Taktische Vielfalt, Koop-Missionen, eine komplexe Handlung: Der bulgarische Strategie-Rollenspiel-Mix nimmt sich viel vor. Und schwächelt an den entscheidenden Stellen.

Worldshift

Trotz **gefallener Helden** (links oben) greift Daniel Fabians Basis an – hoffnungslos.

DVD
- Multiplayer-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie ▶ Quicklink: 5041
- Infos zum Spiel ▶ Quicklink: 4338
- GameStar TV 21/08 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft

Facts
- 3 Fraktionen
- 18 Solo-Missionen
- 17 Multiplayer-Karten
- 8 Einheiten pro Partei
- über 3.000 Gegenstände

Den **Höllenfeuer-Mechs** der Menschen kommt man am besten mit Frostzaubern bei.

MULTIPLAYER — WORLDSHIFT

- **Team-Deathmatch**: Auf acht Karten treten bis zu sechs Spieler gegen einander an. Allerdings dürfen Sie unabhängig von der Teilnehmerzahl oder Völkerwahl nur zwei Gruppen bilden, also 1v1, 2v2 oder 3v3. Drei Zweier-Teams (2v2v2) oder klassisches Deatchmatch sind zum Beispiel nicht möglich. Optional lassen sich KI-Parteien hinzuschalten, deren Cleverness Sie in zwei Stufen regeln.
- **Koop**: Die neun kooperativen, teils sehr langen Missionen erinnern an Instanz-Quests aus Online-Rollenspielen. Je nach Karte erfüllen zwei beziehungsweise drei Spieler aufeinander aufbauende Quests und kämpfen gegen teils spektakuläre Boss-Gegner. Der Koop-Modus motiviert durch das gemeinsame Taktieren und durch versteckte Artefakte.

MULTIPLAYER-BALANCE

Die drei Völker sind sehr gut ausbalanciert. Auch die Deathmatch-Karten fallen durch ihr symmetrisches Layout allesamt fair aus. Der Spielebrowser sucht gezielt nach etwa gleichstarken Gegnern.

MULTIPLAYER-TECHNIK

Weder im lokalen Netzwerk noch im Internet sind uns Verzögerungen oder Verbindungsabbrüche aufgefallen. Das Erstellen eines Mehrspieler-Gefechtes könnte allerdings intuitiver sein und mehr Optionen anbieten.

PRO & CONTRA

⊕ sehr gute Völker- und Kartenbalance ⊕ spaßiger Koop-Modus ⊕ guter Netzcode
⊖ umständliches Lobby-System ⊖ zu wenige Optionen für Deathmatch-Gefechte

MULTIPLAYER-WERTUNG Gut

Der Einstieg in diesen Artikel entspringt schierer Erklärungsnot. Denn um die Handlung von **Worldshift** verstehen wollen, müssen Sie eigentlich das Handbuch auswendig lernen. Da wir Ihnen das nicht zumuten möchten, gibt's hier die Kurzfassung: In der fernen Zukunft schlägt ein Meteorit namens »Shard Zero« auf der Erde ein, der den gesamten Planeten verseucht. Menschen und (aufgrund der Strahlung entstandene) Mutanten kämpfen um das tiberiumähnliche Xenolit, das seit der Katastrophe überall aus dem Boden sprießt. Und plötzlich mischen auch noch fiese Außerirdische mit. Von all dem bekommen Sie in der Einzelspieler-Kampagne jedoch nicht viel mit. Ein erklärendes Intro fehlt nämlich ebenso wie Zwischensequenzen, die Sie durch die Geschichte führen. Der Handlungsgeiz mag insofern verschmerzbar sein, als **Worldshift** vor allem Multiplayer-Fans begeistern will. Aber selbst das gelingt dem Spiel nicht recht.

