

## The Great War: Western Front

COMPANY OF  
KANONENFUTTER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Frontier Foundry** Entwickler: **Petroglyph** Termin: **30.3.2023** Sprache: **Deutsch, English**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Tief verschanzte Infanterie, mörderische Artillerie, die ersten Kampfflugzeuge und Tanks: In The Great War zählt ein Soldatenleben nichts. Wie spielt sich sowas? Von Martin Deppe

Die Kampagnenkarte: Im April 1915 haben sich die Frontlinien kaum verschoben.



Gerade mal 21 Jahre liegen zwischen den beiden Weltkriegen – und doch könnten sie unterschiedlicher nicht sein. Das schlägt sich auch im Strategiespiel The Great War: Western Front nieder. Hier führt ihr auf einer rundenbasierten Hexfeldkarte entweder die Westalliierten oder die Mittelmächte. Kampagnenbeginn ist jeweils der Dezember 1914 oder der Dezember 1916. Die Front-

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr historische Hintergründe mögt.
- ... ihr kein Problem habt, x Soldaten zu verheizen.
- ... ihr viel Geduld mitbringt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schnelle Erfolge wollt.
- ... euch jede einzelne Einheit wichtig ist.
- ... ihr abwechslungsreiche Schlachten sucht.

linie verläuft von der Nordsee bis zur Schweizer Grenze, eine Spielrunde entspricht einem Monat.

Wenn ihr Armeen aus Infanterie sowie Flugzeugen und später Tanks auf ein angrenzendes feindliches Feld zieht, wechselt das Spiel in eine Echtzeitschlacht, alternativ lasst ihr den Ausgang automatisch berechnen (das Ergebnis ist meist fair, lässt sich mit einer selbst geführten Schlacht aber oft verbessern).

#### Grabenkampf statt Blitzkrieg

Ziel der Kampagne ist es, den nationalen Willen der Gegenseite auf null runterzukämpfen – und das geht am besten durch Siege und Gebietsgewinne. Bei Beginn des Konflikts Ende 1914 ist der Enthusiasmus auf beiden Seiten noch groß. 1916 hinge-

gen herrscht bereits Kriegsmüdigkeit, es wird zum Beispiel schwerer, frische Truppen auf die Schlachtfelder zu bekommen.

Alle vier Kampagnenvarianten haben eines gemeinsam: Die Frontlinie ist schon zu Beginn extrem festgefahren, die Parteien haben sich tief eingegraben. Und genauso zäh spielt sich The Great War auch: Selbst mit den ersten Tanks der Geschichte schafft ihr kaum schnelle Vorstöße. Je nach Wichtigkeit eines Weltkarten-Hexfeldes (markiert durch bis zu fünf Sterne) müsst ihr es mehrfach in einer Runde erfolgreich angreifen, um es endlich zu erobern. Verdun hat zum Beispiel vier Sterne – entsprechend schwer und langwierig ist es, das Gebiet einzunehmen.

Wenn ihr euch für eine Echtzeitschlacht entscheidet, müsst ihr euch auch als Angreifer erstmal als Grabenbauer betätigen.



In diesem Einzelgefecht zur Mitte des Krieges prallen Panzer aufeinander.

Schützengräben gibt's in verschiedenen Ausbaustufen, von der einfachen Holzkonstruktion bis hin zum massiven Betongraben. Idealerweise legt ihr die Gräben dann so an, dass sich ihre Besatzungen gegenseitig unterstützen können.

Dazu kommen MG-Nester, Beobachtungsballoon, Artillerie in den Ausführungen schwer und leicht, vielleicht noch Jagdflug-

zeuge, Bomber und Panzer. Das alles kostet Nachschubpunkte – und die werden schon früh im Spiel knapp, ihr müsst also gut überlegen, wo ihr mit wem wann angreift. Wenn ihr als Verteidiger ein Gebiet haltet, bleiben euch die gezogenen Gräben erhalten. Falls es hier noch mal zur Schlacht kommt, habt ihr also einen Vorteil, da ihr quasi Gratisgräben behaltet.

