



Homeland Security

WORLD IN CONFLICT

Dass Massive Entertainment an einem Multiplayer-Hit arbeitet, das wussten wir schon eine ganze Weile. Nun haben uns die Schweden exklusiv die dazugehörige Solo-Kampagne gezeigt.

Ende der 80er trat in Seattle ein Phänomen auf, das sich rasch auf der ganzen Erde ausbreitete: der Mode- und Musikstil Grunge. In **World in Conflict** beginnt zur selben Zeit am selben Ort etwas weitaus Dramatischeres, das noch weitere Kreise zieht: der Dritte Weltkrieg. Im Echtzeit-Strategiespiel von Massive Entertainment ist die Berliner Mauer nie gefallen und die Sowjetunion nie zusammen-

gebrochen – jedenfalls noch nicht. Dem Ostblock geht nämlich allmählich die Puste aus, und so entschließt sich das Politbüro, dem Warschauer Pakt mit einer weltweiten Offensive zu neuem Glanz zu verhelfen.

Surfin' USA

Sowjets im Krieg gegen die westliche Welt – Romane zu diesem Szenario füllen ganze Regale. Tatsächlich stammt die Geschichte hinter **World in Conflict** vom Schriftsteller Larry Bond, der bereits zusammen-

Die Rote Armee walzt unaufhaltsam durch ländliche Regionen der Vereinigten Staaten.





Einheiten und Gebäude sind derart **detailliert**, sie könnten aus Shootern stammen.

mit Tom Clancy **Im Sturm (Red Storm Rising)** geschrieben hat. Die Sowjets überrennen zunächst ganz Europa, wenig später laufen russische Containerschiffe im Hafen von Seattle ein. Als die Polizei die nicht angemeldeten Pötte kontrollieren will, steigen Hind-Kampfhubschrauber aus den Ladeluken auf und eröffnen das Feuer. Amphibische Truppentransporter rollen an Land und walzen parkende Kleinwagen platt, überall rennen sowjetische Soldaten umher. Und während ein kleines Mädchen in einem Vorort Seattles Fahrradfahren übt, füllt sich der Himmel mit russischen Fallschirmjägern.

Krieg im Kleinstadtidyll

Massive treibt die Story in mitreißend inszenierten Zwischensequenzen voran, die mal in Spielgrafik, mal als Renderszenen ablaufen. In einer dieser Sequenzen lernen wir den Helden des Spiels kennen: Captain Parker, der mit dem Rest der über-rumpelten US-Streitkräfte versucht, der Invasion Einhalt zu gebieten. In einer Einsatzbesprechung oberhalb der Kleinstadt Pine Valley kauern Parker und seine Kameraden über einer Karte der Region, da bricht einer der Soldaten getroffen zusammen – Scharfschütze! **World in Conflict** wechselt aus der



Dank **Havok-Engine** sind nahezu alle Objekte im Spiel realistisch zerstörbar.

Zwischensequenz ins Spiel, jetzt sind wir gefragt – wir sollen den Sniper finden und ausschalten. Doch zunächst müssen wir die umwerfende Grafik bestaunen: Pine Valley ist eine malerische Küstenstadt mit Strandpromenade, kleinen Geschäften, einer hölzernen Kirche, eingerahmt von bewaldeten Hügeln. In der Ferne ragen schneebedeckte Berge in den blauen Himmel, über den kleine, weiße Wölkchen ziehen – das Kaff könnte glatt einem Reisebildband entsprungen sein. Mit der frei beweglichen Kamera schweben wir durch Pine Valley und sehen uns sogar Details in den Schaufenstern der Läden an.

Special Forces

Wir können das Schlachtfeld jederzeit von allen Seiten bewundern, einen »Kriegsnebel« gibt es nicht. Ob wir feindliche Kämpfer erspähen, hängt allerdings von den Sichtlinien unserer Einheiten ab. Wir beginnen den Einsatz mit zwei Soldatentrupps, einem Geländewagen



SCREENSHOTS WOHER?

Obwohl wir **World in Conflict** bei unserem Studio-besuch ausgiebig spielen konnten, stammen alle Screenshots von Massive. Der Grund: Einige Elemente, insbesondere das Interface, sind noch nicht final. Das Spiel sieht aber tatsächlich so aus wie auf den Bildern.



Jets gibt's nur als Superwaffen, etwa als Napalmbomber.



Raketenartillerie verrät ihre Position durch Rauchspuren.



Schön. Schön heiß: Eine **Benzinbombe** explodiert direkt über einem Trupp amerikanischer Abrams-Panzer.



