

Echtzeit-Strategie 2015

# Ein Genre kämpft weiter!

Echtzeit-Strategie ist tot? Von wegen, sie riecht nicht mal komisch! Wir zeigen, welche Titel dem Genre dieses Jahr frischen Wind einhauchen wollen und welche Spiele die Wartezeit bis dahin verkürzen. Von Maurice Weber

Auf DVD: Echtzeit-Strategie 2015

**D**ie Echtzeit-Strategie lebt! Auch wenn sie momentan etwas flach atmet, prophezeien wir doch die baldige Genesung. Schließlich ist so manches totgeglaubte Genre in den letzten Jahren wie der Phönix aus der Asche gestiegen. Point&Click-Adventures gibt es wieder jede Menge, Crowdsourcing als Finanzierungsmodell hat uns traditionelle Rollenspiel-Perlen wie Divinity: Original Sin beschert. Und sogar Weltraumsimulationen wie Elite: Dangerous oder Star Citizen heben wieder ab. Nur

die Echtzeit-Strategen darben momentan vor sich hin, warten Jahre auf die nächste Starcraft-Erweiterung und beobachten traurig, wie selbst vielversprechende Kickstarter-Projekte wie Planetary Annihilation im Mittelmaß versanden. Aber selbst in diesen trüben Tagen gibt es gelegentlich mal einen Hoffnungsschimmer am Horizont, 2015 erwarten uns sogar richtig viele interessante Strategiespiele. Wir zeigen, worauf es sich zu warten lohnt – und mit welchen (teilweise auch schon älteren) Titeln wir uns die Zeit bis dahin versüßen. Maurice Weber

PREVIEW

## Grey Goo

Termin: **bereits erhältlich**

Hinter Grey Goo stecken einige der Macher von Command & Conquer. Kein Wunder also, dass die Devise vor allem lautet: zurück zum Wesentlichen. Statt wie in Starcraft 2 jede einzelne Einheit zu steuern und Dutzende Spezialfähigkeiten im Auge zu behalten, will uns das gemächlichere Grey Goo mehr Zeit für große strategische Manöver lassen. Basisbau und Panzer-Massenschlachten sorgen für ein herrlich klassisches Spielgefühl, eine Art Mischung aus C&C und Supreme Commander. Die Kampagne schickt uns durch 15 Missionen, in deren Verlauf wir alle drei Fraktionen unter den Mauszeiger kriegen. Besonders das namensgebende Grey Goo selbst, ein Verbund intelligenter Nanomaschinen, besticht durch ganz eigene Ideen: Wir bauen keine Basis, sondern ziehen mit Mutter-Goos über die Karte, lassen sie Ressourcen aufsaugen und teilen sie dann in Einheiten und immer mehr Mutter-Goos auf. Nur die anderen beiden Fraktionen, die Menschen und die Beta-Aliens, ähneln sich etwas zu sehr. Trotzdem: Schön, dass es solche Strategiespiele auch heute noch gibt.



Epische Massenschlachten mit riesigen Panzerarmeen sorgen für Strategie-Nostalgie.



Bekannte Fraktionen wie die Dark Angels erfreuen Warhammer-Fans.

## Warhammer 40K – Dawn of War 2: Retribution

Termin: **bereits erhältlich**

Echtzeit-Massenschlachten, Diablo-Beutejagd oder irgendwas dazwischen? Mit den vier Helden von Dawn of War 2: Retribution metzeln wir uns durch die Kampagne, schlachten Orks und stocken unser Arsenal mit immer brutaleren Kettenschwertern und Plasmagewehren auf. Level für Level züchten wir unser Quartett zu Einmann-Armeen heran, Chaosgeneral Eliphaz fegt auf der höchsten Stufe ganze Heerscharen in einem Erdbeben-Inferno von der Karte. Weil das noch nicht reicht, haben wir auch eine ganz normale Armee im Rücken: In den meisten Missionen rekrutieren wir Soldaten und Kriegsgerät. Wer nur Feldherr sein will, lässt seine Helden zuhause und nimmt dafür besonders starke Elitetruppen mit, die uns obendrein eine noch größere Streitmacht anheuern lassen. Als Sahnehäubchen obendrauf lässt sich Retribution wie schon das Hauptspiel Dawn of War 2 komplett im Koop spielen. Aber es perfektioniert dessen Genremix und erlaubt uns zudem, die Kampagne endlich mit allen sechs der grundverschiedenen Völker anzugehen. Die hochmotivierenden Feldzüge im herrlich stimmigen Warhammer-Universum sollte sich kein Strategie entgehen lassen.