Zusammengestellt

Zur Auswahl stehen acht Team-Deathmatch- und neun Koop-Karten (weitere Details im Kasten »Multiplayer«). Die Spielweise ist in beiden Modi ebenso simpel wie spannend. Statt zunächst eine Basis hochzuziehen und Einheiten auszubilden, stellen Sie sich im Startmenü eine kleine Armee zusammen, die zu Beginn der Partie auf dem Schlachtfeld steht. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen vier Helden und vier »normalen« Einheitentypen (Nah- und Fernkampf, Magie und Super-Haudrauf), jede mit speziellen Fertigkeiten sowie Vor- und Nachteilen. Wegen der strikten Truppenbegrenzung gilt es stets abzuwägen, ob Sie auf wenige elitäre Soldaten zurückgreifen oder große, dafür schwache Einheitenmassen ins Gefecht schicken. Ganz ohne Basisbau kommen Sie nicht aus. Ähnlich wie in **Dawn of War** müssen Sie auf der Karte Xenolit-Kristalle erobern und ein Gebäude draufsetzen. Das lässt nicht nur die Ressourcen-Kasse klingeln, sondern beschert Ihnen zusätzliche Ausbildungsorte für neue Einheiten.

Herumgeklickt

Das System sorgt ähnlich wie in **Dawn of War** für knackig-schnelle Gefechte, nervt jedoch durch viele Designmacken. Schickt man beispielsweise größere Einheitengruppen in die Schlacht, vermengen sich die Soldaten zu einem unübersichtlichen Truppen-Mischmasch. Da es keine

Ein Meteorit ist ein aus Mineralien oder Metallen bestehender Festkörper, der die Erdatmosphäre durchquert und den Boden erreicht hat.

Formationsbefehle gibt, müssen Sie akribisch im Gewusel herumklicken, um bestimmte Einheiten zu heilen. Das Chaos führt auch ein an sich spannendes Element ad absurdum: **Worldshift** berechnet die Abstände feindlicher Einheiten zueinander und definiert dadurch den ausgeteilten Schaden. So richtet etwa ein Scharfschütze im Nahkampf kaum etwas aus. In der Praxis ist es jedoch fast unmöglich, dieses System sinnvoll in die eigene Taktik einzubeziehen, da Sie mangels Formationsbefehle jeden einzelnen Soldaten von Hand platzieren müssten – ein Unding! Zudem stören nicht eingehaltene Genre-Standards: Höhenunterschiede wirken sich nicht aus, und die Einheiten ballern durch Bäume, Häuser und sogar ganze Felsformationen hindurch. Zudem dürfen Sie die Fertigkeitenleiste Ihrer Helden nicht sortieren, in der Angriffs- und Verteidigungstalente ungeordnet aneinander kleben. Immerhin: Mit den Tasten F5 bis F9 können Sie ähnlich wie in **Battlefield 2** Mitspielern Befehle erteilen. Schade nur, dass die kluge und aggressiv spielende KI nicht auf die Kommandos reagiert.

Ausbalanciert

Die Balance der drei Parteien hat Black Sea sehr gut hinbekommen. Weder die Menschen noch die angriffslustigen Mutanten oder defensiven Aliens haben elementare Vorteile in der Schlacht. Die starken, aber nicht übermächtigen Helden sowie die symmetrisch gestalteten Karten tragen ihr Übriges zur Fairness bei. Wer die teils großen Gebiete akribisch erforscht, findet versteckte Artefakte. Das sind nützliche Ausrüstungsgegenstände, mit denen Sie Ihre Helden nach Abschluss einer Mission ähnlich wie in einem Rollenspiel dauerhaft verbessern, etwa durch mehr Feuerkraft oder zusätzliche Panzerung. Kehrseite der Medaille: Vielzocker schicken deutlich stärkere Einheiten ins Gefecht als Gelegenheitsspieler. Doch keine Sorge, das Programm registriert Ihre bisherigen Leistungen und stellt Ihnen in der Regel etwa gleichstarke Kontrahenten gegenüber. Ein Ranglisten-System, das den Einsteiger vom Profi unterscheidet, war in unserer Testversion noch nicht implementiert, soll aber am Erstverkaufstag per Patch nachgereicht werden.