Im Schutz einer **Rauchwand** tasten sich amerikanische Truppen ungesehen vor.

und einem Bradley-Schützenpanzer. Die dirigieren wir genäherlich mit Mausklicks durch die Gegend. Auf Tastendruck verteilen sich die Infanteristen automatisch auf umstehende Fahrzeuge. Unser Alter Ego Parker läuft allerdings nie auf dem Schlachtfeld herum, schützenswerte Heldenfiguren mit besonderen Fähigkeiten gibt's in **World in Conflict** nicht.

Unsere Kämpfer entdecken den Scharfschützen auf einem Fabrikschornstein. Infanterie kommt an den Sniper nicht mit heiler Haut heran, und seine Position liegt für die Fahrzeuggeschütze zu hoch. Also benutzen wir die Spezialfähigkeiten unserer Einheiten, von denen jede mindestens eine in petto hat: Wir parken den Bradley vor dem Schornstein und lassen ihn per Mausklick Rauch ausstoßen. Im Schutz des Qualms springen die Soldaten aus dem Fahrzeug, legen einen Sprengsatz an den Schlot und flüchten zurück in den Panzer. Wir räumen das Gelände, und wenige Sekunden später explodiert der



Draufsicht wie in anderen Echtzeit-Strategiespielen nutzen wir fast nie.

Schornstein. Backsteine fliegen durch die Luft, der Turm sackt in sich zusammen, vom Scharfschützen bleibt nichts übrig.

Punktsieg

Einsatz vorbei? Von wegen, der fängt gerade erst an. Denn mittlerweile sind die Russen in die Stadt eingefallen und haben mehrere strategisch wichtige Punkte im Ort eingenommen. Das Oberkommando teilt uns daraufhin Verstärkungen zu: Anstatt eine Basis zu errichten und Ressourcen abzubauen, erhalten wir eine begrenzte Anzahl an Rohstoffpunkten. Die investieren wir in Truppen wie Panzer, Reparaturteams und dergleichen, die wenig später im Einsatzgebiet abgeworfen werden. Sollten die draufgehen, sickert ihr Punktwert allmählich zurück auf unser Konto, so dass wir wenig später neue Kämpfer ordern können. So kommandieren wir immer nur eine Handvoll Einheiten. Das macht **World in Conflict** zu einer spannenden Mischung aus Strategie, Taktik und Action.



Die Karten sind zwar relativ klein, wirken dank der spektakulären **Weitsicht** aber sehr groß.



Das Videoteam von Massive erstellt tolle **Zwischensequenzen**, die die Story erzählen.

Hausbesuch

Um die Russen zu vertreiben, müssen wir wie in der **Battlefield**-Reihe Gebiete erobern. Bis zu drei Kontrollpunkte bilden dabei eine strategische Zone – nur wenn wir alle drei gleichzeitig mit Truppen besetzen, gehört das Areal uns. Wir rauschen also mit mehreren Bradleys in den Ort, besetzen zwei Positionen, lassen Rauch ausstoßen, Soldaten absetzen und hetzen weiter zur dritten. Gar nicht so leicht, denn in den Häusern haben sich sowjetische Soldaten verschanzt. Unsere Bradleys haben als zweite Sonderbewaffnung TOW-Raketen auf dem Dach. Mit denen schießen wir die Häuser Stück für Stück zu Klump – nahezu alles in **World in Conflict** ist zerstörbar. Sehr praktisch: Wenn wir mehrere Einheiten ausgewählt haben und die Sonderausstattung aktivieren, feuern nicht alle gleichzeitig, sondern nur jeweils eine pro Klick. So verschwenden wir nicht auf einen Schlag fünf Raketen für einen Panzer, der schon nach zweien glühendes Altmittel ist.

Sandsacktraining

Haben wir ein Gebiet erobert, errichten unsere Truppen automatisch Befestigungen an den Kontrollpunkten. Zunächst MG-Nester, dann Panzerabwehrstellungen und schließlich Flaks. Doch **World in Conflict** lässt uns kaum genug Zeit zum Häuslebauen und Verschnaufen, denn plötzlich rücken mehr Sowjets an, und wir müssen uns verteidigen. Dabei gibt's immer wieder kleine Nebenaufträge, eingeleitet von kurzen Zwischensequenzen: Mal sollen wir einen ängstlichen Kameraden retten, mal gezielt feindlicher Artillerie in die Flanke fallen, mal verbündeten Truppen Schützenhilfe leisten. So erarbeiten wir uns immer stärkere Einheiten wie etwa Abrams-Panzer und Superwaffen wie Artillerie und Kampfbomber, die halb Pine Valley mit atemberaubenden Explosionen in Schutt und Asche legen.