**Inferno per Pfiff**

Nach Abschluss der Bau- und Truppenplatzierphase startet ihr die Schlacht, die in der Regel 20 Minuten dauert. Wie in echt läutet eine Trillerpfeife die Kämpfe ein. Der Ablauf ist fast immer gleich: Jede Seite hat drei strategische Positionen, die ihr wie in Company of Heroes 3 erobert, indem ihr Truppen in der Nähe in Stellung bringt. Mit jeder eroberten Stellung verliert der Gegner schneller Tickets.

Da die Verteidiger fast immer im Vorteil sind, weil sie aus der Deckung ihrer Gräben heraus feuern und unter anderem die starken MG-Nester zur Unterstützung haben, ist es schwer, alle Positionen zu erobern. Ihr braucht also eine starke Übermacht – und müsst bereit sein, auch mal ein paar tausend bis zehntausend Mann zu opfern, um einen »großen Sieg« einzufahren.

Moral und Kriegsmüdigkeit spielen auf dem Schlachtfeld eine große Rolle. Amerikanische Infanterie (die bekanntlich spät in den Krieg einstieg) profitiert zum Beispiel von nahen Tanks, sollte also dicht neben ihnen eingesetzt werden. Französische Soldaten brauchen weniger Nachschub, da sie ja auf eigenem Gebiet kämpfen.

The Great War berücksichtigt sogar die Nationalität der Alliierten: Briten, Kanadier, Australier und Inder sprechen Englisch und sollten dicht beieinander platziert werden, während Franzosen und später die US-Amerikaner eigene Gruppen bilden. Auf deutsch-österreichisch-ungarischer Seite spielt das Herkunftsland hingegen keine Rolle.

**Ameisengrafik**

Grafisch ist The Great War weder hübsch noch hässlich. Ihr könnt gerade so nah heranzoomen, dass ihr erkennt, in welche Richtung eine Kompanie ihre Gewehre hält. Selbst massives Artilleriefeuer sieht unspektakulär aus, vor allem im Vergleich zu einem Company of Heroes 3. Auch die Soundkulisse ist vergleichsweise dünn. Es gibt zwar

In der Schlacht von Passchendaele stürmen kanadischen Truppen der Artillerie hinterher.



Aufklärungsballons decken den Fog of War auf – und sind beliebte Ziele für Jagdflugzeuge.

Vor den Schlachten könnt ihr Gräben unterschiedlicher Qualität ziehen, mit MG-Nestern und Granatwerfern sichern, Artillerie und Spähballons postieren.



nette Effekte, etwa wenn eine Windmühle bei einem Granattreffer auseinanderfliegt, aber die sind eher die Ausnahme.

Hinzu kommt, dass Flugzeuge und Panzer erst nach und nach im Kampagnenverlauf durch eure Forschung freigeschaltet werden, und das dauert vor allem bei den Panzern ein paar Monate. Bis dahin seid ihr auf Infanterie plus Artillerie angewiesen. Zusammen mit dem starren Konzept der drei strategischen Stellungen pro Seite macht das die Gefechte dann doch sehr repetitiv. Da helfen auch Nebenziele wie »Zerstöre acht MG-Nester« nur wenig. Trotzdem ist es immer wieder spannend, eine Stellung mit letzter Kraft einzunehmen und gegen Konterangriffe zu verteidigen!

Gut sind auch die Jahreszeiten und Wetterverhältnisse in The Great War umgesetzt, im Winter oder bei Regen kommt ihr auf den Schlachtfeldern nachvollziehbar schlechter voran, im Sommer und bei klarem Wetter sind hingegen die Sichtweiten größer.

