

# Conflict: Global Storm

## Infos

Global Storm ist aus der Conflict-Reihe, in der es noch Desert Storm 1 & 2, Vietnam und [Denied Ops](#) gibt. Das Spiel ist grafisch etwas besser betucht als Desert Storm 2, ebenso die Physik-Engine. Vorallem aber das Movement wurde verbessert, durch die Möglichkeiten über Hindernisse, oder in Fenster hinein zu klettern, Schnellwahl-Tasten für das Inventar und ein Wärme-Sicht-Gerät. Dabei ist das Interface dem von DS2 aber immer noch recht ähnlich. Die Charaktere sind praktisch die selben, mit Ausnahme von Foley, der durch Cherman (eine Frau) ersetzt wurde. Die Missionen glänzen durch verschiedenste Themen, von Geiselnbefreiung über suchen und zerstören bis hin zum Abschalten eines zu schmelzen drohenden Atomreaktors. Abwechslungsreiches Terrain, und detaillierte Texturen runden die Atmosphäre gekonnt ab. Im Vergleich dazu ist DS2 geradezu eintönig und langweilig gestaltet. Die in DS2 noch relativ weit verbreiteten Grafik-Bugs findet man nicht mehr (oder zumindest ich nicht), mit Ausnahme eines Problem dass der Elija beschrieben hat, dass die Waffen in quietsche bunten Farben leuchten. Das Problem lässt sich durch Abschalten der »Pro-Pixel-Beleuchtung« in den Grafikoptionen beseitigen.

Das interessanteste daran ist allerdings der **Coop-Modus**, welcher über LAN abgewickelt wird (Internetspiele über [GameSpy](#) gehen inzwischen nicht mehr). Man kann die Missionen mit menschlichen Mitspielern noch einmal spielen, was ein ganz neues Lebensgefühl bringt, da hier Teamplay ganz groß geschrieben werden muss. Da muss man sich auf das Team und seine eigenen Fähigkeiten endlich mal verlassen können, statt wie sonst die Fehler der KI zu zu schieben. Einziges riesen Problem: Netzwerk-Bugs. Zuweilen passiert es, dass beim einen die Artillerie schon lange fertig ist, während sie beim anderen noch fröhlich rumballert. Führt dann z. B. dazu, dass man freudig drauf los rennt und dann plötzlich (vom eigenen Standpunkt aus) ohne Grund tot zusammen bricht. Beim Weitergeben von Inventargegenständen, wie Munition oder Waffen kann es gerne mal passieren, dass man sie ins Nirvana gibt. Also lieber irgend eine leere Waffe nehmen, sofern möglich, dass man die momentane wegwirft. Die kann der Gegenüber dann auch (zumeist) ohne Probleme aufnehmen. Zeitweise sieht man nämlich Waffen wo der andere sie nicht sieht und kann sie auch aufnehmen.

## Installation

Die DVD hat den Kopierschutz SecuROM 7, der allerdings mit einem Crack kein Problem darstellt. Drum wie üblich: Installieren und Cracken. Patches hat Eidos ja (wie immer) gar nicht erst welche rausgegeben.

## Netzwerk

Nur der Vollständigkeit halber, die richtigen Ports: 4658, 6500, 10010, 13139, 27900 (UDP), 4658, 6667, 28910, 29900, 29901, 29920 (TCP). Sie bringen aber nichts, da die Lobby-Server abgeschaltet wurden, sodass eh nur noch LAN übrig bleibt.

[Zurück zur Games-Datenbank](#)

From:

<https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/> - **mwohlauer.d-n-s.name /**  
**www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:

[https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:conflict\\_global\\_storm](https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:conflict_global_storm)

Last update: **2016-02-20-12-23**

