



# World in Conflict

Als weltweit erstes Spielmagazin haben wir die Einzelspieler-Kampagne angetestet. Auch hier bleibt das Entwicklerstudio Massive stabil auf Hit-Kurs.

ab 16/18-DVD  
Mega-Preview  
- der Multiplayer-  
modus  
- die Rollen

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3586  
- GameStar TV  
17/07 (Premium)

Stellen Sie sich vor, es ist Krieg und Sie kommen zu spät. Was sagen Sie Ihrem Vorgesetzten? »Entschuldigung, aber da war dieses Mädel unten im Dorf...«? Sicherlich nicht. Auf die Idee kann nur ein echter Volltrottel kommen. Und genau so einer ist Captain Bannon. Dass ihm sein Vorgesetzter Colonel Sawyer nicht den Kopf abreit, liegt allein daran, dass die US Army jeden Mann braucht: Die Russen sind in Europa einmar-

schiert! Wir haben Teile der Singleplayer-Kampagne von **World in Conflict** gespielt, aufregende Schlachten geschlagen und die Hauptpersonen des vielversprechenden Echtzeit-Strategiespiels kennengelernt. Und einer von denen ist nun mal ein Volltrottel.

### Voyage, Voyage

Es ist 1989, ein freundlicher Herbsttag in Sdfrankreich, Dritter Weltkrieg, kurz nach zehn. Vor

ihrem konomischen Kollaps stehend hat sich die Sowjetunion entschlossen, Europa anzugreifen. Die Nato hat natrlich was dagegen, und so befinden wir uns eines sonnigen Morgens auf einem Hgel an der Cte d'Azur. Einen Hgel weiter haben sich die Russen bei einem Leuchtturm eingegraben. Wir, das sind Captain Bannon, Colonel Sawyer, ein franzsischer Verbindungsoffizier und Captain Parker, unser Alter

Ego. Parker ist die einzige Person, die nicht redet und immer mit dem Rcken zur virtuellen Kamera steht, die anderen drei kennen wir schon ein bisschen. Denn da, wo andere Spiele einen Ladeballen haben, bringt uns **World in Conflict** in kurzen, animierten Bildersequenzen die Hauptdarsteller nher – durch Telefongesprche, die sie mit ihren Vorgesetzten, Freunden und Familien fhren. Der ergraute Sawyer etwa



Napalm brennt Wlder ab und errichtet Barrieren gegen Infanterie.



Atombomben neutralisieren Kontrollpunkte.



Auf dem europischen Schlachtfeld kommen auch deutsche Einheiten zum Einsatz. Hier: ein **Tornado**, der einen Bombenteppich legt.



Panzer haben unterschiedliche Trefferzonen. Sie sind von der Seite und von hinten verwundbarer.

ist ein alt gedientes Schlachtross, das kurz vor dem Ruhestand noch eine schwere Aufgabe vor sich hat. Der französische Offizier liebt eine junge Frau, die schwanger ist, ihm das aber nicht verrät, weil er ohnehin schon zu aufgewühlt ist. Und Bannon? Nun, der ist eigentlich gar kein Volltrottel. Er ist nur unsicher, weil er frisch von der Offizierschule kommt. Er will beweisen, was für ein harter Kerl er ist, und macht dabei eine Menge Fehler. Fehler, die wir hautnah zu spüren bekommen.

### Looking for Freedom

Im Spiel gibt es auch richtige Zwischensequenzen. In der ersten bellt uns Colonel Sawyer die Tagesbefehle ins Gesicht. Wir sollen die Anhöhe mit dem Leuchtturm erobern und die dortige Artillerie vernichten. Dazu kommandieren wir französische Truppen. Basisbau und Ressourcenförderung gibt's nicht, stattdessen stehen uns mehrere Einheiten zur Verfügung: leichte und schwere Panzer, Hubschrauber und Unterstützungstruppen. Wie wir unsere Kampfgruppe zusammenstellen, bleibt uns überlassen, allerdings haben wir nur ein begrenztes Budget. Je mächtiger eine Einheit,

