Mit gleich zwei Händen von Rhuk schützen wir unsere Mauern vor einem Goo-Ansturm.

TEST

Grey Goo

Das Anti-Starcraft

Endlich mal wieder Echtzeitschlachten: Gelingt dem neuen Spiel der Command-&-Conquer-Veteranen von Petroglyph die Rückkehr zu den Genrewurzeln? Von Maurice Weber

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Greybox** Entwickler: **Petroglyph Games**
Termin: **23.1.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **40 Euro**

Echtzeit-Strategie, das heißt heutzutage vor allem Starcraft. Natürlich nicht, weil es überhaupt keine anderen Spiele mehr im Genre gäbe. Aber über Blockbuster vom Schlage eines Command & Conquer dürfen wir uns nur noch selten freuen – von den altehrwürdigen Klassikern hat sich nur Starcraft gehalten. Umso bemerkenswerter, dass Grey Goo von den Strategieveteranen von Petroglyph konsequent als Gegenentwurf dazu antritt. Wo die besten Starcraft-Spieler mehrere hundert Aktionen pro Minute schaffen, will es Grey Goo bewusst unkompliziert angehen lassen. Deswegen pfeift das Spiel unter anderem auf aktivierbare Spezialfähigkeiten. Das Kalkül der Entwickler: Je weniger wir uns mit Kleinigkeiten herumschlagen müssen, desto mehr Zeit haben wir für große strategische Manöver und knallige Massenschlachten. Makro statt Mikro also, damit setzt sich Grey Goo am ehesten zwischen Command & Conquer und Supreme Commander. Auch nicht die schlechtesten Vorbilder.

Katalyst statt Tiberium

Vor allem das Erbe von C&C erkennen wir sofort, eine Partie geht genauso los wie schon vor 20 Jahren: Raffinerie hochziehen, Erntefahrzeuge zum nächsten Ressourcenfeld rumpeln lassen und mit dem Tiberium – äh, Katalyst! – die erste Fabrik anschmeißen. Ganz klassisch liegt der Schlüssel zum Sieg darin, uns möglichst viele Ressourcenvorkommen unter den Nagel zu reißen und die meisten Panzer pro Minute vom Stapel rollen zu lassen. Wer nicht abgehängt werden will, muss sich früh über die Karte ausbreiten und gleichzeitig dem Feind die Expansion verhageln. Das hält die Partien angenehm dynamisch, aber Grey Goo bleibt dabei immer komfortabel. Gerade zu beschäftigt mit Kämpfen, um in die Basis zu schauen und neue Truppen in Auftrag zu geben? Kein Problem, auf Knopfdruck blenden wir jederzeit eine Bauleiste ein und klicken ein paar Extrabomber in die Warteschlange. Um neue Einheiten freizuschalten, schrauben wir vier verschiedene Technik-Anbauten an unsere Fabriken. Belagerungskanonen verlangen etwa eine Panzer-Erweiterung und eine Artillerie-Erweiterung, für ein Flakgeschütz kombinieren wir dagegen Artillerie und Luft.

Von Menschen und Schleimbatzen

Alle drei Fraktionen zimmern ihre Basis auf eigene Weise zusammen. Die außerirdischen Beta stellen zunächst Verteiler auf, je nach Größe bieten die zwei bis sechs Anschlussplätze für die übrigen Gebäude. Weil jede Fabrik nur von Technikerweiterungen am gleichen Verteiler profitiert, müssen wir unsere Produktionskapazitäten sorgsam planen. Praktisch: Wir dürfen die Verteiler überall auf der Karte abwerfen und so ganz einfach Außenposten etablieren. Damit tun sich die Menschen deutlich schwerer. Alle ihre Gebäude müssen nämlich per Energieleitung an ihre Zentrale angeschlossen werden. Umso leichter haben sie es dafür, ihre Basis in eine waffenstarrende Festung zu verwandeln. Und dann ist da noch das namensgebende Grey Goo: intelligente Nanomaschinen, die sich zu Gebilden aus grauer Masse zusammenschließen und da-

