



Zu den drei neuen Karten gehört auch ein Angriff auf Norwegen.



Am Anfang des Spiels »befreien« die Sowjets Berlin. Ob Berlin will oder nicht.



World in Conflict Complete Edition

Seit eineinhalb Jahren steht der Taktik-Hit im Laden, jetzt liefert Massive die Sowjet-Kampagne nach: als Addon winzig, als Komplettpaket großartig.

Zwei Fassungen

Wenn Sie World in Conflict bereits besitzen, können Sie das Addon Soviet Assault separat für 15 Euro kaufen und die sechs neuen Missionen auf Wunsch nacheinander (und ohne Zusammenhang) spielen. Weil Soviet Assault aber keine neuen Einheiten und nur drei zusätzliche Karten bietet, lohnt sich der Kauf für Besitzer des Originals nur bedingt.

DVD Video-Special

GameStar.de Screenshots & Infos Quicklink: 6045

Mit nur sechs neuen Missionen aus Sicht der Sowjets und ohne zusätzliche Einheiten fällt das Addon **Soviet Assault** für **World in Conflict** sehr dünn aus, dafür bietet der Entwickler Massive das Hauptspiel samt Erweiterung als **Complete Edition** an. Und die ist immer noch das beste Echtzeit-Taktikspiel auf dem Markt.

Big in Berlin

Massive fügt die neuen Einsätze in die bestehende Handlung ein. Eine zweite, alternative Kampagne mit eigener Story bietet die **Complete Edition** daher nicht, allerdings erhält die Neuauflage einen anderen Einstieg: Das Spiel beginnt nicht mehr mit der Verteidigung von Seattle, sondern mit dem Angriff der Sowjets auf Berlin.

Endlich komplett

Fabian Siegmund: Mir hat die Russen-Kampagne eigentlich nicht gefehlt, trotzdem fühlt sich World in Conflict jetzt wesentlich runder an. Von Soviet Assault hätte ich zwar (umfangstechnisch) mehr erwartet, das Komplettpaket merzt aber endlich die kleinen Mängel der Ursprungsfassung aus. Und so bekommt das Taktikspiel jetzt das, was es meiner Meinung nach schon immer verdient hat: die 90.



fabian@gamestar.de

Und den kommandieren wir selbst! An den Grundlagen von **World in Conflict** ändert sich dabei nichts. Wir kontrollieren eine kleine Gruppe von Soldaten, die wir uns aus einem Kontingent von Truppentypen aussuchen. Je nach Mission sind das Panzer, Infanteristen, Hubschrauber oder Unterstützungseinheiten wie Reparaturfahrzeuge oder Artillerie. Die Kämpfer lassen wir direkt an der Front abwerfen, Basisbau gibt es nicht. Wenn uns ein Panzer verloren geht, dürfen wir Ersatz ordern. Dieses System funktioniert ausgezeichnet und sorgt zusammen mit der flinken Kamerasteuerung über WASD-Tasten und Maus für schnelle, actionreiche Gefechte.

Schlaflos in Seattle

Die Missionen des Spiels sind wie gewohnt abwechslungsreich und spannend in Szene gesetzt. Die **Complete Edition** stellt dabei auch Identifikationsfiguren auf Seiten der Sowjets vor: Da gibt's den erfahrenen Oberst Orlovsky, der seine Truppen zwar mit eiserner Hand führt, aber dennoch mit seinem Gewissen ringt, oder seinen verblendeten Neffen Malashenko, der von Rachegeleiten

getrieben wird. All das macht die **Complete Edition** zu einem bewegendem Einzelspieler-Erlebnis. Im Multiplayer-Modus bleibt **World**

in **Conflict** zwar Genre-Primus, jedoch bietet die **Complete Edition** keine zusätzlichen Einheiten und nur drei neue Karten. **FAB**

WIC: COMPLETE EDITION ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER Massive (Ground Control 2, GS 07/04: 80 Punkte)
 PUBLISHER Ubisoft
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 42 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 12.3.2009
 CA. PREIS 30 Euro
 USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
2,5 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/5600+ AMD 2,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	
PROFITIERT VON DirectX 10, Mehrkern-CPU's, zwei Monitoren, VoIP			
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ Securom			
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1			

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Domination (16), Assault (16), Tug of War (16)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER Nein
 FAZIT Vier Klassen nach dem Schere-Stein-Papier-Prinzip. Ein Multiplayer-Hit!

SERVERSUCHE intern
 MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bombastische Effekte + detaillierte Einheiten + hübsche Vegetation + scharfe Texturen + DirectX 10	9 / 10
SOUND	+ bewegender Soundtrack + hervorragende Sprachausgabe + aufwändige Waffengeräusche - kein echter Surround-Sound	9 / 10
BALANCE	+ leichter Einstieg + vier Schwierigkeitsgrade + beide Parteien sehr gut ausbalanciert - steile Lernkurve	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ grandiose Schlachtfeld-Atmosphäre + hervorragende Zwischensequenzen + leichter Humor - teils etwas leblose Karten	9 / 10
BEDIENUNG	+ Kamerasteuerung + durchdachte Benutzeroberfläche + eingängiges Befehlssystem + unzählige Optionen	10 / 10
UMFANG	+ zahlreiche Karten + drei Multiplayer-Modi + neue Singleplayer-Missionen - kurze Solo-Spielzeit	8 / 10
MISSIONSDESIGN	+ extrem abwechslungsreich + kein Leerlauf, viel Action + sinnvoll gestaltete Karten + ständige Überraschungen	9 / 10
KI	+ KI setzt Einheiten und Unterstützung clever ein - seltene Wegfindungsprobleme - kleinere Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	+ gutes Schere-Stein-Papier-Prinzip + durchdachte Einheiten + jede Kämpferklasse sinnvoll + nützliche Superwaffen	10 / 10
KAMPAGNE	+ von Anfang an spannend + glaubwürdige Charaktere + packende Inszenierung + neue Sowjet-Einsätze	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 16 Stunden

FAZIT Taktik-Hit für Solisten und Mehrspieler.

