

Wenn Kollegen zu Rivalen werden. Wir haben uns in die geschlossene Beta-Phase von Worldshift eingeklinkt und berichten direkt von dort, wie weit Koop- und Deathmatch-Modi schon gediehen sind.

# Worldshift

**DVD-XL**  
- Beta-Client

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4292  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4292

Mit meinen Truppen durchforste ich den dichten Dschungel. Meter für Meter tasten wir uns voran. Und trotzdem sind wir zu unvorsichtig; plötzlich laufe ich einem haushohen Kampfpläuffer direkt vor seine Riesenstamper. Als der Koloss das Feuer eröffnet, schreie ich panisch um Hilfe. Da biegt Kollege Yassin um die Ecke, und mit geballter Kraft verarbeiten wir den Roboter zu Altmetall. Geschafft! Gemeinsam. Doch jetzt wird's Zeit, dem Kollegen mal im Deathmatch zu zeigen, wer der bessere Taktiker ist. Denn packende Koop-Missionen sind nicht das einzige, was der ambitionierte Strategie-Rollen-spiel-Mix **Worldshift** in Sachen Mehrspieler zu bieten hat.



**Menü:** Zwischen den Aufträgen verteilen wir Einheiten-Boni.



**Solospiel:** Die Missionen sind actiongeladent, nerven aber durch unnötige Längen.

## Gemeinsam

Drei Fraktionen stehen zur Auswahl: Menschen, Mutanten und Aliens, jeweils mit vier Helden und vier herkömmlichen Einheiten. Yassin wählt die angriffsstarken Erdbewohner, ich kontere mit den eher auf Verteidigung ausgelegten Außerirdischen. In einem noch etwas fummeligen Menü legen wir fest, welche Einheiten wir aufs Schlachtfeld schicken – Basisbau gibt's keinen. Für Nachschub ist trotzdem gesorgt, wenn ich auf der Karte verteilte Xenolit-Kristalle erobere und ein Portal drau- setze. Dann kann ich meine Truppen auch vor Ort verstärken. Klar, dass Yassin dasselbe vorhat und alsbald einen meiner Kristalle angreift. Sein Problem, denn meine Portale lassen selbstständig Eier aus dem Boden sprießen, die gegnerische Truppen mit Gift beschießen. Trotzdem muss so ein frecher Vorstoß bestraft werden! Ich schicke meine Einheiten zu einen von Yassins Außenposten. Meine Helden legen sofort los: Der Unterdrücker fesselt Yassins nahkampfstarken Brutes in einem ebenso hübschen wie gefährlichen Dimensionstor, das Fußsol-



**Deathmatch:** Yassin will die Attacke mit einem Wirbelsturm vereiteln. Daniel hält mit Heilzaubern dagegen.



**Koop:** Yassin und Daniel legen sich mit einer Krabben-Königin an. Jetzt ist gemeinsames Taktieren gefragt.

daten festhält und gleichzeitig Lebenspunkte abzieht. Der Kollege kontert und startet einen gewaltigen Wirbelsturm, der gnadenlos durch meine Einheiten fegt. Doch zu spät: Yassins Portal zerbröseln unter meinem Beschuss.

## Allein

Wo **Worldshift** online und im Netzwerk schon jetzt viel Spaß macht, fällt die Solo-Kampagne zum jetzigen Zeitpunkt vor allem durch Design-Schnitzer auf. Die Missionen ziehen sich durch unnötige Laufwege in die Länge, die

Speicherpunkte liegen zu weit auseinander, und überzogene Regenerationszeiten von Lebenspunkten und Mana bremsen die an sich temporeichen Schlachten immer wieder aus. Selbst wenn die Einzelspieler-Aufträge nur als Übung für Online-Gefechte gedacht sind, müssen die Entwickler hier noch eine Menge tun. Viel Zeit bleibt ihnen nicht mehr – **Worldshift** soll bereits Mitte April erscheinen. Genug Zeit für mich, Yassin noch mal herauszufordern. Sein Grummeln vorhin verriet die Lust auf eine Revange... **DM**

## Worldshift

▶ **Angespielt** ▶ Genre **Echtzeit-Strategie** ▶ Termin **17. April 2008**  
▶ Hersteller **Black Sea / RTL Games** ▶ Status **zu 90% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Worldshift entfaltet sein Potenzial im Mehrspielerteil. Wie stelle ich die Truppen zusammen? Wie setze ich die Talente ein? Die taktische Vielfalt sorgt schon jetzt für Spaß – ob ich nun kooperativ losziehe oder Yassin im Deathmatch platt mache. Aber, liebe Entwickler: Kümmert euch noch um die Fehler und Ungereimtheiten. Sonst verschenkt ihr die Chance auf ein tolles Spiel.



danielm@gamestar.de

**Potenzial Gut**