

World in Conflict Mod-Wettbewerb

Drei Monate lang haben wir Hobby-Entwickler gesucht, die mit professioneller Hilfe eine Mod für **World in Conflict** produzieren. Die drei besten Entwürfe stehen fest – nun geht's ans Programmieren.



Mit Massives **WicEd-Editor** erstellen die Hobby-Entwickler Levels.

gamestar.de
- Näheres zum Wettbewerb
► Quicklink: 4372

Ende Dezember 2007 haben Massive, die Macher von **World in Conflict**, zusammen mit GameStar, Intel und der Electronic Sports League (ESL) zum **Game On World in Conflict Mod Contest** aufgerufen, dem großen Modding-Wettbewerb für den Strategie-Hit. Darin erhält ein Hobby-Entwicklerteam die Chance, gemeinsam mit Massive eine Spitzen-Mod zu produzieren. Die vierköpfige Jury des Wettbewerbs, bestehend aus Nicklas Öberg (Massive), Fabian Siegmund (GameStar), Holger Kreie (Intel) und Alexander Albrecht (ESL) hat mittlerweile die drei Teams aus-

gewählt, deren Entwürfe am vielversprechendsten aussehen. Alle Konzepte sind »Total Conversions«, bauen die Karten und Einheiten von **World in Conflict** also vollständig um, verfolgen jedoch völlig unterschiedliche Ziele.

Code Ares

Code Ares von David Lüscher, Frank Liepert und Tom Babilon ist die wohl klassischste Mod im Feld. Sie versetzt den Spieler in die Zeit des Zweiten Weltkriegs und passt die Waffen und Fahrzeuge entsprechend an. Logischerweise fällt damit die Luftwaffenrolle weg – Kampfhub-

schrauber gab es damals noch nicht. Die drei verbleibenden Klassen werden entsprechend angepasst: Der Unterstützer dient in **Code Ares** als reiner Artilleriebefehlshaber, Reparaturen übernehmen die Pioniere des Infanteristen, der seine Einheiten nun beim Panzerkommandanten mitfahren lassen kann. **Code Ares** befasst sich mit Schlachtfeldern aus dem Mittelmeerraum und will dabei Originalschauplätze nachstellen. Sie dürfen sich also auf Panzergefechte in der nordafrikanischen Wüste gefasst machen, ebenso wie auf den Sturm auf Monte Cassino oder die Landung deutscher Fallschirmjäger auf Kreta. Die Karten werden dabei entgegen der historischen Vorlagen keine der beiden Parteien (Alliierte und Achsenmächte) bevorzugen – **Code Ares** soll ebenso gut ausbalanciert werden wie schon **World in Conflict**.

Lüscher, Liepert und Babilon haben sich für ihre Mod einen neuen Spielmodus ausgedacht: »Objective«. Darin muss das angreifende Team ein Zielobjekt zerstören, etwa eine Brücke, indem es die angrenzenden Eroberungspunkte einnimmt und für eine bestimmte Zeit hält. In Sachen Spielmechanik wird **Code Ares** eine

weitere Neuerung bieten: Truppenboni. Stehen mehrere Kämpfer des gleichen Typs nahe beisammen, steigen ihre Angriffs- oder Verteidigungswerte. Den gleichen Effekt haben auch die seltenen Heldeneinheiten – die vermindern sogar die Kampfkraft der feindlichen Truppen.

Mit seinen sinnvollen Anpassungen verspricht **Code Ares**, eine unkomplizierte und bodenständige Mod zu werden.

Skulls of Treasure Island

Etwas ungewöhnlicher geht es da schon in **Skulls of Treasure Island** vom Team Throwface der Mediadesign-Hochschule Düsseldorf zu. Die Mod bietet nicht nur eine neue Spielmechanik, sondern auch ein relativ unverbrauchtes Szenario: Piraten. In **Skulls of Treasure Island** prügeln sich Seeräuber des 16. Jahrhunderts mit Soldaten der Marine in der Karibik herum. Beide Parteien landen gleichzeitig an entgegengesetzten Enden einer Tropeninsel und versuchen, ihre Widersacher zurück ins Meer zu treiben. Dazu entsendet jedes Team in regelmäßigen Abständen computergesteuerte Kämpfer entlang festgelegter Dschungelpfade in Richtung Feind. Die Wege sind teilwei-



Der Mann in schwarz arbeitet für das Global Conglomerate und hört auf den Namen **G-Man**.

Ein paar der Einheiten aus **Paradise**
Glossed: Werbefritze, Patriot, Demonstrant, Ökoterrorist, Hippie und Punk-rocker (v.l.n.r.).





Die Landschaften in der Piraten-Mod **Skulls of Treasure Island** sollen halbwegs realistisch aussehen, die Einheiten hingegen eher comcartig. Ob die Mischung funktioniert, sehen Sie in den nächsten Wochen.

se mit Verteidigungsanlagen des Feindes geschützt, die die Piraten beziehungsweise Soldaten zerstören müssen, um den Weg für ihre Kumpane frei zu machen. Die Spieler steuern je zwei der KI-Trupps und suchen sich außerdem aus mehreren Kapitänen einen Helden aus, der ihnen bis zum Ende der Runde beisteht. Jeder dieser Anführer steigt mit der Zeit im Rang auf und erlernt dabei mehrere Spezialfähigkeiten. Geplant ist zum Beispiel ein Ablenkungsmanöver: Dann stellt der Kapitän eine kesse Bardame samt Rummfass an den Wegesrand, die feindliche Kämpfer für eine Weile aufhält. Angriffsziel beider Parteien ist das gegnerische Schiff. Die Pötte sind allerdings nicht wehrlos: Sie lassen sich mit Kanonen aufrüsten, versorgen ihre Kämpfer mit Upgrades oder aktivieren Spezialangriffe wie Krakenattacken, Eingeborenenüberfälle und Stürme.

