

# World in Conflict

DVD  
- Video-Special

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4095  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4130  
- Online-Special  
- GameStar TV  
Sondersendung  
(Premium)

Win Vista 32 Bit  
- läuft



Der Entwickler Massive vereint eine grandios erzählte Solo-Kampagne und brillante Multiplayer-Schlachten in einem Spiel. Resultat: der Taktik-Hit des Jahres!

Kalter Krieg, das ist der Versuch, die Vormachtstellung eines feindlichen Landes mit ökonomischen, politischen und propagandistischen Mitteln einzudämmen oder zurückzudrängen – so lautet zumindest die langweilige Definition. Zu langweilig, finden die Russen, weshalb sie 1989 aus dem Kalten Krieg kurzerhand einen heißen Krieg machen, überraschend in Seattle einfallen und die USA innerhalb weniger Wochen überrennen – fertig ist das Szenario für **World in Conflict**. Nun, das mag nicht allzu einfallsreich klingen, dafür ist dem Entwickler Massive (**Ground Control**) die Umsetzung vorbildlich gelungen. Mehr noch: Derart

**Facts**

- ▶ 14 Solo-Missionen
- ▶ 21 Multiplayer-Karten
- ▶ 3 Spielmodi
- ▶ 2 Parteien
- ▶ 4 Charakterklassen

packende Mehrspieler-Gefechte und spannende Solo-Missionen in einem Spiel vereint sind uns seit **Warcraft 3** (2002) nicht mehr untergekommen. Warum es trotzdem nicht zur Strategie-Referenz reicht? Lesen Sie weiter ...

**Die Amis räumen auf ...**  
Die erste Ernüchterung gibt's gleich beim Start der Kampagne: Man kann nur auf amerikanischer Seite spielen. Die Russen bleiben dem Multiplayer-Teil vorbehalten. Der Ärger darüber verfliegt schnell, denn die Entwickler haben die 14 Aufträge äußerst ideen- und wendungsreich inszeniert. Schon die erste Mission schlägt in Sachen Tempo und Vielfalt selbst **Command & Conquer 3**: Sie zerstören feindliche Panzer, befreien eingekesselte Soldaten, sichern

ein Depot, erledigen per Artillerie-schlag in Gebäuden verschanzte Infanteristen und pulverisieren Luftabwehrgeschütze. Leerlauf gibt's keinen, stattdessen bekommen Sie in den 30 bis 60 Minuten dauernden Missionen am laufenden Band neue Haupt- und Nebenaufgaben, die oftmals für Überraschungen sorgen. So sollen Sie beispielsweise eine Kirche einnehmen und halten, bis auf einmal der Vorgesetzte ins Funkgerät brüllt, dass Sie dort sofort verschwinden sollen. Keine Sekunde zu früh, denn plötzlich bepflanzt ein feindlicher Bomber das Gebiet mit Napalm. Der neue Auftrag: das anliegende Dorf zurückerobern und eine zeitlang verteidigen. Auch hier wendet sich das Blatt, als ein Bombardement eine wichtige Brücke zerstört. Da

Sie nie wissen, was auf Sie zukommt, wird jede Mission zu einem einzigartigen Erlebnis.

**... mit echten Helden ...**  
In der Kampagne steuern Sie den jungen Lieutenant Parker, der auf Nebenfiguren trifft, die im Vergleich zu anderen aktuellen Strategiespielen einen erfreulich ausgefeilten Charakter besitzen. Da gibt's zum Beispiel Ihren obersten Vorgesetzten Colonel Sawyer, einen knallharten Vollblutsoldaten, der Widerworte nicht leiden kann, im Grunde aber ein herzenguter Mensch ist. Oder den ängstlichen Captain Bannon, der im Verlauf der Handlung – so viel darf verraten werden – die Möglichkeit erhält, echten Heldenmut zu beweisen. Dass man eine innige Beziehung zu den Figuren

## Beispielmission: Invasion!



Keine drei Sekunden auf dem Schlachtfeld, werden unsere **Truppentransporter** von Panzern angegriffen. Wir schlagen sie zurück.



Am Hafen sind Verbündete eingekesselt; wir sollen sie retten und einen **strategisch wichtigen Punkt** halten. Ob wir das heil überstehen?



Geschafft! Jetzt weiter zur Kingdom-Hall. Doch in den Straßen lauern **zahllose Feinde**. Wir schlagen uns wacker ...