TECHNIK-CHECK WORLDSHIFT

Technik-Tipps

- Stellen Sie beim ersten Start alle Grafikdetails auf das Maximum – auf vielen PCs spielen Sie Worldshift trotzdem flüssig.
- Ruckelt es dennoch, sollten Sie zunächst die Schattenqualität senken, was bis zu 30 Prozent mehr Leistung bringt.
- Das Senken der Shader-Qualität hilft, die Performance um bis zu 20 Prozent zu steigern.

Checkliste

- 1,3 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT WORLDSHIFT 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.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
	Geforce 8		8500 GT	8600 GT	8600 GTS			8800GT/GTS	8800 GTX	8800 Ultra
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	2900 XT	3870	
2 PROZESSOR	Athlon XP	2000+	2600+	3200+					
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE		
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57		
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+	
	Phenom						9500		
	Core 2					E4300	E6300	E6600	Q6600	X6800
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072

4 LEGENDE
- technisch unmöglich
- ruckelt stark
- läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere bis hohe Details, Schatten aus
- läuft so flüssig: 1680x1050, meist hohe Details, Schatten teils niedrig
- läuft so flüssig: 1680x1050, maximale Details, ab 7900 GT/X1800 auch mit 4x AA/ 8x AF

Allein gelassen

Achtung: Strategie-Neulinge haben es mit **Worldshift** sehr schwer. Denn wer abseits knackiger Mehrspieler-Gefechte mit der Solo-Kampagne üben will, muss starke Nerven mitbringen. Da es in den Aufträgen keinen Basisbau

In einer **Koop-Mission** legen sich Daniels Mutanten und Fabians Menschen mit einem Riesenskorpion an. Jetzt ist gemeinsames Taktieren gefragt. (1280x960, volle Grafikdetails)

Als Asteroiden bezeichnet man hingegen kleine planetenähnliche Objekte, die sich auf einer Umlaufbahn um die Sonne bewegen.

Große Gefechte werden mangels Formationsbefehlen schnell übersichtlich.

Bei **niedrigen Grafikdetails** fallen die Matsch-Texturen und krümeligen Icons auf.

gibt, beschränken sich die 18 teils sehr kurzen Missionen in der Regel auf ödes »Laufe von A nach B«. Ein wenig Abwechslung bringen seltene Skriptereignisse. So müssen Sie die drei Kampagnen-Helden Denkar, Ganthu und Eji beispielsweise mit dem richtigen Timing durch ein tödliches Lavafeld lenken oder an Feindpatrouillen vorbeilotsen. Problem: Die an sich netten Ideen macht das Spiel durch schlampiges Design zunichte, da Sie in der Regel nur durch das »Probieren und Scheitern«-Prinzip weiterkommen. Das frustriert doppelt, da Sie nicht frei speichern dürfen. Zudem liegen die Kontrollpunkte oft zu weit voneinander entfernt. Über solche Mankos könnten Profis hinwegsehen, würde **Worldshift** seine eigentlich spannende Handlung adäquat erzählen. Doch mehr als lahm gesprochene Textfenster bekommen Sie in den lieblos aneinandergeklatschten Missionen nicht zu sehen.

Abgemischt

Technisch macht **Worldshift** eine gute Figur. Die Gamebryo-Engine aus **Oblivion** erzeugt dichte Dschungelareale und setzt die Schlachten durch bunte Effekte schick in Szene. Allerdings fallen die teils schwammigen Texturen und hakeligen Animationen der Einheiten negativ auf – das lösen **Universe at War** oder **Command & Conquer 3** besser. Die Musik und Soundeffekte gehen in Ordnung, jedoch ist den Entwicklern die Abmischung missglückt. Immer wieder kommt es vor, dass die Musik Dialoge übertönt. Zudem wird das Geschehen lauter, je näher Sie mit der Kamera dran sind. Das soll realistisch sein, wirkt jedoch befremdlich und stört. Das und viele weitere Mankos will der Entwickler Black Sea durch regelmäßige Updates nachbessern. Allein das spricht eine klare Sprache: Unsere Testversion von **Worldshift** ist noch unausgegoren. Patches werden wir nachtesten. DM

