



USA verschärfen Einwanderungsgesetze

# WORLD IN CONFLICT

Sie wollen mehr Ressourcen-Management, mehr Technologie-Bäume, mehr Basisbau? Dann gehen Sie bitte weiter, es gibt hier nichts zu sehen – außer grandioser Action-Strategie!



Wo die verheerende **Atom**bombe einschlägt, bleibt kein Stein auf dem anderen.

**B**ond, Larry Bond, bevorzugt sein Weltbild geschüttelt, nicht gerührt. Der Mann schreibt seit Jahren Bücher über Länder, die Kriege führen: Das eine Korea gegen das andere, die USA gegen Frankreich oder, am liebsten, die USA gegen die Sowjetunion. Nun hat der Bestseller-Autor die Story für ein Echtzeit-Strategiespiel geschrieben: In **World in Conflict** greift die Sowjetunion Amerika an. Keine Sorge: Das Spiel ver-

spricht weitaus spektakulärer zu werden als sein Szenario.

## Vier-Klassen-Gesellschaft

Details über die Story wollte Entwickler Massive dann doch nicht preisgeben, es gab auf der E3 nur den Multiplayer-Modus zu sehen – aber der entschädigt für alles, denn hier hat sich Massive etwas Neues ausgedacht. Bis zu 16 Mann treten in zwei Teams gegeneinander an. Zu Beginn wählt jeder eine von

vier Offiziersklassen: Panzertruppe, Luftwaffe, Infanterie oder Unterstützung. Mit einem begrenzten Punktekonto kaufen die Spieler nun Einheiten für ihren Aufgabenbereich: Je mächtiger der Panzer, die Kompanie oder die Haubitze, desto teurer. Als Tank-Commander wählen wir aus dem modernen Fuhrpark zwei Abrams- und zwei Bradley-Panzer und rollen los. Aber erstmal wollen wir uns die Dinger aus der Nähe anschauen: Mit der frei beweglichen Kamera zoomen wir an die Fahrzeuge heran. Die Panzer könnten glatt einem aktuellen Shooter entsprungen sein, derart detailliert ist die Grafik!

## Brothers in Arms

Neben uns beginnt die Raketenartillerie des Unterstützungs-Offiziers mit Bombardements: Dutzende Raketen zischen blindlings über den wolkenverhangenen Himmel in Richtung Feind, zeitgleich machen Infanterie und Helikopterstaffel gemeinsame Sache: Soldaten klettern in Transporthubschrauber und lassen sich ins nahe gelegene Dorf karren. Dort sollen wir wie in **Battlefield 2** Flaggen einnehmen. Das gegnerische Team hat den gleichen Plan, und schon entbrennt ein heftiges

Gefecht: Raketen schwirren durch die Luft, Panzer walzen Bäume um, Napalm-Bomber brennen Häuser nieder. Was für ein Spektakel! Für jeden Abschuss und jede Eroberung bekommen wir Punkte gutgeschrieben, mit denen wir neue Einheiten kaufen oder Zusatzwaffen wie Spionagedrohnen oder Bombenabwürfe aktivieren. Als der letzte russische Hind-Hubschrauber zu Boden



Nur durch **Teamwork** bezwingen Sie den Gegner.

geht, sammeln wir unsere Truppen zwischen den Ruinen. Der Feind schießt eine letzte Rakete in unsere Richtung, aber was kann die schon ausrichten? Rrrums – da verglüht unser Panzertrupp in einer gigantischen Atomexplosion! Die sieht so toll aus, dass wir fast vergessen, uns über die Niederlage zu ärgern. Aber nur fast. **FAB**



Jede Einheit steckt voller **Details** und ist lebensecht animiert.

## WORLD IN CONFLICT

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie  
Termin: 1. Quartal 2007

Entwickler: Massive / Vivendi  
Status: zu 60% fertig

**Fabian Siegmund:** »Den Einzelspielermodus habe ich zwar noch nicht gesehen, doch World in Conflict ist für mich jetzt schon ein Hit, allein wegen des Multiplayer-Parts. Der spielt sich wie eine Kreuzung zwischen C&C Generäle und Battlefield 2 – eine tolle Mischung aus Strategie und Action. Und die Grafik! Massive haben angekündigt, im fertigen Spiel werde man Einheiten aus der Ego-Perspektive steuern können. Gezeigt haben sie das leider noch nicht.«

**POTENZIAL SEHR GUT**