Im **Assault-Modus** müssen Sie innerhalb eines Zeitlimits den Angriff des gegnerischen Teams zurückschlagen und strategisch wichtige Punkte halten. In der nächsten Runde tauschen Sie die Rollen. (1280x960)

aufbaut, liegt vor allem an den hervorragend in Szene gesetzten Zwischensequenzen in Spielgrafik. Da greift Sawyer beispielsweise zu einer quietschbunten Touristen-Wanderkarte, um seine Taktik zu erklären, nur weil er gerade nichts Besseres zur Hand hat. Bannon wiederum muss sich mit seinem Vater herumschlagen, einem hochdekorierten Vietnam-

veteranen, der seinen Sohn in Telefonaten heruntermacht, statt ihm in der Krise seelisch beizustehen. Bei solchen Charakteren ist es kein Wunder, dass man mit leidet, wenn der eine oder andere in eine brenzlige Situation gerät.

**... und allerhand Gerät**

Doch wie spielt sich all das? **World in Conflict** kommt ohne Ba-

sisbau aus. Stattdessen ordern Sie mit einem in jeder Mission fest begrenzten Geldkonto Infanteristen, Panzer und Helikopter, die einige Sekunden später über dem Wunschgebiet abgeworfen werden. Das geht jedoch nicht überall, denn nur wenn Sie ins Feindgebiet vordringen und strategisch wichtige Punkte erobern, wächst auch die Landezone für

den Nachschub. Wird eine Einheit zerstört, tickert deren Wert langsam zurück auf Ihr Konto, und Sie können neue Truppen bestellen. So sorgen die Entwickler einerseits für ausbalancierte Gefechte (Panzer-Rushes entfallen) und erhöhen andererseits die taktische Tiefe. Denn das Ordern von Nachschub kostet nicht nur Geld, sondern auch Zeit. Wer also unbe-



Um verschanzte Raketensoldaten zu erledigen, befehlen wir einen gewaltigen **Artillerie-Schlag**. So können unsere Transporter passieren.



Unterwegs meistern wir eine **Nebenaufgabe** und reparieren ein beschädigtes Fahrzeug. Praktisch: Wir können es künftig einsetzen.



Die Russen überrennen uns und zerstören die **Kingdom-Hall**. Wir müssen fliehen. Doch das schreit nach Rache – in der nächsten Mission!

## Ein Spiel, drei Versionen

Neben dem ab 16 Jahren freigegebenen **World in Conflict** wird es auch eine ungekürzte Version geben, die von der USK keine Jugendfreigabe erhalten hat. Die Unterschiede sind hauptsächlich kosmetischer Natur und beschränken sich auf diverse Namensänderungen. So heißt etwa die Atombombe in der gekürzten Variante »BFB« – wohl eine Anspielung auf die BFG (Big F\*\*\*ing Gun) aus **Doom**. Auf die Spielatmosphäre haben die Änderungen keine Auswirkungen, zumal die Einzelspieler-Kampagne davon verschont bleibt. Aber: Nur in der ungekürzten Variante dürfen Sie auch die englische, französische, italienische oder spanische Sprachausgabe installieren. Von der Ab-18-Variante veröffentlicht Vivendi zudem auch eine schick verpackte Collector's Edition. Inhalt: eine Making-of-DVD, die History-Channel-Dokumentation **Modern Marvels: The Berlin Wall** (mit deutschen Untertiteln), ein Headset der Firma Creative sowie ein echtes Bruchstück der Berliner Mauer.

### Preise der Editionen:

- ▶ USK 16: ca. 50 Euro
- ▶ USK 18: ca. 55 Euro
- ▶ Collector's Edition: ca. 60 Euro



her. Zu diesem Zweck rufen Sie Unterstützung in Form von Artillerie, Napalm- und Streubomben oder ähnlich zerstörerischem Gerät. Das müssen Sie sich jedoch erst verdienen, indem Sie Gebiete einnehmen, Aufgaben erfüllen oder Feindeinheiten zerstören. Auch hier ist Taktik gefragt: Wie großflächig soll der Angriff sein? Sind Fahrzeuge, Fußsoldaten oder Hubschrauber das Ziel? Und vor allem: Werden sich diese bewegen? Denn hat man den Befehl erteilt, vergehen je nach Stärke des Angriffs bis zu 30 Sekunden, ehe es knallt. Haben Sie sich verschätzt, gehen die Projektile ins Leere. Die Superwaffen sind (anders als in der **Command & Conquer**-Serie) nicht nur verharmlostes Effektspektakel. Im Gegenteil: Als der US-Präsident in einer Mission keinen anderen Ausweg sieht, als eine von den Russen überrannte Kleinstadt durch eine Atombombe auszulöschen, hat jeder der Spielcharaktere mit dieser Entscheidung zu kämpfen. Auch der Pilot, der den Abzug drücken soll, flüstert zitternd »Ich habe Angst«. Nicht nur er: Als die Bombe fällt, läuft uns ein kalter Schauer über den Rücken.