### Der einsamste Mensch

Bei den Echtzeitschlachten entscheidet oft nur ein Mann über das Schicksal tausender Kameraden: nämlich der Späher im Korb eines Beobachtungsballoons. Diese Ballons könnt ihr aufsteigen lassen, um feindliche Stellungen auszukundschaften. Denn oft wisst ihr zwar, wo feindliche Gräben verlaufen, habt aber keine Ahnung, wie viele es sind und was für Infanteristen darin lauern. Auch feindliche Angriffe erspähst ihr mit einem Ballon wesentlich früher, könnt also eure Artillerie viel gezielter einsetzen. Dabei ist Vorhalten entscheidend: Weil es ein paar Sekunden dauert, bis die Granaten einschlagen, solltet ihr immer vor die anstürmenden Gegner zielen. Gerade im offenen Gelände spielt Artillerie eine große Rolle, hat aber einen begrenzten Schussesektor und braucht Zeit zum Nachladen. Und der KI-Gegner versteht es gut, tote Winkel zu erkennen und eure Schwachstellen auszunutzen. Später werden Flugzeuge bei der Auf-

klärung wichtiger, haben aber einen Nachteil: Da es damals noch keine mobilen, kompakten Funkgeräte gab, waren Flugzeuge nach dem Start auf sich allein gestellt. Wenn ihr einem Bomber zum Beispiel ein Ziel zugewiesen habt, könnt ihr das nach dem Start nicht mehr ändern. Auch Jäger suchen sich ihre Ziele im zugewiesenen Gebiet selbstständig, etwa Bomber – oder eben feindliche Spähballons.

### Die Weltkarte: Mut zur Lücke

Auf der strategischen Kampagnenweltkarte geht es vor allem darum, an den Frontabschnitten Truppen so zusammenzuziehen, dass sie benachbarte feindliche Hexfelder erfolgreich angreifen zu können. Das bedeutet aber meist, dass ihr andere eigene Felder schwächt. Und ihr seht nicht genau, wie viele und welche Truppen der Feind im Zielgebiet stapelt. Dafür könnt ihr zwar Spione einsetzen (sozusagen wie eine Aktionskarte), doch wenn der Agent auffliegt, ist der Gegner vorgewarnt – knifflig!

Jeden Monat gibt's außerdem historische Ereignisse. Zum Beispiel die Seeblockade durch alliierte Flotten, die sich positiv auf die wichtige Stimmung an der »Heimatfront«



Es gibt zwölf Skirmish-Maps, die ihr auch im Multiplayer eins gegen eins spielen könnt.



## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



Grundsätzlich hat die Kampagne von Company of Heroes 3 ja das gleiche Spielprinzip wie The Great War: Rundenweise ziehe ich meine Westalliierten gegen die Deutschen und ihre Verbündeten, die eigentlichen Kämpfe führe ich entweder in Echtzeit oder lasse sie automatisch berechnen. Aber wie unterschiedlich sich das spielt! The Great War ist genau der zähe Grabenkrieg wie in der historischen Realität, und allein schon die extrem langsamen Gebietsgewinne zerran an meinem eigentlich dicken Geduldsfaden. Auch die Massenschlachten mit teils zehntausenden Soldaten sind historisch gesehen korrekt umgesetzt. Das bedeutet aber im Umkehrschluss, dass ihr eure Truppen im wahrsten Sinne des Wortes als Kanonenfutter gegen Artillerie, MGs, später Panzer oder gar Senfgasgranaten verheizt. The Great War spielt sich in solchen Momenten wie eine Wirtschaftssimulation, in der jeder einzelne Soldat nur eine Zahl zwischen Nachschubkosten, Goldanleihen und der Stimmung an der Heimatfront ist. Diesen zynischen Realismus müsst ihr akzeptieren, bevor ihr euch auf The Great War einlasst. Persönlich spiele ich lieber noch mal Blue Bytes Historyline 1914-1918 – allein schon, weil mir da jede einzelne Einheit wichtig ist.

auswirkt, was uns wiederum mehr Gold in die Kriegskasse spült. Solche Ereignisse werden wie 1992 bei Blue Bytes Rundenstrategiespiel Historyline 1914-1918 mit Fotos, Zeitungsartikeln, Postkarten und Propagandaplakaten untermauert, aber auch mit Filmschnipseln – das trägt viel zur Atmosphäre bei. Es zeigt aber auch den Zynismus hinter Zitaten wie »Eine Nation aus 70 Millionen kann leiden, aber sie kann nicht sterben« (Matthias Erzberger) oder dem überoptimistischen kaiserlichen Spruch »Mittagessen in Paris, Abendessen in St. Petersburg«.



