



Echte Massen gibt es nur kurz zu Schlachtbeginn, innerhalb von Sekunden werden hunderte Einheiten zerstört. Meistens bleibt nur eine Handvoll Truppen übrig, die sich um die Feindbasis kümmern

Gerade bei Nacht sorgen Gefechte und Explosionen für eine dichte Atmosphäre.

Planetary Annihilation

Die Kickstarter-finanzierte Weltraumstrategie besitzt viel Potenzial, aber die Entwickler müssen auch jede Menge Kritik einstecken.

Von Stefan Köhler

Genre: **Mehrspieler-Weltraumstrategie** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **Über Entertainment (Planetary Annihilation ist das Erstlingswerk)**
Termin: **5.9.2014** Spieler: **1-10** Sprache: **Englisch** Preis: **28 Euro**

Die Community lässt in den Foren kaum ein gutes Haar am kürzlich erschienenen Planetary Annihilation: »Enttäuscht, dafür bezahlt zu haben!«, »Lasst die Finger vom Spiel!«, »Wird es irgendwann lagfrei und spielbar?« Wir haben uns ebenfalls in riesige Massenschlachten gestürzt, Planeten mit ihrem eigenen Mond gerammt und per Todessternangriff Millionen von Stimmen in einem kurzen Moment verstummen lassen. Aber Größe ist bekanntlich nicht alles, auch nicht in der Strategie.

Wer die Vorgänger im Geiste kennt, nämlich Total Annihilation und Supreme Commander, der findet sich in Planetary Annihilation gleich zurecht. Mit dem Commander errichten wir erste Fabriken, die weitere Baueinheiten und Kampftruppen ausspucken. Für den Bau brauchen wir zwei Ressourcen: Metall und Energie. Metall wird an entsprechenden Vorkommen abgebaut, für die Energie benötigen wir Kraftwerke. Dabei verlangt der Bau von Gebäuden und Einheiten besonders viel Metall, Energie wird dagegen vor allem für die Verwendung von Radaranlagen, Teleportern und Ähnlichem benötigt.

Der Clou: Statt wie in Starcraft 2 einen gewissen Festbetrag für Einheiten zu zahlen, saugt der Panzerbau eine bestimmte Menge an Ressourcen pro Sekunde. Sollten wir mehr Rohstoffe verbrauchen, als produziert werden, bricht die Herstellung von Gebäuden und Einheiten nicht ab, sondern wird stark verlangsamt. Sollte unsere Energiebilanz ins Minus rutschen, streiken die oben genannten Gebäude wie Teleporter und Radar. Sie sehen – Planetary Annihilation will das Strategie-Rad nicht neu erfinden.

Der Mond als Waffe

Neu ist allerdings, dass wir uns nicht auf einem Landstrich irgendwo in der Pampa die Panzer um die Ohren werfen, sondern ein ganzes Sonnensystem im Krieg versinkt. Orbitale Transporter und Teleporter sind unverzichtbar, sie schaffen Truppen schnell von Himmelskörper zu Himmelskörper. Außerdem bedeuten komplette Planeten, dass wir von allen Richtungen aus angreifen oder angegriffen werden können – sehr spannend und herausfordernd. Wenn unser Feind glaubt, uns mit einem Regen aus Atombom-

ben besiegen zu können, wir aber auf einem entfernten Mond eine Invasionsstreitmacht zusammengezimmert haben und sich die Truppen per Teleporter wie Heuschrecken über seinen Heimatplaneten ergießen, lässt Planetary Annihilation seine Muskeln spielen – so sieht ein gelungenes Katz-und-Maus-Spiel auf strategischer Ebene aus.

Gespielt wird entweder im Singleplayer-Modus »Galactic Warfare« oder aber im Multiplayer. Galactic Warfare wird dabei als »epischer Einzelspieler« mit prozedural generierten Inhalten angepriesen, bei dem jeder Spielstart neue Herausforderungen bieten soll. In Wirklichkeit versteckt sich hinter dem Singleplayer aber nur eine lieblose Aneinanderreihung von Skirmish-Partien. Wir klicken uns auf einer Sternenkarte rundenweise von Sonnensystem zu Sonnensystem. Treffen wir auf einen feindlichen Commander, kommt es zur Echtzeit-Schlacht. Mit jedem gewonnenen Gefecht und dem Scannen von neutralen Sternensystemen erhalten wir weitere Einheitentypen wie Luftwaffe und Marine und kriegen auch Zugang zur Technologiestufe zwei. Der Modus eignet sich dabei nur bedingt als Training für den Multiplayer – die begrenzten Technologien