### »Kennen Sie unser Bonussystem?«

Ob durch eine Superwaffe oder nur durch einen gegnerischen Soldaten: Wenn Sie Einheiten verlieren, ist das äußerst ärgerlich. Denn dank des genretypischen Erfahrungssystems teilen Fahrzeuge und Infanteristen mit der Zeit mehr Schaden aus und erhalten zusätzliche Lebenspunkte.

dacht mit seinen Ressourcen umgeht, steht im falschen Moment mit heruntergelassener Hose da.

### »Darf es noch etwas mehr sein?«

Reichen die eigenen Truppen nicht aus, muss mehr Kawumm



Während wir Panzer aufs Korn nehmen, wird unsere ungeschützte Truppe von Helikoptern angegriffen.



**Domination:** Nur wer eine Reihe wichtiger Punkte erobert und lange genug hält, gewinnt die Runde.

Müssen Sie neue Truppen ordern, schickt man Ihnen hingegen blutjunge Anfänger. Fast jede Einheit besitzt eine offensive und eine defensive Spezialfähigkeit. So kann der Abrams-Panzer der Amerikaner mit speziellen Geschossen gepanzerte Fahrzeuge beschädigen oder sich mit Rauch einnebeln, um den Luft-Boden-Raketen eines russischen Hind-Helikopters zu entgehen. See-Einheiten gibt es keine, die Gefechte in **World in Conflict** finden ausschließlich auf festem Boden statt. Durch das angesprochene Ressourcen-System und die da-

mit begrenzten Einheitenmengen bleiben die Gefechte sehr überschaubar. Die Schlachtatmosphäre ist trotzdem auf konstant hohem Niveau. Grund sind die zahlreichen KI-gesteuerten Kollegen, die sich in den Missionen abseits Ihrer Aktionen immer wieder spektakuläre Feuergefechte mit der Roten Armee liefern.

### »Kann ich Ihnen irgendwie helfen?«

In Sachen Bedienung kann sich so manches Strategiespiel eine Scheibe von **World in Conflict** abschneiden. Allein das Manövriere-

## MULTIPLAYER

### WORLD IN CONFLICT

- ▶ **Domination (13 Karten):** Der Klassiker unter den Spielmodi. Die beiden Teams versuchen, auf der Karte verteilte Punkte zu erobern und zu halten. Je mehr Punkte eine Partei besitzt, desto schneller bewegt sich eine Leiste in Richtung Sieg.
- ▶ **Assault (5 Karten):** Ein Team muss nach und nach eine Reihe von Kontrollpunkten erobern, das andere Team verhindert das. Ist die Runde vorbei, dreht sich der Spieß um. Allerdings haben die einstigen Verteidiger nur so viel Zeit, die Aufgabe zu erfüllen, wie die Angreifer in der vorangegangenen Runde gebraucht haben.
- ▶ **Tug of War (3 Karten):** Symmetrisch angeordnete Punkte müssen der Reihe nach erobert werden, damit sich die Frontlinie langsam in Richtung des Feindes verschiebt. Ist die Linie beim Ausgangspunkt einer Partei angekommen, hat diese verloren – wie beim Tauziehen.
- ▶ **Bots:** Wer nicht genug menschliche Mitspieler findet, kann die Lücken auf Wunsch mit relativ cleveren Bots füllen. Die Optionsvielfalt ist enorm. So dürfen Sie zum Beispiel festlegen, wie offensiv oder defensiv die KI vorgehen oder welche Charakterklassen sie übernehmen soll.