### Zähe Forschung

In der Regel bekommt ihr pro Runde / Monat einen Forschungspunkt. Den investiert ihr in die sechs Bereiche Infanterie, Flugzeuge, Technologie, Schützengräben, Aufklärung und Logistik. Mit einem mageren Punkt pro Monat kommt ihr natürlich nicht weit, ihr müsst also entscheiden, welche Schwerpunkte ihr setzen wollt: bessere Handgranaten für Infanterie, schnelleres Nachladen eurer Artillerie, die ersten Panzer?

Weil neue Truppentypen wie die Tanks viele Punkte brauchen, kommt auch die Forschung nur zäh voran. Schon rein rechnerisch werdet ihr auch nicht alles erforschen können, denn der Krieg endet im Spiel spätestens 1919.

Wer lieber gleich auf die meisten Technologien zugreifen mag, spielt eins der sechs historischen Gefechte wie die Schlacht um Verdun oder die zweite Schlacht um das belgische Dörfchen Passchendaele. Alternativ stellt ihr euch ein Einzelgefecht zusammen. Hier habt ihr die Wahl zwischen zwölf Maps sowie Einstellungen wie die Jahreszeit oder Kriegsphase (Beginn, Mitte, Ende). Bei diesen Skirmish-Schlachten investiert ihr schon vor dem Kampf vorgegebene Nachschubpunkte in Infanterie, Artillerie, Panzer und Flugzeuge sowie Tech-Boni.

Einen Multiplayer-Modus eins gegen eins gibt es auch, allerdings nur für die zwölf Einzelschlachten, nicht für die Kampagnen oder historischen Schlachten. Falls ihr The Great War vor allem im Multiplayer spielen wollt, solltet ihr euch das Spiel aber mit einem Kumpel zulegen. Denn die Lobbys waren schon am Release-Wochenende gähmend leer, Random-Gegner kaum zu finden. Aber das Kernstück des Spiels ist ohnehin der umfangreiche Kampagnenmodus. ★

## THE GREAT WAR: WESTERN FRONT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 4590 / AMD FX-8350  
GTX 780 / Radeon R9 390  
8 GB RAM, 13 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 2600  
GTX 1060 / Radeon RX 580  
16 GB RAM, 13 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ⊕ dynamische Massenschlachten ⊕ gute Musik
- ⊕ Wetter und Jahreszeiten wirken sich aus
- ⊖ dünner Sound ⊖ unübersichtliche Weltkarte

### SPIELDESIGN



- ⊕ gute Simulation ⊕ Technologie wirkt sich aus
- ⊕ Runden und Echtzeit gut verknüpft ⊖ Ziele oft identisch
- ⊖ eigene Einheiten Kanonenfutter

### BALANCE



- ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ ordentliches Tutorial
- ⊕ KI-Gegner nutzt Schwächen ⊕ umfangreiche Enzyklopädie
- ⊖ sehr langsame Forschung

### ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ dichte Atmosphäre ⊕ gelegentlich Leerlauf in den Echtzeitschlachten
- ⊕ viele Hintergrundinfos
- ⊖ zähe Kampagnen ⊖ repetitiver Schlachtablauf

### UMFANG



- ⊕ je zwei Kampagnenvarianten ⊕ sechs historische Schlachten
- ⊕ zwölf Einzelgefechte ⊕ Multiplayer
- ⊖ Kampagne nur solo spielbar

### FAZIT

Gut miteinander verknüpfte Rundenkampagnen und Echtzeitschlachten – spielt sich mangels Geländegewinnen allerdings zäh.