Potenzial verschenkt

Daniel Matschijewsky: Die Idee klingt klasse: ein Strategiespiel mit Koop-Missionen, aufrüstbare Helden, ein frisches Szenario. Doch die besten Geistesblitze funken nicht, wenn es an elementaren Stellen hapert. Das Schlimmste: Worldshift erschwert mir durch unnötige Designmacken und Bedienungsmankos die Kontrolle über meine Einheiten. Das kostet insbesondere in den schnellen Online-Gefechten viel Spielspaß. Auch offline kommt durch die müde erzählte Solo-Kampagne wenig Freude auf. Mein Rat: Warten Sie erst einmal ab, ob Black Sea die zahlreichen Stolpersteine aus dem Weg räumt.

danielm@gamestar.de

Unliebbar

Michael Graf: Ich will Worldshift lieben, aber es lässt mich nicht. Dabei klingt das Konzept doch so wunderbar: Ein Online-Rollen-Strategiespiel, meine Lieblingsgenres verschmelzen zum originellen Mehrspieler-Kleinod. Oder eher zum schmutzigen Steinklumpen, aus dem die Macher erst noch mittels vieler, vieler Patches ein Juwel herausfeilen und -polieren müssen. Ich will mehr Anspruch, mehr Balance, mehr Komfort. Im aktuellen Zustand ist Worldshift meiner Liebe unwürdig.

micha@gamestar.de

WORLDSHIFT — ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	Black Sea (Knights of Honor, GS 11/04: 81 Punkte)		
PUBLISHER	RTL Interactive	TERMIN (D)	8.5.2007
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 70 S. Handb., Poster	USK	ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 10 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 Tipps beim Laden
SPEICHERSYTEM Speicherpunkte

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
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 GB RAM 1,3 GB Festplatte	3,0 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte	Core 2 Duo E6300 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte

PROFITIERT VON DSL-Verbindung
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ CD-Key
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER Gut (siehe Kasten S. 94)

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (6), Team-Deathmatch (6)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	intern, erfordert Anmeldung
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	20 Stunden

FAZIT Bedienmankos und Unübersichtlichkeit zerstören die taktische Tiefe.

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ dichte Vegetation ⊕ hübsche Effekte ⊖ teils schwammige Texturen ⊖ schwache Animationen	7 /10
SOUND	⊕ passende Effekte ⊕ gute Musik ... ⊖ ... auf Dauer wenig Abwechslung ⊖ ausdruckslose Sprecher ⊖ missglückte Abmischung	7 /10
BALANCE	⊕ Völker sehr gut ausbalanciert ⊕ Helden nicht übermächtig ⊖ steile Lernkurve ⊖ teils unfaire Speicherpunkte	7 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ stimmige Umgebungen ⊕ teils lebendige Karten ⊖ farblose Helden ⊖ verwirrende Handlung ⊖ ständiges »Laufe von A nach B«	7 /10
BEDIENUNG	⊕ nützliche Tastenkürzel ⊖ unausgegorenes Menü und Interface ⊖ Großgefechte unübersichtlich ⊖ Kamera nicht flexibel genug	6 /10
UMFANG	⊕ ausreichend Koop- und Deathmatch-Karten ⊖ etwas kurze Solo-Kampagne ⊖ wenige Optionen für Multiplayer-Schlachten	7 /10
KARTENDESIGN	⊕ abwechslungsreich und detailliert ⊕ fair durch symmetrisches Layout ⊕ versteckte Artefakte ⊖ viele Areale ähneln sich	8 /10
KI	⊕ geht im Deathmatch aggressiv vor ⊕ gute Wegfindung ⊖ reagiert nicht auf Kommandos ⊖ leichte Aussetzer	7 /10
EINHEITEN	⊕ wenige, dafür umso sinnvollere Einheitentypen ⊕ cooles Artefaktsystem ⊕ Helden mit nützlichen Zaubern	10 /10
KAMPAGNE	⊕ gelegentliche Überraschungen ⊖ lieblos aneinander gereihte Missionen ⊖ keinerlei Zwischensequenzen ⊖ öde inszeniert	4 /10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend**

FAZIT **Vielseitige, aber unausgegorene Echtzeit-Strategie.**

Eine Mutation beschreibt die Veränderung der DNS oder der Chromosomenzahl eines Lebewesens.