### MULTIPLAYER-BALANCE

Die Amerikaner und Russen sind hervorragend ausbalanciert. Das Kriegsgerät beider Seiten ähnelt sich stark; jede Partei hat das passende Pendant zum gegnerischen Fahrzeug. Auch bei den Superwaffen gibt es keine Unterschiede. Die Karten sind durch faire Landezonen gut ausgeglichen und bieten für keine der beiden Parteien gewichtige Vorteile.

### MULTIPLAYER-TECHNIK

Sämtliche Modi können von zwei bis 16 Teilnehmern gespielt werden. Die »Few Player«-Option ermöglicht es sogar, viele Charakterklassen auf wenige Spieler zu verteilen, falls man auf Bots verzichten möchte. Die Servern läuft über das haus eigene MassGate-System, das nützliche Lobby-Features bereitstellt. Die Möglichkeit, selbst Dedicated Server aufzusetzen, bietet World in Conflict allerdings nicht.

### PRO & CONTRA

- ➕ Teamspiel wird gefördert
- ➕ Sprach- und Textchat, nützliche Tastenkürzel
- ➕ Spieleinstieg jederzeit möglich
- ➕ unzählige Optionen
- ➕ durchdachter Zuschauer-Modus
- ➖ keine Dedicated Server

### MULTIPLAYER-WERTUNG Sehr gut



Funksprüche sorgen immer wieder für Überraschungen und erzählen die spannende Geschichte.

ren über das Schlachtfeld (mit den WASD-Tasten bewegen Sie die Kamera, mit der Maus regulieren Sie Neigung und Höhe) geht derart leicht von der Hand, dass es eine wahre Freude ist. Auch die Benutzeroberfläche ist durchdacht und übersichtlich – ideal für Einsteiger. Profis freuen sich hingegen über nützliche Tastenkürzel, mit denen sie viele Befehle in kurzer Zeit geben. Ebenfalls praktisch: Sie dürfen frei speichern und vor jeder Mission einen von drei Schwierigkeitsgraden wählen, die sehr gut ausbalanciert sind. Nur die Lernkurve ist den Entwicklern etwas zu steil

geraten. Nach dem leichten Einstieg müssen Sie bereits in der dritten Mission mit mehreren Brandherden parallel zurechtkommen – Strategie-Neulinge dürfte das überfordern.

### Mehr Komfort

Obwohl die Steuerung in der Solo-Kampagne schon herausragend funktioniert, setzen die Entwickler im Mehrspieler-Teil noch einen drauf. So gibt's einen ins Spiel integrierten Text- und Sprachchat sowie komfortable Befehlskürzel, durch die Sie per Tastendruck wie in **Battlefield 2** Kollegen um Unterstützung bit-

ten, Feindsichtungen melden oder sich einfach nur für die Hilfe eines Teammitglieds bedanken. Ebenfalls nett: Wenn Sie gerade mehr als genug Bonuspunkte für Superwaffen gesammelt haben, dürfen Sie die mit Verbündeten teilen. Auch die lange Suche nach einer offenen Multiplayer-Partie entfällt. Da es keinen Basisbau gibt, können Sie jederzeit einer laufenden Schlacht beitreten, ohne Nachteile befürchten zu müssen. Kurzum: Selten war ein Strategiespiel so zugänglich, wenn es um Online-Gefechte mit menschlichen Mitspielern ging.

### Mehr Spieler

Auf insgesamt 21 Karten dürfen Sie unter drei gelungenen Mehrspieler-Modi wählen (siehe Multiplayer-Kasten). Auswirkungen auf Ihre Spielweise haben aber vor allem die vier unterschiedlichen Charakterklassen: So zieht der Infanterist mit Fußsoldaten ins Gefecht, die sich in Wäldern verstecken und es je nach Typ mit Hubschraubern und Panzern aufnehmen können. Der Panzerfahrer greift auf schweres Gerät zurück, ist schneller unterwegs, aber schutzlos gegenüber Luftangriffen. Diese kommen vom Luftwaffenoffizier, der mit flinken Hubschraubern in die Schlacht zieht, aber keine Punkte einnehmen kann. Zu guter Letzt gibt es noch den Unterstützer, der bis auf eine träge, aber äußerst mächtige Artillerie keinen Schaden austeilt, dafür aber seinen Kollegen mit Luftabwehr- und Reparaturfahrzeugen beisteht. Dank dieses Schere-Stein-Papier-Prinzips kommt es auf ein perfektes Teamwork aller Klassen an. In der langen Beta-Phase des Programms hat das zwischen anonymen Spielern bereits hervorragend funktioniert. Auch im heimischen Netzwerk macht das Zusammenspiel aller Klassen einen Heidenspaß und erlaubt eine Menge unterschiedlicher Taktiken, zumal **World in Conflict** mit durchdachten Funktionen punktet. Wenn Sie einem laufenden Gefecht beitreten, empfiehlt Ihnen das Spiel zum Beispiel Charakterklassen, die noch nicht in der Schlacht vertreten sind. Und wenn Sie nicht genug Spieler für ein groß angelegtes Match finden, können Sie durch die sogenannte »Few Player«-Option viele Klassen auf wenige Teilnehmer