desto teurer. Wir bestellen also zwei schwere Panzer und ein paar Truppentransporter. Die werden wenige Sekunden später im Startgebiet abgeworfen, wir rollen los. Die Steuerung der Fahrzeuge ist einfach: Wie in einem Ego-Shooter schauen wir uns frei mit Maus und WASD-Steuerung um, wie in einem Echtzeit-Strategiespiel klicken wir unsere Panzer an und befehlen Ihnen, wo sie hinfahren sollen. Parker ist dabei nicht selbst auf dem Schlachtfeld, er kommandiert aus dem Off.

### Blinded by the Light

Unsere Truppen rollen hinab in ein Tal, links liegt ein Weingut mit einem Herrenhaus, rechts von uns setzt Bannon seine Panzer in Bewegung. Da meldet sich Colonel Sawyer über Funk: »In dem Grundstück links versteckt sich eine russische Kompanie! Räuchern Sie sie aus, wenn es die Lage zulässt!« So präsentiert uns **World in Conflict** immer wieder Nebenmissionen, mit denen wir besondere Auszeichnungen gewinnen oder zusätzliche Truppen rekrutieren können. So oder so sind diese Aufträge eine willkommene Entschuldigung, um spektakulär Sachen in die Luft zu

sprengen. Eine derart realistische Grafik haben wir vorher in noch keinem Strategiespiel gesehen – die Explosionen könnten direkt aus einer Kriegsreportage stammen. Tatsächlich haben sich Massive Entertainment, die Entwickler von **World in Conflict**, Videoaufnahmen realer Bombendetonationen angeschaut und diese täuschend echt nachgebaut. Gleiches trifft auch auf die Einheiten im Spiel zu: Dank der freien Kamera können wir bis hinab zu den Ketten eines Bradley-Panzers schweben. Der sieht genauso gut aus wie in **Battlefield 2**!

### Beta-Keys für GameStar-Leser

Am 11. Juli startet die offene Beta-Phase von World in Conflict. Die ist für jedermann zugänglich, die Teilnehmerzahl ist aber begrenzt. Vivendi garantiert jedoch allen GameStar-Lesern einen exklusiven Platz an der Front. Folgen Sie zur Beta-Anmeldung einfach dem Quicklink.

► [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) Quicklink: 3989

### Living in a Box

Von hier unten können wir sogar erkennen, dass russische Soldaten aus den Fenstern des Hauses



Explodiert ein Gebäude, fliegt die Inneneinrichtung umher: Tische, Stühle, Fernseher.



Gegen **Hubschrauber** sind Panzer praktisch wehrlos. Hier hilft nur die Flucht - und viel, viel Rauch.



**Infanteristen** können sich in Häusern verschanzen und es auf diese Weise sogar mit Panzern aufnehmen.

schaufen. Die große Stärke der Infanterie ist, dass sie sich in Gebäuden und Wäldern verstecken kann. Zwischen Bäumen wird sie unsichtbar, in Häusern ist sie geschützt. Während wir noch über den Detailgrad der Grafik staunen, hören wir, dass sich die Männer in den Fenstern sogar unterhalten! Weil wir kein Russisch verstehen, gleiten wir zurück zu unseren Truppen, und tatsächlich – die reden auch: »Fragst du dich nicht, warum die Sowjets das tun?« »Ach, weißt du...« Sogar Artilleriegranaten zwischen geräuschvoll durch die Luft, wenn man zufällig gerade in ihrer Flugbahn schwebt. Auch ihre Einschläge sind nicht zu überhören. Und Bannons Geschrei auf dem Acker nebenan sowieso nicht: »Parker, verdammt! Beeil dich! Die Ari haut uns in Stücke!« Tatsächlich müssen wir den Hügel innerhalb eines Zeitlimits erobern – also nichts wie los!