From Dusk till Dawn

Trotz der neuen Waffen treiben uns die Russen an den Strand, die Lage wird zusehends ►►



Ein ausgewogener **Kampfverband** mit Einheiten aller vier spielbaren Klassen: Panzer, Infanterie, Unterstützung und Hubschrauber.

dramatischer. Was jetzt erst deutlich wird: Die Missionsdesigner haben im Laufe des Einsatzes ganz langsam die Farbgebung und die Hintergrundgeräusche des Levels verändert – aus der anfangs noch so malerischen, sonnigen Stadt ist ein beklemmendes, wolkenverhangenes Schlachtfeld geworden. Statt zwitschernder Vögel hören wir nur noch Autoalarmanlagen, prasselnde Flammen und das Grollen der ferneren Artillerie. Artillerie? Moment, klang die bislang nicht anders? Da zerreißen riesige Explosionen das, was von Pine Valley übrig ist, mit-samt den anrückenden Russen: Auf See sind amerikanische

Schlachtschiffe aufgetaucht und hämmern die Angreifer zu Klump. Wir sind gerettet!

Freundschaftspreis

Seit unserem letzten Besuch hat Massive auch den Mehrspielermodus weiter ausgebaut. Das ungewöhnliche Grundkonzept bleibt erhalten: Wir wählen zunächst eine von vier Klassen – Infanterie, Panzer, Heeresflieger oder Unterstützung. Mit unseren Rohstoffpunkten kaufen wir gemäß unserer Rolle Einheiten. Scharfschützentrupps, Panzer, Hubschrauber, Flaks, Artillerie und ähnliches. Wir können uns zwar auch in der Waffenkammer der anderen

Klassen bedienen, das wird aber teuer: Ein Jeep mit Reparaturfähigkeit etwa kostet den Infanteristen 500 Punkte, den Panzerfahrer hingegen 1.100. Da **World in Conflict** auf einem kompromisslosen Stein-Schere-Papier-Prinzip beruht, in dem Panzer keine Chance gegen Hubschrauber haben, Helikopter wiederum den Flaks ausgeliefert sind, ist Teamspiel unverzichtbar. Massive hat deshalb neben einem Voice-Chat-Tool auch ein Textsystem eingebaut, mit dem wir wie in **Battlefield 2** per Maus kommunizieren können. So fordern wir per Klick in die Karte Artillerieunterstützung, Verstärkung oder Reparaturen an, unsere Mitspieler sehen entsprechende Einblendungen auf dem Schlachtfeld und können sofort reagieren.



Drop it like it's hot

Wie im Singleplayermodus besetzen wir auch in den Mehrspielerschlachten Kontrollpunkte. Dabei kassieren wir für jede Eroberung, jeden Abschuss und jede Unterstützungshandlung Punkte, die wir in Sonderwaffen investieren. Angefangen bei Aufklärungsdrohnen über Bomberangriffe, Napalm-attacken, schwere Artillerie-schläge und Jagdflieger bis hin zur imposanten Atombombe. Die sieht derart unwerfend aus, dass die im Netzwerkraum versammelten Spieler bei jedem Einschlag in andächtige Stille verfallen. Um derart mächtige Aktionen möglichst früh auszulösen, kann das Team sogar Sonderwaffenpunkte untereinander tauschen. Theoretisch. Denn diese Zerstörungsorgien machen so viel Spaß, dass wir sie nur ungern anderen überlassen. **FAB**



Teuerste Superwaffe und spektakuläre Krönung des Waffenarsenals: die **Atombombe**.

WORLD IN CONFLICT

fabian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2007

Entwickler: Massive / Vivendi
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Wenn Supreme Commander das Schach des Echtzeit-Strategiegenres ist, dann ist World in Conflict das American Football: bunt, laut, schnell, taktisch. Es fängt damit an, dass ich jederzeit in eine laufende Multiplayer-Partie einsteigen kann. Mit der Steuerung finden sich auch reine Actionfans sofort zurecht, und solch eine Grafik habe ich zuvor in keinem anderen Strategiespiel gesehen. Die Explosionen, die detaillierten Einheiten, die Landschaft, die Wolken – der Wahnsinn! Als reinen Mehrspielertitel hätte ich World in Conflict schon letztes Jahr auf der Stelle gekauft, und nun sieht die Kampagne auch noch vielversprechend aus! Aufgepasst. Hier kommt ein Hit.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **3586**