### Gemeinsam sind wir stark

**Andrej Plancak:** In Schere-Stein-Papier war ich schon auf dem Schulhof ein Profi. Da **World in Conflict** dieser Grundidee spürbar treu bleibt, machen mir gerade die Mehrspieler-Gefechte riesig Spaß. Mit der richtigen Rückendeckung sieht mein Gegner kein Land mehr, ein schlecht abgesprochenes Team hingegen frustet schneller als in den meisten anderen Spielen. Für Solisten ist das Kriegsspektakel also nichts, alle anderen dürfen sich auf spannende Schlachten freuen, in denen gutes Teamplay merklich belohnt wird.



### Bombenstimmung!

**Hendrik Weins:** Nach all den Multiplayer-Gefechten im Beta-Test hatte ich Angst, dass Massive die Einzelspieler-Kampagne lieblos anflanscht. Falsch gedacht: Die Story zieht mich mit glaubwürdigen Charakteren sofort in den Bann. Zudem wird Krieg nicht glorifiziert. Stattdessen merkt man, in welcher auswegloser Situation die virtuellen Gefechtskameraden stecken. Mehrfach wechseln die Befehle in den Schlachten, immer neue Ziele müssen erreicht werden – das fordert den Spieler und verdichtet die Atmosphäre. Wer auf gute Echtzeit-Taktik steht, kommt an **World in Conflict** nicht vorbei.



hendrik@gamestar.de

Zwei Leser spielten in der GameStar-Redaktion **World in Conflict**. Hier ihre Meinungen dazu.

### Ich kann nicht aufhören

**Das finde ich gut:** Die Kampagne von **World in Conflict** packt einen vom ersten Moment an. Die atmosphärischen Zwischensequenzen, die überraschenden Skriptereignisse und der krachende Sound machen sie zu einer der intensivsten der letzten Jahre. Auch das Szenario weiß zu gefallen. Anstatt wieder einmal im Zweiten Weltkrieg zu kämpfen, spielt man in einem realistischen »Was wäre wenn«-Szenario.



**Johannes Herrmann**  
17 Jahre, Schüler

**Das finde ich weniger gut:** Ein Makel sind die Missionsziele. Viel zu oft heißt es nur »Halten Sie die Position, bis Verstärkung eintrifft«.

### Lässt einen nicht kalt

**Das finde ich gut:** Die Grafik hat es mir sehr angetan. Sogar die Soldaten sehen aus wie Charaktere in einem Ego-Shooter. Dazu die realistische Umgebung, die mit Fallschirmen und Flakfeuer im Hintergrund ebenso für Atmosphäre sorgt wie die Physik, durch die Artilleriebeschuss sogar Krater im Boden hinterlässt. Ein Highlight ist auch die spannend erzählte und teils lustige Story.



**Christian Hainzinger**  
23 Jahre, Student

**Das finde ich weniger gut:** Mit der für ein Strategiespiel ungewohnten Kamerasteuerung kann ich mich nicht wirklich anfreunden.

verteilen oder die Lücken mit Bots schließen, deren Klasse und Spielcharakteristik (von aggressiv bis defensiv) Sie selbst bestimmen dürfen – super! Die Server-Stabilität und Verbindungsgeschwindigkeiten konnten wir bislang jedoch nicht testen, da die Server noch nicht online waren.