durch wie dicke Schleimklumpen aussehen. Sie verzichten gleich vollständig auf Gebäudebau und beginnen das Spiel stattdessen mit einem Mutterschleim. Den dürfen wir frei bewegen und auf Ressourcenvorkommen pfropfen, die er dann genüsslich nuckelt. Hat er sich vollgefressen, spalten wir weitere Mutterschleime und kleinere Amöben ab. Die Amöben mutieren zu Einheiten, mit den neuen Mutterschleimen breiten wir uns wie ein Parasit immer weiter auf der Karte aus. Es entsteht ein völlig eigenes Spielgefühl, wir sind gleichzeitig Jäger und Gejagter – auf der einen Seite in der Lage, aus jeder Richtung anzugreifen, auf der anderen Seite immer verwundbar, wenn der Feind unsere Mutterschleime aufspüren sollte. So müssen beide Seiten immer wachsam bleiben und die ganze Karte im Blick behalten.

Einheiten-Einheitsbrei

So vielfältig und interessant der Basisbau ist, so enttäuschend fällt dafür Einheitenrepertoire aus. Die Menschen führen gerade mal zehn Truppentypen ins Feld, und zwar durch die Bank nur leicht veränderte Versionen ihrer Beta-Konterparts. Der Beta-Bomber äschert vielleicht ein etwas größeres Gebiet ein und der Menschenbomber schleudert seine Ladung präziser auf einzelne Ziele, aber darin erschöpfen sich die Unterschiede auch schon wieder. Echte Spezialeinheiten mit einzigartigen Funktionen bleiben die Ausnahme. Das wandelnde Goo-Bollwerk zieht zum Beispiel automatisch die Schüsse aller umliegenden Feinde auf sich. Auch wenn das Makro-Spielkonzept aktivierbare Spezialfähigkeiten verbietet, wäre also mehr als genug Spielraum für spannende Truppen. Und davon hätten wir uns deutlich mehr gewünscht. So haben wir viel zu schnell das Gefühl, alles gesehen zu haben.

Immerhin erforschen wir jede Partie je eines von drei Upgrades in fünf Technikbereichen. Manche davon eröffnen tatsächlich neue Möglichkeiten, etwa Tarnung während der Bewegung für die Stalker-Mechs. Andere schrauben nur leicht die Werte nach oben, und für viele finden wir überhaupt keinen Nutzen. Zu allem Überfluss können wir unsere Einheiten auch noch kaum auseinanderhalten, die Menschen etwa setzen ausschließlich auf nahezu identische weiße Hovercraft-Panzer. Nur die epischen Einheiten können wir unmöglich verwechseln, die ragen als einzige imposant über dem Schlachtfeld auf und bringen etwas Bombast ins Spiel. Jede Fraktion hat ihre eigene, die Beta etwa schmieden mit der Hand von Rhuk eine schwebende Festung. Die spuckt an der Front neue Mechs aus, jagt ganze Armeen per Raketenschlag in die Luft und bietet außerdem sechs Geschützplätze. Dort können sich kleinere Truppen einhaken, um vom Rücken der Hand aus nahe Feinde aufs Korn zu nehmen.

Ein Volk leidet, und uns ist es egal

In der Kampagne übernehmen wir nacheinander alle drei Fraktionen, jede verbringt fünf Missionen im Rampenlicht. Los geht's mit den Beta, die nach einem vernichtenden Krieg auf dem Planten Ecosystem Nine Zuflucht gefunden haben. Als eine Forschungsexpedition der Menschen dort vorbeischaut, werten sie das als Invasion und die beiden Seiten gehen sich sofort an die Gurgel. Die eigentliche Bedrohung offenbart sich erst kurz darauf: Das mysteriöse Goo ist drauf und dran, den ganzen Planeten zu verschlingen. Die Geschichte wird in ansehnlichen Rendervideos erzählt, allerdings bleiben die Figuren durchweg blass. Unser Beta-Kommandant Saruk schwingt die üblichen tapferen Soldatenreden, entwi-

Die Fraktionen

Errichten alle ihre Gebäude um Verteiler, die dafür überall gebaut werden können. Ihre Mauern können sich nur verteidigen, wenn bestimmte Einheiten auf die Türme montiert werden.

