfüllung gehen: die gelungene Verschmelzung

## »End of Nations ist ein großes Risiko.«

von Online-Rollenspiel und Echtzeitstrategie, die das Zeug hat, das Strategie-Genre mit den Mitteln der Zeit zu alter Stärke zurück zu führen. Bleibt nur zu hoffen, dass 2K-Chef Hartmann nicht doch Recht behält. **DM**

Der gesamte Globus ist ein Schlachtfeld: Petroglyph will kontinuierlich **neue Karten** nachliefern.



### End of Strategie?

Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamstar.de

Wenn ein Strategiespiel nicht gerade Starcraft oder Total War heißt, scheint es kaum jemanden zu interessieren. End of Nations wünsche ich dieses Schicksal nicht. Denn mit seinen großangelegten Online-Massenschlachten, die durch eine Koop-Geschichte und motivierende Rollenspiel-Elemente aufgepeppt werden, könnte Petroglyph sehr, sehr frischen Wind ins darbende Genre pusten. Zumindest wenn die Jungs genug Wert auf eine ausgewogene Spielbalance und ein faires Bezahlmodell legen. Denn damit steht und fällt das Spiel.

**Potenzial: Sehr gut**