### Mehr Hirn

In der Solo-Kampagne wie in Multiplayer-Gefechten ist die KI das größte Problem von **World in Conflict** – wenn auch auf hohem Niveau. Vor allem die Wegfindung bereitet dem Programm bei größeren Einheitengruppen gelegentlich Schwierigkeiten. Zwar können Sie auf Knopfdruck zwischen Block- und Linieninformation wechseln, um Ihre Truppen zum Beispiel eine Brücke passieren zu lassen. Kommen aber KI-gesteu-

TECHNIK-CHECK

WORLD IN CONFLICT



**STANDARD-PC**  
ATHLON XP/2000+ - 512 MB RAM - RADEON X800 PRO

► 1024x768 ► niedrige Details

Selbst auf schwachen Rechnern läuft World in Conflict mit minimalen Details flüssig – nur der geringe Arbeitsspeicher sorgt für üble Nachladeruckler. Den Spielspaß schmälern die vermaschten Texturen aber nicht.



**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON 64/3500+ - 1,0 GB RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1280x1024 ► hohe Details

Mit einem etwa 1,5 Jahre alten PC spielen Sie bereits in hohen Details, DirectX-10-Effekte gibt es aber nicht. Gegenüber dem High-End-PC fallen nur die eckigen Rauchschwaden und die fehlende Kantenglättung negativ auf.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 DUO E6300 - 2,0 GB RAM - GEFORCE 8800 GTS 640

► 1680x1050 ► maximale Details

Sanfte Schatten, realistische Raucheffekte, waberndes Feuer und Spiegelungen machen World in Conflict zu einem echten Hingucker. Vor allem die Post-Effekte, die Strahlung oder Hitze simulieren, beeindrucken.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Mit maximalen Details verlaufen die Partikel sanft ineinander – die störenden Kanten wie auf dem linken Bild verschwinden. Zudem gewinnen die Umgebung und die Fahrzeuge durch mehr Details deutlich an Glaubwürdigkeit. In den niedrigsten Einstellungen vermaschten die Texturen stark, und schwarze Flecken ersetzen die Bombenkrater. Dafür läuft das Spiel so auch auf sehr alten PCs flüssig.

TECHNIK-TIPPS

- World in Conflict nimmt beim ersten Start die Grafikeinstellungen selbstständig vor – meist können Sie ohne Leistungseinbrüche aber einige Details hinzuschalten.
  - Aktivieren Sie auch auf schwächeren PCs ruhig Fahrzeugspuren, Grunddeformation und Straßen, diese kosten kaum Leistung.
  - Auch wenn Ihr PC im eingebauten Benchmark weniger als 20 Frames im Schnitt erreicht, läuft das Spiel bis auf die letzten beiden Levels stets flüssig.
  - Vor allem die Wasserreflexionen, Baumschatten, Post-Effekte und Soft Partikel (Z-Feather) kosten Leistung.
  - Ab einer Geforce 8800 GTS oder Radeon HD 2900 XT können Sie ohne merkliche Leistungseinbußen die niedrige Kantenglättung einstellen.
  - Im Vergleich zur Geforce-Konkurrenz und zur Radeon HD 2000 läuft das Spiel auf Radeon X100- und X1000-Karten deutlich langsamer.
  - Mit niedrigen Details läuft das Spiel selbst auf sehr schwachen Grafikkarten wie einer Geforce 6200 oder einer Radeon X300 flüssig.
  - DirectX-10-Effekte sollten Sie erst ab einer Geforce 8800 GTS aktivieren, die Framerate bricht um etwa 15 bis 20 Prozent ein.
  - Auf Wunsch blendet World in Conflict auf einem zweiten Monitor permanent die Übersichtskarte ein – allerdings nur unter DirectX 10.
- Checkliste**
- 4,6 GByte Speicherplatz
  - 2,6 GHz Prozessor
  - 768 MByte RAM
  - Shader-2.0-Karte
  - DirectX 9.0c



WICHTIGE GRAFIK-OPTIONEN IN DER ÜBERSICHT

Z-FEATHER	1	<input type="checkbox"/>	
POST EFFECTS	2	<input type="checkbox"/>	POST EFFECTS
SOFT SHADOWS		<input type="checkbox"/>	
BLOOM		<input type="checkbox"/>	
HEAT HAZE		<input type="checkbox"/>	
USE DX10 RENDERING	3	<input type="checkbox"/>	USE DX10 RENDERING
SHADOWS FROM CLOUDS		<input type="checkbox"/>	
HIGH QUALITY TERRAIN	4	<input type="checkbox"/>	HIGH QUALITY TERRAIN
CRATERS		<input type="checkbox"/>	
WATER REFLECTS CLOUDS	5	<input type="checkbox"/>	
WATER REFLECTS UNITS		<input type="checkbox"/>	
WATER REFLECTS PROPS		<input type="checkbox"/>	
WATER REFLECTS EFFECTS		<input type="checkbox"/>	
WATER TRAILS		<input type="checkbox"/>	

