It's coming home!

WORLD IN CONFLICT

Martin Walfisz, Chef des schwedischen Entwicklerstudios Massive Entertainment, spricht im Zusammenhang mit seinem neuesten Werk immer von »Action-Strategie«. Recht hat der Mann!

Wenn Eheleute einen Konflikt austragen, fliegen die Kaffeetassen. Wenn Kneipenschläger einen Konflikt austragen, fliegen die Fäuste. Wenn USA und Sowjetunion einen Konflikt austragen, fliegen die Raketen. Und weil es in Massives neuem Echtzeit-Strategiespiel genau darum geht und die ganze Welt etwas von so einer Auseinandersetzung hätte, lautet sein Titel **World in Conflict**. Hier landen sowjetische Truppen in Amerika, um die Vereinigten Staaten in die Knie zu zwingen. Sowjets? Richtig, denn in **World in Conflict** hat sich der Warschauer Pakt nie aufgelöst. Ende der 80er wird so aus dem Kalten Krieg ein heißer, und nun rollt die Rote Armee durch West Virginia. Trotzdem soll es in der Einzelspielerkampagne keine eindeutig gute und keine zutiefst böse Seite geben: Sowohl die Amerikaner als auch die Russen werden von verständlichen Motiven getrieben, erklärt uns Chef-Spieldesigner Magnus Jansén. Warum findet der Krieg dann vor allem in den USA statt? »Weil es doch mal was anderes ist, die Amis zuhause kämpfen zu lassen«, grinst Jansén.

Teamspiel: Die Infanterie lässt sich kutschieren, Panzer und Reparaturtrupp rücken vor, hinten schlägt Artillerie ein.

80er-Party

Ansonsten verrät uns Massive bei unserem Besuch in Malmö kaum etwas über den Singleplayer-Part des Spiels – Details sind noch geheim, etwa wer die mysteriöse dritte Partei werden wird. Stattdessen begutachten wir den Mehrspielermodus und ziehen gegen die Programmierer ins Feld. Hier bietet **World in Conflict** tatsächlich etwas völlig Neues: eine Mischung aus **C&C Generäle** und **Battlefield 2**. Vor dem Start suchen wir uns eine Truppengattung aus: Helikopter, Panzerfahrer, Infanterie oder Unterstützung. Letztere verfügt über Artillerie, Reparatur- und Luftabwehrfahrzeuge. Das Gerät stammt aus den 80ern und 90ern – keine Angst, die Panzer, Hubschrauber und übrigen Waffen aus **World in Conflict** sind modern genug, um auch heute noch im Einsatz zu sein, unbemannte Aufklärungsdrohnen oder gar Strahlenkanonen dürfen Sie aber nicht erwarten.

Die Einheiten sind selbst in der Nahaufnahme unglaublich detailliert.

Die Artillerie feuert noch, da geht der Feind schon in einem Atompilz unter.

Ein Geschwader Hind-Hubschrauber gerät in unser Kreuzfeuer (Mitte). Es hält sich nur Sekunden in der Luft.

Wechselwirkung

Jede Klasse hat Vor- und Nachteile: Die Infanterie kann sich in Gebäuden verschanzen, aber wenn ein Panzer über die Soldaten rollt, bleibt nicht viel übrig. Die Kettenfahrzeuge indes sind schnell und kampfstark, den Hubschraubern aber wehrlos ausgeliefert. Diese wiederum haben keine Chance gegen die Luftabwehr des Unterstützers, dafür hat der sonst kaum Offensivwaffen. Sie sehen schon: Hier funktioniert das Stein-Schere-Papier-Prinzip nicht nur zwischen den Einheiten, sondern sogar innerhalb der Spielerklassen. **World in Conflict** motiviert uns daher wie kein anderes Strategiespiel zur Kooperation: Als Infanteriekommandant lassen wir unsere Truppen von befreundeten Transporthubschraubern abholen und über den Häusern des nächsten Dorfes abseilen. Dabei rollen die Panzer unseres zweiten Kollegen durch die Straßen, während sie der dritte mit Flaks sichert und ein vierter aus dem Hintergrund mit Artillerie blindlings in Richtung Feind schießt.