Neben der Inselfschlacht, die an **Defence of the Ancients** für **Warcraft 3** erinnert, plant das Team Throface weitere Spielmodi für **Skulls of Treasure Island**. Bei der »Schatzjagd« müssen beide Teams Eroberungspunkte einnehmen, um dort nach Gold zu buddeln und anschließend den Fund aufs eigene Schiff zu schleppen, bei »Belagerung« verschanzt sich eine Mannschaft in ihrer Festung, während die andere angreift. Coole Ideen für ein cooles Szenario – wir sind gespannt auf die ersten Spielszenen.

Paradise Glossed

Absolut gewaltlos wird es bei **Paradise Glossed** vom Team Insane Buzzstars zugehen. »Es fließt vielleicht kein Blut, aber niemand bleibt unversehrt«, kündigen die Entwickler an. **Paradise Glossed**

soll auf satirische Weise den Konflikt zwischen zwei Ideologien thematisieren: dem Kapitalismus und dem Umweltschutz, vertreten durch die Parteien »Global Conglomerate« und »Keepers of Earth«. Beide Fraktionen kämpfen um die ideologische Vorherrschaft in einem namenlosen Land. Dazu versuchen sie, die zunächst neutrale Bevölkerung einzelner Gebiete auf dem »Schlachtfeld« für sich zu gewinnen, etwa durch Demonstrationen oder patriotische Paraden. In den konvertierten Regionen können die Spieler Gebäude bauen, um Einheiten mit höherer Einflusskraft (entspricht dem Angriffswert), Integrität (Lebensenergie) oder Überzeugung (Verteidigung) zu produzieren. Im Laufe einer Runde rüsten die Spieler ihre Armeen mit Hippies, Werbefachleuten, Umweltaktivisten, Kamerateams, Punkbands oder Marktforschern auf, um schließlich die Massen für sich zu gewinnen – ein sehr innovatives Mod-Konzept!

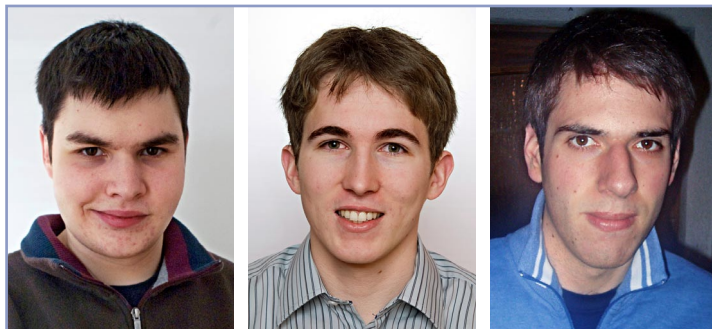
Dreikampf

In den nächsten zwei Monaten werden die drei Teams ihre Ideen in die Tat umsetzen. Dabei werden sie von Nicklas Öberg von Massive unterstützt. Die Jury wird anschließend entscheiden, welche Mod das größte Hitpotenzial hat. Die Sieger entwickeln mit tatkräftiger Unterstützung von Massive eine erste spielbare Beta-Version, die Sie gegen Ende des Jahres exklusiv auf der GameStar-Heft-DVD finden werden.

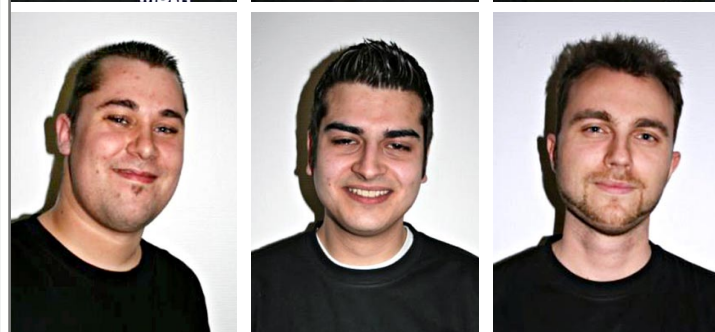
Welches der drei Projekte macht Sie am neugierigsten, welches würden Sie am liebsten spielen? Schreiben Sie uns Ihre Meinung an brief@gamestar.de! Wir sind gespannt und wünschen allen Teams viel Erfolg.

FAB

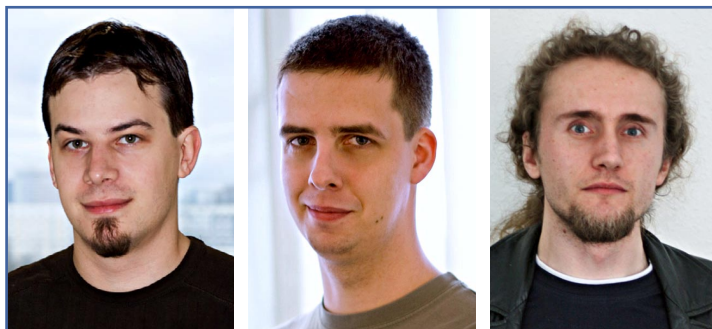
Die Teams



David Lüscher, Frank Liepert und Tom Babilon (v.l.n.r.) entwickeln **Code Ares**. Die drei haben zum Beispiel schon an Mods zu Battlefield 1942 gearbeitet.



Das Team hinter **Skulls of Treasure Island**: Christian Patorra, Tobias Janicke, Tom Fiedler, Jens Breuker, Antonio De Falco und Dominik Rippke.



Fabian Fleischer, Rainer Heynke, Fabian Quosdorf, André Selmanagic und Henning Müller haben sich **Paradise Glossed** ausgedacht.