Müssen jedes Bauwerk per Energieleitung verkabeln und können sich daher nicht so gut ausbreiten. Dafür errichten sie automatische Wachtürme und ändern das Layout ihrer Basis nach Belieben, indem sie Gebäude zu einem beliebigen Platz entlang ihrer Leitungen teleportieren.

Kennen keinen Basisbau, sondern ziehen mit Mutter-Goos übers Feld und saugen Ressourcen auf. Die Mütter spucken alle anderen Einheiten aus. Ihre Bewegungsfreiheit macht die Goo unberechenbar, ihr Mangel an Verteidigungsanlagen ist aber auch eine Schwachstelle.

Grey Goo beschreibt Nanomaschinen, die sich endlos reproduzieren, indem sie sämtliche Masse auf der Erde konsumieren.

Strategie ohne Höhepunkt

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Grey Goo ist ein völlig solides Strategiespiel, aber für mich übertreibt es Petroglyph mit der Vereinfachung. Es macht dabei so viele Abstriche, dass mir einfach die Höhepunkte fehlen, die richtigen Begeisterungsmomente. Ich habe nicht einmal eine Lieblingseinheit, weil sie sich ja alle irgendwie gleich spielen und auch noch gleich aussehen. All ihre besten Ideen haben sich die Entwickler eindeutig für das Goo aufgehoben, und das ist tatsächlich eine sehr eigenwillige Fraktion. Nur kann ich mich auch nicht so ganz damit anfreunden, formlosen grauen Schleim zu spielen.

Ich muss mich mit meinen Strategiespiel-Fraktionen keineswegs identifizieren, aber es ist doch immer schön, wenn sie richtig vor Persönlichkeit strotzen. Ob das nun ein manisch charismatischer Kane ist oder einfach die herrlich irren Sprüche eines Chaos Marine in Dawn of War, das gehört für mich einfach dazu. Und es fehlt mir bei Grey Goo, auch die Kampagnenhandlung konnte mich überhaupt nicht mitreißen. Trotzdem hat es Spaß gemacht, mal wieder ein richtig klassisches Strategiespiel zu spielen - davon kriegen wir heutzutage viel zu wenig.

ckelt aber nie eine interessante Persönlichkeit. Genauso wenig übrigens wie die Fraktionen selbst. Wer sind die Beta eigentlich, und warum sind sie auf Ecosystem Nine geflohen? Ein Youtube-Trailer verrät uns mehr über ihre Hintergrundgeschichte als das eigentliche Spiel. Letztlich war es uns ziemlich schnurz, wer nun den Planeten an sich reißt und wer dem grauen Schleim zum Fraß vorgeworfen wird.

Freiheit ohne Überraschungen

Die Missionen geben sich redliche Mühe, abwechslungsreiche Ziele zu bieten. Mal müssen wir eine Stellung halten, bis Verstärkung eintrifft, mal wollen Flüchtlinge gerettet werden. Ihre eigentliche Stärke ist aber die Handlungsfreiheit: Grey Goo macht uns erfrischend wenig Vorschriften, wie wir unser Ziel zu erreichen haben. Wir können auch ohne die Verstärkung losstürmen und die feindliche Basis einäschern, bevor die Hilfsarmee überhaupt eintrifft. Allerdings erleben wir im Laufe der Missionen auch kaum überraschende Wendungen oder denkwürdige Augenblicke, etwa indem sich plötzlich die Missionsziele wandeln.