**Ashes to Ashes**

Wir lassen unsere Panzer das Weingut in Schutt und Asche legen. Das Herrenhaus zerfällt in seine Einzelteile, dabei fliegen selbst Möbel durch die Luft – Tische, Stühle, ein Fernseher, sogar ein Klavier. Für die absolvierte Teilaufgabe erhalten wir am Ende

der Mission einen Orden, jetzt schon bekommen wir Punkte für »Tactical Aid«, kurz TA. Damit können wir besonders mächtige Sonderaktionen ordern, Luftaufklärung bestellen, Artillerie oder Bomberangriffe kommandieren, Fallschirmjäger absetzen und dergleichen. Als wir überlegen, womit wir wohl den Hügel Sturmreif schießen könnten, tauchen drei Hind-Kampfhubschrauber auf – sowjetische Panzerkiller! Die zerschmettern mit ihren Geschossen den ersten unserer Transporter und verschießen dann noch besonders starke, ziel-suchende Hellfire-Raketen. Fast jede Einheit im Spiel hat eine offensive und eine defensive Sonderfähigkeit. Unsere Fahrzeuge sind alle auf Bodenkampf ausgerichtet, gegen Helikopter sind sie daher nahezu machtlos. Uns bleibt nur ein Weg: Rauch ausstoßen, die Panzer darin verstecken und auf ein Wunder hoffen.

**The Final Countdown**

Das Wunder kommt von oben: Wir wählen den TA-Angriff Luftschlag. Bei dem jagt ein Mirage-Kampfflugzeug übers Schlachtfeld und zerstört alle feindlichen Lufteinheiten im (recht kleinen) Zielgebiet. Allerdings braucht der Flieger zehn Sekunden bis zu uns.

Die werden mit einem kleinen Countdown über der Angriffszone runtergezählt. Da verzieht sich auch schon unser Rauch, die Helikopter eröffnen wieder das Feuer und zerlegen zwei weitere Fahrzeuge. Als die Mirage endlich da ist, ist von unserer Gruppe nur noch die Hälfte übrig. Der Wert der verlorenen Einheiten sickert nun langsam zurück auf unser Konto, sodass wir neue Truppen ordern können. Versuch macht klug: Diesmal nehmen wir auch Flak-Panzer mit. Da meldet sich Colonel Sawyer mit einer weiteren Nebenmission, in der wir uns zusätzliche Luftabwehreinheiten verdienen können – das ist ausgeklügeltes Missionsdesign. Die Einsätze, die wir in **World in Conflict** gespielt haben, waren alle ähnlich geschickt orchestriert. Spannend, abwechslungsreich, fordernd, aber nicht zu schwer.

**Midnight Lady**

Nach jetziger Planung wird es in **World in Conflict** 14 Missionen geben, jede mindestens gut eine Stunde lang. Sie dürfen also voraussichtlich über 20 Stunden Solo-Spielzeit erwarten. So abwechslungsreich wie die Missionen selbst werden dabei auch die Schauplätze ausfallen. Denn nach den Gefechten in verschie-

den Teilen Europas schlagen die Russen überraschend in den Vereinigten Staaten zu: Fallschirmjäger und Landtruppen der Marine stürmen Seattle und tragen den Krieg bis ins Herz der Vereinigten Staaten. Einer der dramatischsten Einsätze des Spiels führt Parker dabei nach New York. Hier haben die Russen die drei Inseln vor Manhattan erobert. In einer wolkenverhangenen Nacht, die nur durch das brennende Umland erhellt wird, liegt es nun an uns, das symbolträchtigste Denkmal der USA zu retten: die Freiheitsstatue. Uns bleibt nur eine halbe Stunde, die Russen zurückzuschlagen, sonst befiehlt Colonel Sawyer die Bombardierung von Liberty Island und ihrer knapp 50 Meter großen Bewohnerin. Kurz vor Ablauf der Zeit vernichten wir alle Russen auf der Insel, in der anschließenden Zwischensequenz drehen die amerikanischen Jagdbomber in der letzten Sekunde ab – das erinnert stark an das Finale des Films **The Rock**.