Leider unfertig

Stefan Köhler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Sieben Jahre nach Supreme Commander: Forged Alliance hätte ich doch deutlich mehr erwartet. Das Gameplay ist seichter als im Vorbild und bietet sogar gegenüber Total Annihilation weniger strategische Möglichkeiten und Umfang, trotz der neuen Orbital-ebene. Der Singleplayer ist lieblos und nicht zu empfehlen. Kombiniert mit vielen kleinen und größeren Bugs, einer instabilen Technik, was RAM-Adressierung und Multiplayerstabilität angeht, und dem Fehlen versprochener Features wie 40-Spieler-Partien und dedizierten Servern, ist Planetary Annihilation bisher ein Spiel voller vertaner Chancen.

zwingen zwar zum klugen Vorgehen gegenüber den vollständig ausgerüsteten KI-Gegnern, allerdings findet sich diese Konsellation im Mehrspieler nicht wieder.

Apropos Mehrspieler: Was zählt, sind ohnehin die Multiplayer-Schlachten! Die sind spannend und ganz klar das Herzstück, ein Supreme Commander: Forged Alliance (GS 01/2008, 76 Punkte) hat hier aber dennoch die Nase vorne. Denn besonders auf strategischer Ebene bietet Planetary Annihilation

doch deutlich zu wenige Möglichkeiten: Statt drei Fraktionen gibt es nur eine, und deren Technologiebaum ist beschränkter als bei jedem der großen Vorbilder. So gibt es nur zwei statt drei Technologiestufen, experimentelle Einheiten fehlen komplett. Die Kürzung um Gameplay-Mechaniken wie Schilde und Tarnfelder beschränkt unsere Optionen weiter: Außer Angriff und aggressiver Aufklärung zählt nun einmal nichts, defensive Spielweisen und List werden nicht unterstützt. Jede Einheit hat zwar ihren Nutzen und gegen jede Einheitenkombination gibt es eine Kontermöglichkeit, aber eben nur eine – Vielschichtigkeit bietet Planetary Annihilation also nicht.

Außerdem leiden die Server von Uber Entertainment an einem Bug, der einen einzelnen Server mehr Partien hosten lässt, als er rechnerisch verarbeiten kann. Das führt zu Lags, Spielabbrüchen und vielen Anzeige-fehlern. Der versprochene Mehrspieler für bis zu 40 Spieler fehlt übrigens auch noch, momentan sind maximal zehn Spieler pro Partie möglich. Und: Die Größe von Sonnensystem ist sehr stark skalierbar, was spürbare Auswirkungen auf die eigenen Hardware hat. So kann eine Partie mit mehreren Planeten und Monden 16 GByte RAM benötigen. Diese Information wird allerdings nirgends gegeben, Spieler mit nur vier GByte RAM können einer solchen Mehrspieler-runde problemlos beitreten – fünf Minuten nach Partiebeginn schmiert das Spiel dann selbstverständlich ab. Das RAM-Problem ist nicht der einzige technische Makel. Dabei sieht der Titel grafisch ansprechend aus: Statt übermäßiger Details bieten die Einheiten ein schlichten Look. Die Optik ist stimmig, alles passt perfekt zusammen. Kommt es zu Gefechten und wir zoomen bis knapp oberhalb der Planetenatmosphäre, kann das durchaus für Gänsehaut sorgen. Besonders im Zusammenspiel mit dem fantastischen, orchestralen Soundtrack.

Aber wie schon angesprochen: Die Technik läuft alles andere als rund. Die offiziellen Mindestvoraussetzungen kann man gut und gerne vergessen. Wer mehr als nur zwei Planeten sehen will, muss mehr als

vier GByte RAM im Rechner haben, Einstellungen wie die Auflösung lassen sich nicht ändern – die ist an der nativen Desktop-Auflösung verankert. Kombiniert mit einer Reihe von Bugs wie dem Absturz des Grafik-Renderers und einer miesen Wegfindung, kann die aktuelle Spielerfahrung von Planetary Annihilation von milde-nervig zu unspielbar alles bieten. Stefan Köhler / PET

TERMIN 5.9.2014 PREIS 28 Euro USK ab 12 Jahren

Planetary Annihilation

Multiplayer-Weltraumstrategie

Publisher Nordic Games
Entwickler Uber Entertainment
Sprache Englisch
Ausstattung DVD-BOX, 1 DVD

Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Versus (10)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVENSCHE Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden

GRAFIK

- stimmige, passende Optik
- klar unterscheidbare Einheiten
- technische Probleme
- Mindestvoraussetzungen stark untertrieben
- nervige Bugs

SOUND

- klare Einheiten-Sounds
- gute Feedback-Sounds bei wichtigen Ereignissen
- gelungene Musik
- insgesamt etwas dünn auf der Brust

BALANCE

- alle Einheiten nützlich
- keine Einstiegschulden
- geringe strategische Möglichkeiten

ATMOSPÄRE

- riesige Materialschlachten
- beeindruckend gigantische Waffensysteme
- zerstückelte Spielwelt
- Sprachausgabe reines Feedback-Element, bringt keine Atmosphäre

BEDIENUNG

- Komfortfunktionen und Hilfen bei der Steuerung, ...
- ... trotzdem nicht intuitiv
- miese Wegfindung
- Lags
- Spielabbrüche
- Auflösung lässt sich nicht einstellen

UMFANG

- Einzelspieler mit Skirmish-Kampagne
- viele Multiplayer-Map-Konstellationen
- nur wenige Einheiten und Gebäude pro Kategorie
- (noch) fehlende Inhalte

KARTENDESIGN

- umfangreicher Editor für Sternensysteme
- Einzelspieler nur Abfolge von Skirmish-Schlachten
- keine unterschiedlichen Missionsziele

TEAMWORK

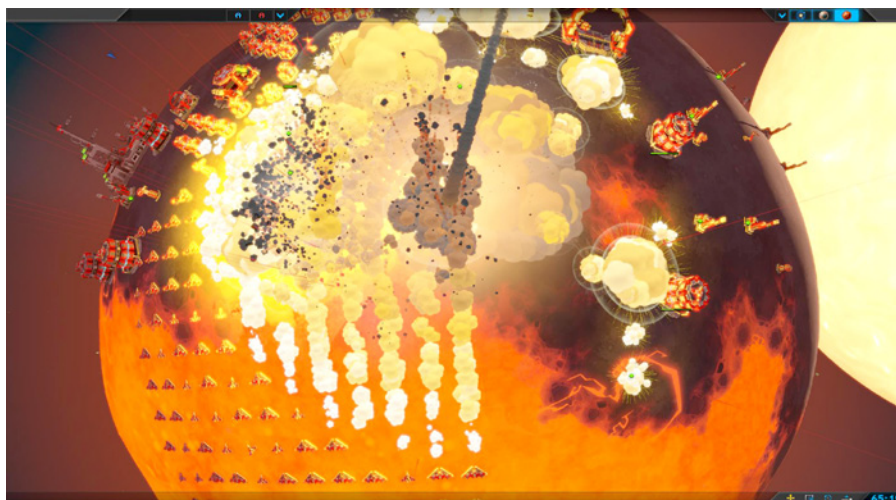
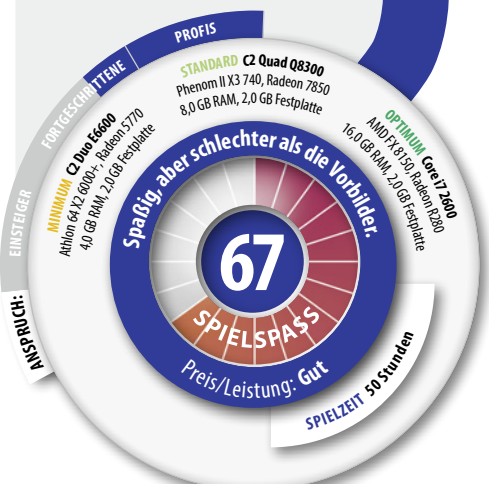
- Fünf-gegen-fünf-Schlachten
- Spieler können Kontrolle über eine Armee teilen
- einfache Befehle auf der Map aufzumalen nicht möglich

EINHEITEN

- jede Einheitenkategorie hat Stärken und Schwächen
- Monde als Waffen, Todessternkanone
- Roboterreinheiten zum Spielstart zu stark
- keine Experimentaltrouppen

ENDLOSSPIEL

- stimmungsvolle Bombastschlachten
- Planetenspringen bringt Dynamik
- auf Dauer fehlt Abwechslung



Nuklearraketen zerstören auf kleineren Himmelskörpern extrem viele Gebäude mit einem Schlag.