# Company of Heroes 2

Termin: **bereits erhältlich**

Spannend, fordernd und enorm abwechslungsreich – die Kampagne von Company of Heroes 2 gehört noch immer zu den besten im Genre. Wir ziehen auf russischer Seite in den zweiten Weltkrieg und erleben die harte Realität der Ostfront. Im Schneesturm holen sich unsere Truppen den Tod, wenn wir sie keine Deckung nehmen lassen. Panzer sind aber genauso gefährdet, auf einem zugefrorenen See sprengen wir ihnen per Mörser das Eis unter den Ketten weg. Überhaupt will jede Einheit geschickt eingesetzt, jede Möglichkeit zum Flankenangriff genutzt werden, denn jeder Fehler wird bestraft. Das macht sowohl die Kampagne als auch die Mehrspielerschlachten zu einem Fest für Generäle. Die Kampagne des allein lauffähigen Einzelspieler-Addons Ardennes Assault hält das hohe Niveau aber nur bedingt. Hier kämpfen wir auf amerikanischer Seite, wählen für jeden Einsatz aus Kompanien wie Luftwaffe oder Panzerdivision und statten die Einheiten mit Fähigkeiten aus.



Vor allem taktisch sind die realistischen Schlachten im Zweiten Weltkrieg fordernd.



Blizzards Meisterwerk ist etwas älter, aber immer noch wegweisend.

# Starcraft 2

Termin: **bereits erhältlich**

Blizzards Meisterwerk Starcraft 2 darf auf keiner Liste der modernen Strategie-Highlights fehlen: Eine der letzten klassischen Strategieserien, die bis heute nicht ins Free2Play-Grab abgerutscht ist. Sowohl Wings of Liberty als auch Heart of the Swarm glänzen mit einer fantastischen Kampagne. Die Story ist aufwändiger inszeniert als so manches Rollenspiel und die Missionen sind gespickt mit cleveren Ideen. Zwischen den Einsätzen bauen wir unsere Armee aus, indem wir Aufwertungen für unsere Terraner-Einheiten kaufen oder Heldin Kerrigan neue Fähigkeiten beibringen. Und dann ist da natürlich noch der großartige Mehrspielermodus, der selbst Profi-Strategen ihr ganzes Können abverlangt. Die Standalone-Erweiterung Legacy of the Void soll dieses Jahr in die geschlossene Beta gehen, ob das fertige Spiel ebenfalls noch 2015 erscheint, steht in den Sternen.

# Etherium

Termin: **21.2.2015**

Etherium verzichtet auf eine Kampagne, stattdessen erobern wir auf einer Strategiekarte rundenweise das Universum. Zwischen den Gefechten heben wir neue Flotten aus, treiben die Forschung voran und besitzeln den Feind. Die eigentlichen Schlachten tragen wir in Echtzeit aus. Jeder Planet hat seine eigenen Besonderheiten, über die Wüstenwelt Serenade toben etwa Sandstürme, die Einheiten an Ort und Stelle festsetzen. Außerdem treffen wir neutrale Fraktionen, die wir entweder auslöschen oder auf unsere Seite ziehen können. Da sehen wir einiges strategisches Potenzial, nur der Basisbau fällt etwas dürftig aus: Wir erobern Sektoren und bauen dann festgelegte Vorposten aus. Noch unklar ist, wie weit die rundenbasierten Kampagnen auch mit einer Story und ein paar besonders spektakulären Sondermissionen garniert werden. Wenn wir ausschließlich normale Gefechte schlagen, könnte nach einer Weile die Luft raus sein.



Echtzeit-Schlachten in einem knallbunten Universum.

PREVIEW



Die Panzerschlachten sind extrem taktisch und packend.

# World in Conflict

Termin: **bereits erhältlich**

Der kalte Krieg wird heiß, und die Russen fallen auf amerikanischem Boden ein – was leicht in blinden Hollywood-Patriotismus ausarten könnte. Unsere Befehlshaber in World in Conflict sind echte Persönlichkeiten, die mit den Widrigkeiten des Krieges zu kämpfen haben. Und auch als wir in der Erweiterung Soviet Assault die russische Seite spielen, sind die Generäle keine Karikatur-Bösewichte, sondern richtige Charaktere. Spielerisch stimmt bei World in Conflict ebenfalls alles, sowohl die Kampagneneinsätze als auch die Mehrspielerschlachten fordern kluges Vorgehen. Wir errichten keine Basis, sondern lassen unsere Truppen einfliegen, um mit ihnen Punkte auf der Karte zu erobern. So müssen wir unser begrenztes Kontingent und Spezialfähigkeiten wie Artillereschläge geschickt einsetzen – auch heute noch spannend, obwohl das Spiel ein paar Jährchen alt ist.