**Brothers in Arms**

In New York darf Parker nur Kampfhubschrauber befehligen. Welche Art von Einheiten wir kommandieren, variiert also von Mission zu Mission. So steuern wir beim Gegenschlag auf russischem Boden

**Die Rollen im Mehrspielermodus**



**Infanterie**  
**Stärke:** kann sich in Wäldern und Häusern verstecken  
**Schwäche:** auf freier Fläche sehr verwundbar



**Unterstützung**  
**Stärke:** weitreichende Artillerie, Luftabwehr  
**Schwäche:** verwundbar bei direkten Angriffen



**Panzer**  
**Stärke:** robust und schnell, Rauchwerfer  
**Schwäche:** nahezu wehrlos gegen Hubschrauber



**Helikopter**  
**Stärke:** äußerst schnell, hohe Feuerkraft  
**Schwäche:** keine Bodentruppen, teuer



Rauch macht Feinde unsichtbar – die Raketen unserer Helikopter finden eine Zeit lang kein Ziel.



Je länger wir Truppen in den **Kontrollpunkten** parken, desto mehr Verteidigungsanlagen erhält der Posten.

zunächst nur Fußsoldaten durch Wälder und Trabantenstädte, während Bannon seine Panzer über die freien Flächen hetzt. So bietet **World in Conflict** dramatische Schlachtfeldatmosphäre, insbesondere, da die Kämpfe auf den Nebenschauplätzen nur selten einem festen Drehbuch folgen. Anstatt stumpfe Skripte wie »Zum Zeitpunkt A folgt Bombenangriff B« einzusetzen, kämpft hier befreundete KI gegen feindliche und setzt dabei Truppen und TA-Attacken nach Gutdünken ein. Wie die Gefechte ablaufen, lässt sich also nie wirklich vorhersehen. Mit einer Ausnahme: Die KI nimmt uns keine Aufträge ab. Sie beschwert sich aber, wenn wir in ihrem Jagdrevier wildern. Als wir in Bannons Gefecht spazieren, flucht der: »Parke! Ich habe hier alles im Griff! Kümmere dich um deinen Auftrag!« Von wegen alles im Griff: Kurz danach greift er in einer Zwischensequenz unbewaff-

nete Zivilisten an! »Bannon durchläuft im Spiel die größten Veränderungen,« erklärt uns Nicklas Cederström, der für die Kampagne zuständige Designer. »Somit ist er eigentlich die interessanteste Person im Spiel – nach einer Weile werdet ihr ihn mögen.«

### Two Tribes

Im Multiplayermodus können wir nur dann alle Einheiten des Spiels ordern, wenn wir 10n1 oder 20n2 spielen. In den größeren Matches, in denen bis zu 16 Spieler gleichzeitig loslegen, müssen wir uns für eine von vier Rollen entscheiden: Luftwaffe, Panzer, Infanterie oder Unterstützung. Als Unterstützer etwa kaufen wir Artillerie, Luftabwehr und Reparaturtruppen, für einen leichten Panzer müssen wir aber besonders viel zahlen, schwere Panzer stehen uns nicht zur Verfügung. Dabei arbeitet **World in Conflict** nach dem Stein-Schere-Papier-Prinzip. Die Panzer beispielsweise sind die Könige am Boden, gegen Hubschrauber aber wehrlos. Weil wir so nie gegen alle Eventualitäten gewappnet sind, müssen wir mit unseren Teamkollegen zusammenspielen. Rückt der Panzerfahrer vor, schickt der Unterstützer Luftabwehr, hat die im Wald versteckte Infanterie wehrlose Ziele entdeckt, hämmert die Artillerie von weit hinter der Front los. Die TA-Kosten variieren ebenfalls von Klasse zu Klasse. Für den Helikopterspieler etwa ist Luftaufklärung billiger als für die anderen, Fallschirmjäger sind dafür teuer.