- 1 Etwa 10 Prozent Leistung büßen Sie ein, wenn Sie »Z-Feather« aktivieren. Das simuliert weichere Kanten beim Rauch.
- 2 Nur mit »Post Effects« kommen Sie in den Genuss von Shader-Effekten wie Hitzeblimmern und Verzerrungen. Die hübschere Grafik frisst aber zusätzliche 10 Prozent der Grafikleistung.
- 3 DirectX-10-Rending können Sie nur mit Vista und einer Geforce 8 oder Radeon-HD-Karte aktivieren. Die Bildwiederholrate sinkt aber um etwa 15 bis 20 Prozent.
- 4 Selbst bei älteren PCs sollten Sie »High Quality Terrain« aktivieren. So profitieren Sie von den taktisch wichtigen Bombenkratern. Leistung kostet es kaum.
- 5 Sämtliche Wassereinstellungen zehren stark an der Performance. Schalten Sie diese bei Rucklern zuerst ab.

SO LÄUFT WORLD IN CONFLICT AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra				
	Radeon X100	X300	X700	X850 XL	X850 XT				
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7950 GT	7900 GTO	7950 GDX	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
PROZESSOR	Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS	8800 GTS	8800 Ultra	
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT				
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
3	Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz				
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D		915	950	965 XE				
	Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+	6000+			
LEGENDE	4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768, mittlere Details im Optionsmenü	läuft so flüssig: 1280x1024, hohe Details im Optionsmenü	läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details im Optionsmenü				
		rückt stark							



Auf Liberty-Island versuchen wir unter Zeitdruck, die Freiheitsstatue zu retten. (800x600, niedrige Details)



Artilleriebeschläge sind nicht nur verheerend für den Feind, sondern sehen auch fantastisch aus.

erte Alliierte dazu, verkanteten sich die Einheiten oftmals hartnäckig ineinander – da bleibt nur noch mühseliges Auseinanderklauben von Hand. Auch die leidige Echtzeit-Strategie-Krankheit, dass Einheiten manchmal nicht bemerken, wenn benachbarte Verbündete beschossen werden, hat **World in Conflict** befallen – das macht die fünf Jahre alte Genre-Referenz **Warcraft 3** besser. Ansonsten gibt es keinen Anlass zur Kritik: Die Gegner setzen ihre unterschiedlichen Truppentypen und Superwaffen sinnvoll ein und gehen in der Regel aggressiv auf Eroberungstour. Unfaire Aktionen sind uns keine aufgefallen.

### Blockbuster-Qualität

Technisch macht das Spiel alles richtig. Durch fantastische Raucheffekte und fast fotorealistische Explosionen wirken selbst **Act of War** und **Company of Heroes** wie Sandkastenschirmmützel – beson-

ders unter Windows Vista mit DirectX 10. Und durch die hochdetaillierten Einheiten sehen Panzer und Helikopter so gut aus wie in **Battlefield 2**, selbst wenn Sie mit der Kamera ganz dicht ans Geschehen heranfahren. Dabei bleiben die Hardware-Anforderungen relativ moderat; Genaueres lesen Sie im Technik-Check links. Auch der Sound passt: Die Effekte und Waffengeräusche sind realistisch, die Sprachausgabe sagt zu und die Musik untermalt dramatische Szenen hervorragend. Allerdings unterstützt **World in Conflict** keinen echten Surround-Sound. Stattdessen schickt das Programm ein hochgerechnetes Dolby-Digital-Pro-Logic-Signal an Ihre Lautsprecher. Schade, ist man doch bei einer frei schwenk- und drehbaren Kamera durchaus auf gut ortbare Raumeffekte angewiesen. So muss man am besten immer mitten im Getümmel sein – wie im heißen Krieg eben. **DM**

### Mein Spiel des Jahres!

**Fabian Siegmund:** Ich war traurig, als die geschlossene Beta-Phase zu Ende war. Ich war traurig, als die offene Beta-Phase zu Ende war. Bald sind die Server von World in Conflict endlich wieder online – und diesmal bleiben sie an! World in Conflict ist das beste Multiplayer-Strategiespiel, das mir seit C&C Generäle untergekommen ist. Klar dürfte die Kampagne etwas länger sein, aber die ist für mich nur ein (hervorragendes!) Tutorial für die (fantastischen!) Mehrspielergefechte.