Panzerleasing

Basisbau gibt's nicht. Wir investieren stattdessen Credits in unsere Truppenauswahl, die Einheiten werden daraufhin am Schlachtfeld abgesetzt. Unser Kapital bleibt dabei immer gleich: Stehen uns also 5.000 Punkte zur Verfügung, kaufen wir davon fünf Panzer à 1.000 Credits. Erst wenn einer davon zerstört wird, tröpfelt sein Gegenwert langsam wieder auf unser Konto, bis wir einen neuen kaufen können. Massenschlachten gibt's also nicht, stattdessen kontrolliert jeder Spieler einen kleinen Trupp, der mit der Zeit an Erfahrung und damit Kampfkraft gewinnt. Wenn's sein muss, können wir uns auch im Arsenal der Kollegen bedienen, uns etwa als Panzerkommandant eine Flak kaufen. Die kostet uns allerdings viel mehr als den Unterstützer. Sind wir völlig unzufrieden mit unserer Rolle, jagen wir unsere verbleibenden Truppen zum Teufel und wechseln einfach die Klasse.

Blitzkrieg

World in Conflict bietet eine ungewöhnliche Möglichkeit: Wir können jederzeit in ein Match einsteigen, anstatt wie bei anderen Strategietiteln zuerst Mitspieler zusammentrommeln zu müssen. Wie in **Battlefield 2** nehmen wir Flaggen auf der Karte ein. Je mehr davon wir halten, desto schneller kippt das Machtverhältnis zu unseren Gunsten, etwa wie auf einer Waage. Liegt der Schwerpunkt komplett auf unserer Seite, haben wir gewonnen. Außerdem bekommen wir für eroberte Zonen und erledigte Feinde Erfahrungspunkte. Die investieren wir in Sonderaktionen wie Radaraufklärung, Artillerieschläge oder gar eine Nuklearwaffe. Wenn die einschlägt, halten Freund wie Feind vor Staunen inne – so schrecklich schön sieht der Atompilz aus! Die Grafik in **World in Conflict** raubt uns auch sonst den Atem: Raketen ziehen Rauchspuren über den Himmel, Napalm fackelt ganze Wälder ab, und die Einheiten sind so detailliert, dass sie selbst in Nahaufnahme aus einem aktuellen Shooter stammen könnten. Ob es wohl eine Ego-Perspektive im Spiel geben wird? »Kein Kommentar«, zwinkert Jansén, »so viel Bier gibt's nicht mal in München, dass ich euch das verraten würde!« FAB

Erfahrungspunkte investieren wir in einmalige Sonderaktionen wie dieses Bombergeschwader.

Der Krieg wütet von der amerikanischen Ostküste bis hinauf nach Alaska.

WORLD IN CONFLICT

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: Massive / Vivendi
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegismund: »Sowas habe ich noch nie gespielt! Eigentlich mag ich keine Strategiespiele ohne Basisbau (ich werde nervös, wenn ich Truppen unwiederbringlich verliere), aber hier ist das kein Problem. Vorne vier Kompanien im Bombenhagel verloren? Egal, da hinten springen schon drei neue ab. Durch die kleinen Trupps bin ich hautnah am Geschehen dran. So verliere ich die Feldherrendistanz – aufregend! Für ein kurzes Gefecht kann jederzeit in ein Match springen, ohne ewig warten zu müssen. Ich hoffe nur, dass das Teamspiel auch auf offenen Servern gut funktioniert: Das Stein-Schere-Papier-Prinzip ist in World in Conflict derart ausgeprägt, dass man alleine gnadenlos untergeht.«

POTENZIAL SEHR GUT

GIC

➤ AUF DER GAMES CONVENTION:
· Anspielen ab 16 Jahren

➤ GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK G73