

Zurück an den Golf

World War 3

Jowood entrümpelt die alten Earth-Spiele und rüstet zum Dritten Weltkrieg.

Das sehr gute 3D-Echtzeit-Strategiespiel **Earth 2150** bescherte seinen Entwicklern von Topware Polen seinerzeit nur wenig Erfolg. Gegen die damalige Konkurrenz von **Age of Empires 2** und **Command & Conquer 3** hatte der Titel kaum eine Chance. Außerdem waren Bedienung und Spielprinzip sehr komplex. Für **World War 3** hat das Team Besserung gelobt. Leichtere Zugänglichkeit und ein bodenständigeres Szenario sollen diesmal Strategen aufs Schlachtfeld locken.

Kampf ums Öl

So weltweit, wie der Name andeutet, ist der Konflikt nicht. In drei Kampagnen auf Seiten der USA, Russen oder Irakis kämpfen Sie um die Ölreserven der Golfregion – Basisbau inklusive. Wie aus **Earth 2150** gewohnt, legen Sie fest, wo die Gebäude errichtet werden sollen, und warten dann ab, bis sie per Hubschrauber geliefert werden. Unablässig arbeitende Ölpumpen sorgen für steten Nachschub an Finanzen, die Sie in eine schlagkräftige Truppe investieren. Diese besteht aus leicht hightechnisierten Varianten bekannter Typen wie Abrams-Panzer oder Hind-Helikopter.



Großangriff auf eine gegnerische Basis. Der Treffer auf ein Hauptgebäude löst eine dicke Explosion aus.

Hinter feindlichen Linien

Die uns vorliegende Beta-Version hatte eine spielbare Mission. Darin soll man einen US-Panzer sicher durch das Feindgebiet geleiten. Dabei fiel uns die besonders angenehme Einheiten-KI auf: Unser Panzer nahm auch ohne eigenes Zutun Feinde unter Beschuss und zog

sich selbstständig zurück. Eher nervtötend ist die alte **Earth**-Krankheit, dass alle Kampfverbände per Hubschrauber nachmunitioniert werden müssen. Spielerisch bringt diese pseudo-realistische Spaßbremse nur Frust. Solche Motivationskiller sollte Jowood besser entfernen, damit **World War 3** sich mit der aktuellen Konkurrenz wie Westwoods Vorzeigespiel **Emperor** messen kann.

Grafisch unterscheidet sich **World War 3** bislang nicht sonderlich von den **Earth**-Vorgängern.

Nach wie vor wirkt das Gelände sehr steril und unorganisch, was vor allem an den simplen, wenig abwechslungsreichen Texturen liegt. Die Einheiten könnten gut ein paar Animationsstufen mehr vertragen.

An **World War 3** müssen die Entwickler noch eine Menge feilen, sonst hat es kaum eine Chance im hochkarätig besetzten Echtzeit-Strategiegenre. Zu wünschen wäre es dem Dritten-Weltkriegs-Szenario, das mit seinem leichten Tom-Clancy-Touch sehr interessant ist. **MIC**

Ein Transporthubschrauber holt verkaufte Basisbauten ab.



World War 3

Genre: Echtzeit-Strategie **Entwickler:** Jowood
Termin: Oktober 2001 **Ersteindruck:** Gut

Mick Schnelle: »Trotz der Entrümpelung der Steuerung und größerer Zugänglichkeit ist World War 3 noch sehr komplex. Außerdem wirkt die Grafik zu steril. Dafür agieren die Einheiten sehr clever. Jowood sollte noch Zeit investieren, um das Spiel zugänglicher zu gestalten.«