# Homeworld Remastered & Shipbreakers

Termin: 25.2.2015

Lang war Funkstille, aber 2015 erwartet uns eine Doppelpackung Homeworld. Zum einen das völlig neue Shipbreakers. Das spielt nicht im Weltraum, sondern schickt uns in Schlachten auf einem Wüstenplaneten. Aber es stammt von einem Team aus ehemaliger Homeworld-Entwickler und erzählt dessen Vorgeschichte. Und zum anderen kehrt auch das Original zurück, in einer HD-Neuaufgabe von Gearbox. Die Homeworld Remastered Collection enthält beide Teile mit besserer Grafik und Rendervideos. Ob das Remake gelingt, muss sich erst noch zeigen. Mit Strategie hatte die Shooter-Schmiede Gearbox bislang nicht allzu viel am Hut. Homeworld an sich ist aber bis heute über jeden Zweifel erhaben. Die anspruchsvollen Schiffsschlachten im 3D-Raum machen die melancholische Geschichte um ein heimatloses Nomadenvolk zu einem einzigartigen Spiel. Also vergeigt die Neuaufgabe nicht, Gearbox!



Trotz neuer Texturen und Effekte bleibt der typische Homeworld-Look erhalten.



## Blitzkrieg 3

Termin: 2. Quartal 2015

Nach über zehn Jahren stürmt mit Blitzkrieg 3 die Fortsetzung einer einst erfolgreichen Echtzeit-Strategiereihe aufs Schlachtfeld. Diesmal steht ein völlig neuer Mehrspielermodus im Zentrum. In den Missionen wird nur gekämpft, dafür ziehen wir zwischen den Parteien eine Basis hoch, die wir stetig weiterentwickeln. Wir erforschen Aufwertungen, postieren unsere Garnison und stellen Verteidigungsanlagen auf. Wenn wir in die Schlacht ziehen, stürmen wir die Basis eines anderen Spielers. Die wird aber von der KI gesteuert, genau wie unsere eigene, falls wir angegriffen werden. Der Mehrspielermodus läuft asynchron, es sind nie zwei Spieler gleichzeitig auf dem Feld. Im Einzelspielermodus gibt sich Blitzkrieg 3 dafür traditioneller, dort fährt es eine historische Kampagne für jede der drei Fraktionen auf. Für diesen Einzelspielerpart müssen wir uns das Spiel ganz normal kaufen, der Multiplayer wird dagegen kostenlos sein. Wir können aber auch ein Premium-Abo abschließen, um schneller Erfahrung und Ressourcen für unsere Basis zu sammeln. Hoffentlich stimmt dann das Matchmaking und würfelt Grattisspieler nicht mit überlegenen Premium-Kunden zusammen.

Die Weltkriegs-Futzenschlachten der Vorgänger bekommen eine Tower-Defense-Komponente.

## Call to Arms

Termin: 1. Quartal 2015

Men of War steht für anspruchsvolle Taktikschlachten, das Gleiche erwarten wir uns auch um vom geistigen Nachfolger Call to Arms. Der spielt diesmal in der Moderne statt im Zweiten Weltkrieg, spielerisch wird er aber ähnlich. Wer nicht jeden Soldaten im Auge behält und alle Eigenheiten des Schlachtfelds nutzt, sieht schnell keine Sonne mehr. Wollen wir mal mit einem Panzer punktgenau die gegnerische Deckung plattwalzen, dürfen wir auch die Kontrolle über einzelne Einheiten übernehmen und sie in Third Person-Perspektive steuern. Tatsächlich sieht Call to Arms fast schon zu sehr nach Men of War aus, für einen Nachfolger wünschen wir uns mehr. Die fummelige Steuerung etwa muss auf jeden Fall besser werden. Dass die Grafik weiter auf der gleichen, nicht mehr ganz taufrischen Engine basiert, können wir dagegen verzeihen, wenn der taktische Anspruch gewohnt hoch bleibt.



Das Panzer-Strategiespiel setzt auf das gleiche Taktik-Konzept wie der Vorgänger Men of War.



## Act of Aggression

Termin: 2015

Gut, der geistige Vorgänger Act of War gehörte nicht gerade zu den anspruchsvollsten Strategiespielen, punktete aber mit seiner Präsentation. Act of Aggression will immerhin deutlich komplexer werden. Das geht schon bei vier Ressourcen los, mit denen wir jetzt über 70 Einheitentypen und über 100 Upgrades finanzieren. Vor allem aber wollen die Einheiten und Verbesserungen auf dem Schlachtfeld schlau genutzt werden: Infanterie kann sich etwa in Gebäuden verschansen oder sogar hinter Panzern Deckung nehmen, und auch Höhenvorteile sollten wir nutzen. Jede Fraktion hat ihre eigenen Stärken und soll auch ihre eigene Kampagne bekommen. Das schurkische Kartell etwa setzt auf Spionage und Hightech-Tricks, die US-Armee dagegen auf brachiale Feuerkraft. Mit all dem erfindet Act of Aggression das Genre sicher nicht neu. Aber die Entwickler möchten ja auch vor allem ein bewährtes Spielprinzip zu neuem Leben erwecken und ein schönes klassisches Echtzeitstrategiespiel bieten.

In Sachen Präsentation orientiert sich das Spiel an Act of War, sieht also nicht mehr ganz aktuell aus.