### You Win Again

In **World in Conflict** geht's um die Eroberung von Gebieten, ähnlich wie im Conquest-Modus der **Battlefield**-Reihe. Jedes Gebiet besteht aus zwei oder drei Kontrollpunkten. Stehen in allen Kontrollpunkten Einheiten eines Teams,

gilt die Region als erobert. Jeder Spieler, der dabei Einheiten innerhalb einer solchen Zone hatte, erhält TA-Punkte. Geschickte Mannschaften achten daher darauf, dass möglichst viele Spieler an den Eroberungen beteiligt sind, um den TA-Verdienst für alle zu erhöhen. Um möglichst schnell an die mächtigsten Sonderwaffen zu kommen, können Spieler sogar TA-Punkte untereinander tauschen. Um die Kommunikation im Team zu erleichtern, hat Massive neben einem Sprach-Chat-Programm auch noch ein äußerst praktisches Marker-System in **World in Conflict** eingebaut. Wie mit dem Funksprachmenü in **Battlefield 2** können wir damit punktgenau auf dem Schlachtfeld Fähnchen setzen und so zeigen, wo wir hinfahren, wo Luftabwehr benötigt wird oder wo wir welche Art von TA-Unterstützung brauchen. Wir können sogar mitten in die Karte Nachrichten schreiben.

### Ein bisschen Frieden

Der Multiplayer-Part bietet bislang drei Spielmodi: »Domination«, »Assault« und »Tug of War«.

Bei Domination gewinnt das Team, das die meisten Gebiete hält. Stehen Einheiten längere Zeit innerhalb eines Kontrollpunktes, wird dieser befestigt: Zuerst entsteht ein MG-Nest, dann eine Panzerabwehrstellung und schließlich eine Flakbatterie. Dafür bekommen wir TA-Punkte. Bei den anderen Modi gibt's keine Befestigungen. Bei Assault müssen wir nacheinander mehrere Gebiete einnehmen und so den Feind zurückdrängen, bei Tug of War gleichzeitig vier Kontrollpunkte erobern, die auf einer Linie liegen, um die Front in Richtung Gegner zu verschieben. Um bei so einem Match mitzumachen, müssen Sie nicht bis zum Neubeginn einer Runde warten: Sie können jederzeit einem Server und einer Schlacht beitreten. Ohne Basisbau und Ressourcenförderung gibt's in **World in Conflict** für Späteinsteiger nämlich keine Nachteile – von versäumten TA-Punkten mal abgesehen. Aber keine Angst: Hier gibt's so viele Möglichkeiten, Gegner in die Luft zu jagen, die TA-Punkte kommen da von ganz alleine. **FAB**



Mit **Markierungen** machen wir auf Ereignisse aufmerksam.



Roter Rauch zeigt, wo befreundete **Artillerie** hinschießt.

## World in Conflict

**Angespielt**

► **Genre:** Echtzeit-Strategie ► **Termin:** September 2007  
 ► **Hersteller:** Massive / Vivendi ► **Status:** zu 90% fertig

**Fabian Siegmund:** »Was würdest Du an World in Conflict anders machen?«, hat mich Nicklas Cederström gefragt, und ich musste lange überlegen. Dieses Spiel macht so ziemlich alles richtig. Bei Echtzeit-Strategiespielen ist die Kampagne für mich meist nur ein Tutorial, bevor ich mich in den Multiplayermodus stürze. Hier ist das anders, denn die Missionen sind sehr spannend inszeniert. In Sachen Bedienung ist World in Conflict absolut vorbildlich, Grafik und Sound sind überwältigend. Eine Änderung ist mir dann doch noch eingefallen: Wenn im Assault-Modus Angreifer- und Verteidigerseite wechseln, sollte das Schlachtfeld erneuert werden. Cederström: »Wir arbeiten daran.«



fabian@gamestar.de

## Potenzial **Ausgezeichnet**