Auch an den Umgebungen haben wir uns recht bald sattgesehen, obwohl sie richtig hübsch sind. Sie erinnern uns an Pandora aus Avatar: idyllische Wasserfälle, wuchernde Alien-Vegetation und dazwischen sonderbare Fauna. Nur ist das auch so ziemlich der einzige Umgebungstyp, gelegentlich durchsetzt mit felsigem Ödland oder Spuren des Goo. Kampagnenexklusive Helden oder Spezialeinheiten suchen wir ebenso vergebens, sodass wir oft sogar das Gefühl haben, ein normales Gefecht zu spielen. Wenn auch ein angenehm kniffliges: Die KI bringt uns regelmäßig mit überlegenen Angriffswellen ins Schwitzen, nutzt Einheitentypen wie Artillerie voll aus und greift mit Vorliebe unsere verwundbarsten Stellen an.

Keine futuristische KI

Umso unbegreiflicher also, dass sich im Gefechtsmodus selbst der schwerste Computergegner lächerlich dilettantisch anstellt. Selbst wenn wir uns ein wenig Zeit lassen und keine übermäßig aggressive Strategie fahren, können wir seine Truppen schon im ersten Gefecht problemlos überwältigen und uns dann an seinen Rohstoffsammlern schadlos halten. Und damit kommt die KI nicht einmal ansatzweise klar. Zerstören wir einen ihrer Extraktoren, versucht sie verzweifelt, ihn sofort an der gleichen Stelle wieder aufzubauen – bevor wir überhaupt Zeit hätten, unsere Panzer woanders hinzubeordern. Auf ein anderes Ressourcenvorkommen auszuweichen, kommt ihr nicht in den Sinn, aber Befreiungstruppen kann sie sich so auch nicht leisten.

Interessanter wird es mit anderen Spielern, denn hier haben wir mehr Raum für clevere Tricks. Zum Beispiel sind im Wald verstecke Truppen unsichtbar, wenn der Feind nicht selbst Männer unter dem Blätterdach hat, so können wir einen fiesen Hinterhalt legen. Insgesamt fällt das Gefechtspaket von Grey Goo aber auffällig dünn aus: gerade mal sieben Karten, höchstens vier Spieler und keinerlei alternative Spielmodi. Ein Map-Editor ist zwar geplant, ändert aber nichts am geringen Release-Umfang. Somit gelingt es dem Spiel trotz eines soliden Kerns nicht, in irgendeiner Disziplin merklich hervorzustechen. Maurice Weber

Petroglyph: Die Überlebenden von Westwood

Westwood begründete seinerzeit mit Dune 2 und Command & Conquer das Echtzeitstrategie-Genre. Und so ein Erfolg lockte natürlich große Publisher an wie das Spice den Junkie. Das Studio wurde 1998 von Electronic Arts geschluckt und 2003 schließlich dichtgemacht. Teile der Belegschaft blieben bei EA und wechselten zu EA Los Angeles, aber ein Teil des Teams sagte sich lieber los und gründete gemeinsam Petroglyph Games. Ihre Echtzeit-Expertise stellten sie eindrucksvoll mit Empire at War und Universe at War unter Beweis, aber keines dieser Spiele schaffte es zum Kassenschlager. Danach probierten sie sich mehrfach an Onlinespielen im Sinne von League of Legends, aber die standen unter keinem guten Stern: Battle for Graxia wurde 2013 eingestellt, und der Kickstarter für Victory sammelte nicht einmal ein Zehntel der benötigten 700.000 Dollar. Mit Grey Goo kehren Petroglyph nun in ihre traditionellen Jagdgründe zurück.