fabian@gamestar.de

### Dramatik pur

**Daniel Matschijewsky:** Es ist lange her, dass ich von einem Strategiespiel so gefesselt war. Massive hat eine Kampagne entworfen, die in Sachen Geschichtenerzählen und Charakterentwicklung jedes aktuelle Strategiespiel deklassiert. Überhaupt merkt man, wie viel Liebe und Hirn in World in Conflict steckt – sei es bei der hervorragenden Bedienung, den intelligenten Funktionen oder dem durchdachten Missionsdesign. Schade nur, dass der ganze Spaß, die Dramatik und Action nach zwölf Stunden vorbei sind. Macht aber nix, dann werfe ich mich halt in die großartigen Mehrspieler-Gefechte.



danielm@gamestar.de

## WORLD IN CONFLICT ECHTZEIT-TAKTIK

**ENTWICKLER** Massive Entertainment (Ground Control 2, GS 07/04: 80 Punkte) **TERMIN (D)** 21.9.2007  
**PUBLISHER** Vivendi **CA. PREIS** 50 Euro  
**SPRACHE** Deutsch **USK** ab 16 Jahren  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch

---

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 12 Stunden

**GENRE STRATEGIE**

- SZENARIO** realistisch  fiktiv
- MASSTAB** lokal  global
- SPIELSTIL** Aufbau  Kampf
- EINHEITEN** Individuen  Masse
- HANDLUNG** einfach  komplex

**ANSPRUCH**

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

**EINSTIEG** leicht  schwierig   
**SPIELMECHANIK** einfach  komplex   
**SPIELTEMPO** langsam  schnell

**HILFEN** optionales Tutorial, Hilfenfenster  
**SPEICHERSYSTEM** freies Speichern, automatisches Speichern

**ERFORDERT**

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

---

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,6 GB Festplatte

**PROFITIERT VON** DirectX 10, Multicore-CPU, zwei Monitoren, Voice over IP  
**BILDFORMATE** 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom  
**TON** Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

**3D-GRAFIKKARTEN**

- Radeon 9500 / 9600
- GeForce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- GeForce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- GeForce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- GeForce 7900 GTX

---

### MULTIPLAYER **Sehr gut**

**SPIELMODI (SPIELER)** Domination (16), Assault (16), Tug of War (16)  
**SPIELTYPEN** Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern  
**DEDICATED SERVER** nein **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden  
**FAZIT** Sehr gut ausbalanciert, viele Karten und Optionen – ein echter Multiplayer-Knaller!

---

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ fantastische Effekte + detaillierte Einheiten + hübsche Vegetation + scharfe Texturen + DirectX 10	10 / 10
<b>SOUND</b>	+ gelungene Waffensounds + hervorragende Sprachausgabe + passende Musik - kein echter Surround-Sound	9 / 10
<b>BALANCE</b>	+ leichter Einstieg + drei Schwierigkeitsgrade + beide Parteien sehr gut ausbalanciert + steile Lernkurve	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ grandiose Schlachttatmosphäre + hervorragende Zwischensequenzen + leichter Humor - teils etwas leblose Karten	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ perfekte Kamerasteuerung + durchdachte Benutzeroberfläche + eingängiges Befehlssystem + unzählige Optionen	10 / 10
<b>UMFANG</b>	+ zahlreiche Karten + drei Multiplayer-Modi - nur eine Kampagne - zu kurze Solo-Spielzeit	7 / 10
<b>MISSIONSDSIGN</b>	+ extrem abwechslungsreich + kein Leerlauf, viel Action + sinnvoll gestaltete Karten + ständige Überraschungen	9 / 10
<b>KI</b>	+ KI setzt Waffen und Unterstützung clever ein - seltene Wegfindungsprobleme - kleinere Aussetzer	7 / 10
<b>EINHEITEN</b>	+ gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip + durchdachte Einheitentypen + jede Charakterklasse sinnvoll + nützliche Superwaffen	10 / 10
<b>KAMPAGNE</b>	+ von Anfang an spannend + gelungene Charaktere + dramatisch inszeniert - vor dem Finale etwas ideenarm	9 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Gut

**FAZIT** Actionreicher Strategiehit für Einzel- und Mehrspieler.

89

SPIELPASS