Echtzeitstrategen, die gern Massenschlachten im Stil von „Total Annihilation" auf dem Monitor austragen, werden **Zero-K** mögen. Das quelloffene Spiel, das auf der Spring-Engine beruht, verträgt theoretisch 250 Spieler pro Partie, wobei jeder bis zu 5000 Einheiten ins Gefecht führen kann. Aber bereits Partien mit zwei bis vier Spielern können leicht hektisch und unübersichtlich werden. Die Bereitstellung der Ressourcen Metall und Energie spielt eine wichtige Rolle für die Produktion von Einheiten und das Errichten von Gebäuden: Extraktoren liefern Metall; Solaranlagen oder Fusionskraftwerke erzeugen Energie. Wenn eine Ressource fehlt, gerät die Produktion ins Stocken. Es gibt nur eine spielbare Fraktion, was dem Balancing zugute kommt. Dafür ist aber das Angebot an verfügbaren Einheiten sehr vielfältig. Vom Panzer über Jets, Artillerie und Schiffe bis hin zum gigantischen Kampfläufer ist alles dabei, was der Stratege sich wünscht.

Die Grafik von „Zero-K" kann sich sehen lassen – das betrifft sowohl die Effekte als auch Texturen und Einheitenmodelle. Energiewaffen schicken eindrucksvolle Blitze über den Bildschirm. Zum Einstieg bietet das Programm Tutorial-Missionen und die Möglichkeit, sich beim Spielen gegen den Computer mit der Handhabung vertraut zu machen. Die Steuerung hält sich mit ihren Maus- und Tastaturbefehlen an genreübliche Standards, wie sie etwa von der „Command & Conquer"-Serie bekannt sind. So zoomt man für eine bessere Übersicht mit dem Mausrad aus dem Geschehen heraus, daraufhin verkleinert sich der Kartenmaßstab und Einheiten werden mit Symbolen dargestellt.

Den Kern des Spiels bilden die Multiplayer-Gefechte. Matches gegen menschliche Generäle bringen Erfahrungspunkte; mit steigendem Rang bekommt man zusätzliche Baumöglichkeiten für die Skirmishes freigeschaltet. Das Programm benötigt auch fürs Solospiel eine Internet-Verbindung. Beim Erststart lädt es die Spring-Engine und zahlreiche weitere Spielbestandteile nach. Eine einfache Registrierung (ohne E-Mail-Adresse) im Client ist ebenfalls erforderlich.

(Reinhard Schmitz/psz)

ab 14

Massenschlachten mit einer bisweilen schwer zu überblickenden Anzahl von Kampfeinheiten sind bei „Zero-K" an der Tagesordnung.

Literatur

[1] Springer, Schwinger und Strategen, Spiele-Leckerbissen für jeden Geschmack, c't 24/11, S. 124

[2] Fragwürdige Heldentruppe, c't 16/10, S. 185

[3] Kämpfer, Knobler, Kurvenschneider, Herausragende Computerspiele des Jahres 2008, c't 26/08, S. 146

[4] Feuerfinger und Hirnakrobaten, Software-Kollektion: Computerspiele für verschiedene Geschmäcker, c't 12/02, S. 170

[5] Wiedergeburt, c't 10/11, S. 198

www.ct.de/1226112 c't