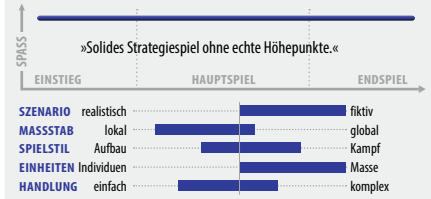
TERMIN 23.1.2015 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 12 Jahren

Grey Goo

Strategie

Publisher	Greybox
Entwickler	Petroglyph Games
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK STRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) (Team)-Deathmatch (4), Koop gegen KI (3)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 5 Stunden
WERTUNG Gut

»Unterhaltsame Echtzeitschlachten, aber sehr wenige Maps und Modi.«

GRAFIK 7/10
⊕ schicke Landschaften ⊕ atmosphärische Beleuchtung ⊕ eigentliche gute Einheitenmodelle ... ⊖ ... aber kaum auseinanderzuhalten ⊖ wenige Landschaftstypen ⊖ mäßige Effekte

SOUND 9/10
⊕ stimmiger Soundtrack ⊕ gute deutsche Sprecher ⊖ schwache Kampfgeräusche

BALANCE 9/10
⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊕ sanfte Einführung ⊕ zunehmend anspruchsvolle Einsätze ⊕ die meisten Einheiten nützlich ⊖ einige nutzlose Upgrades

ATMOSPHÄRE 7/10
⊕ stimmungsvoll animierte Umgebungen ⊕ optisch abwechslungsreiche Fraktionen ⊖ auf Dauer eintönige Schlachten ⊖ schwache Inszenierung innerhalb der Missionen

BEDIENUNG 9/10
⊕ Bauleiste ⊕ eingängiges Hotkey-Layout ⊕ Kamera weit herauszoombar ⊖ einige wichtige Befehle (»Nicht automatisch angreifen«) fehlen ⊖ Einheiten verhaken sich gelegentlich

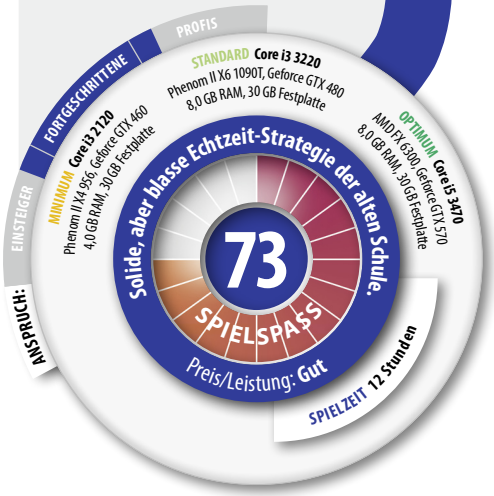
UMFANG 7/10
⊕ Kampagne mit 15 langen Missionen ⊕ drei Fraktionen ⊖ nur sieben Gefechtskarten ⊖ kaum Spielmodi

MISSIONSDESIGN 7/10
⊕ lange Einsätze ⊕ einige abwechslungsreiche Hauptziele ⊕ optionale Nebenziele ⊕ hohe Handlungsfreiheit ⊖ kaum denkwürdige Momente ⊖ zu oft simples »Zerstöre alle Feinde«

KI 6/10
⊕ in der Kampagne stark ⊕ nutzt die meisten Einheitentypen ⊕ greift verwundbare Stellen an ⊖ im Gefechtsmodus extrem leicht auszuhebeln ⊖ kann auf frühe Angriffe nicht reagieren

EINHEITEN 6/10
⊕ drei Fraktionen mit eigenem Basisbau ⊕ sehr eigenwillige Goo-Fraktion ⊕ epische Einheiten ⊖ sehr kleine Einheitenauswahl ⊖ Einheiten ähneln sich stark ⊖ wenige Upgrades

KAMPAGNE 6/10
⊕ schicke Renderfilmchen ⊕ Goo als ungewöhnlicher Gegenspieler ⊖ blasse Protagonisten ⊖ Handlung entwickelt wenig Spannung



 Petroglyph arbeitete beim Design von Grey Goo mit Weta Workshop (Herr der Ringe, District 9) zusammen.