

Krieg zum Zuschauen

FACES OF WAR

Kein anderes Strategiespiel hat den zweiten Weltkrieg bislang so packend inszeniert, wie es Faces of War tut. Die Dramatik erkaufte das Spiel, indem es Ihnen die Kontrolle abnimmt.

Wir landeten gegen sieben Uhr morgens bei einem französischen Dorf, dessen Namen ich vergessen habe; die Deutschen waren schon da. Sie steckten in Schützengräben und Bunkern hinter Panzersperren und Strandhindernissen und Stacheldraht, ihre Verteidigung praktisch unversehrt. Unsere Schlachtschiffe hatten den Strand 40 Minuten lang beschossen, viel zu kurz. Nun waren die Deutschen dran; als mein Team aus unserem LCVP ins kniehoch Wasser sprang, zerriss eine Artilleriegranate das Landungsboot neben uns mit seinen 30 Mann. Wir waten gegen das MG-Feuer zu den Strandsperren, einzige Deckung vor den Kugeln, die um uns herum Soldaten in die See knickten wie dürres Holz. Es war der 6. Juni 1944 an dem Abschnitt des Normandiestrands, den sie Omaha nannten.

Glut und Tränen

Die dramatische Landung in der Normandie ist eine der Schlachten des Zweiten Weltkriegs, die das Echtzeit-Taktikspiel **Faces of War** wiedergeben will – mög-



In der zerstörten Innenstadt treffen deutsche Soldaten, unterstützt von Tiger-Panzern, auf eine Stellung der Russen.

lich authentisch in seiner Dramatik. Der Nachfolger zum ordentlichen **Soldiers** setzt auf eine Ameisenkrieg-Atmosphäre, als sei ein Museums-Diorama

voller Zinnsoldaten zum Leben erwacht und würde vor den Augen der staunenden Betrachter im Staub der Explosionen und Gewirr der rennenden, schreienden und sterbenden Soldaten ertrinken. »Das hier ist Call of Duty 2, von oben betrachtet«, sagt Pressesprecher Anatoly Subbotin nicht ohne Stolz. Auf dem Bildschirm stieben GIs auseinander, als ein Panzerfaust-Geschoss in ihre Sandsackbarriere torkelt und mit dumpfem Knall Säcke meterweit in die Luft schleudert. Im Schützengraben nebenan verglimmen Dutzende von Verteidigern im Feuerstrahl eines Flammenwerfers; die lodernen Zungen lecken an Bäumen, stecken Häuser an, wandern über die Wiese vor der Hausru-

ne. Unter dem Trommelfeuer von Geschützgranaten fallen deren letzte Wände auseinander; die Einschläge tasten suchend nach einem Mörsertrupp, der aus der Deckung des toten Gebäudes steile Volleys in Richtung Strand geschleudert hatte. Über allem mischen sich die gellenden Befehle der Truppenführer mit den Schreien der Getroffenen und dem Stakkato der Gewehrsalven zum infernalischen Tosen der Schlacht.

Lauft, Kameraden!

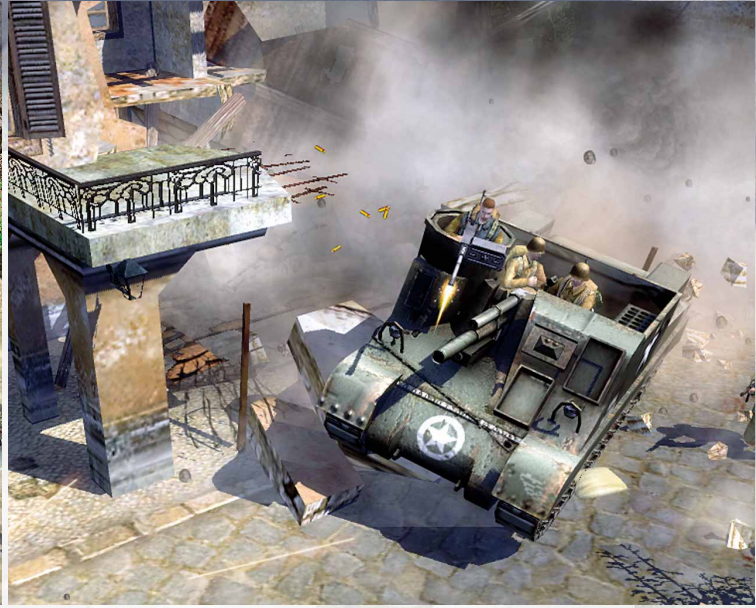
Drei Kampagnen lang soll **Faces of War** den Krieg vom Sommer 1944 bis zum März 1945 tragen. Ein Großteil der Schlachten entspricht historischen Vorbildern: Die Alliierten landen unter anderem in der Normandie und



Die meisten Fahrzeuge wie dieses deutsche Sonder-Kfz mit Panzerabwehrkanone benötigen zum vollen Einsatz mehrere Soldaten als Besatzung.



Taktische Zerstörung: US-Panzer und -Kampfwagen zerschießen ein Haus, in dem Gegner verschanzt waren. Schweres Gerät wie die Haubitze rollt durch Mauerwerk und Hausteile hindurch.



erobern Pointe du Hoc, die Russen marschieren auf Berlin zu. Mutiger ist die dritte Fraktion: Auch das Geschick der Deutschen dürfen Sie lenken, um zum Beispiel die Ardennenoffensive zu gewinnen. Am Kriegsausgang dreht das ukrainische Entwicklerteam Best Way aber nicht. Wie in **Soldiers** führen Sie authentisches Material in die Schlacht, Panther-Panzer, Calliope-Raketenrampe, M1-Karabiner, nun auch erweitert um Flammenwerfer und amphibische Panzer wie den vor Frankreich haufenweise abgesoffenen Sherman DD. Wie in **Soldiers** dürfen Sie im »Direct Control«-Modus das Fadenkreuz eines Soldaten selbst steuern, um als Scharfschütze Einfallschneisen freizuschießen oder mit dem Flam-

menwerfer Tod in Gassen und Bunker zu spritzen. Auch das Rohr besetzter Panzer steuern Sie auf diese Weise selbst – auf Wunsch. Denn anders als in **Soldiers** agiert Ihr Team hochgradig eigenständig. Dem Chaos der gewaltigen Schlachten angemessen, kommandieren Sie lediglich den Truppenführer. Das siebenköpfige Team folgt automatisch. »Die Soldaten sehen, was ihr Anführer tut, und versuchen, sich entsprechend zu verhalten«, erklärt Anatoly Subbotin. Tatsächlich ducken sich die Kameraden hinter jede Deckung, auch Wrackteile oder gerade abgesprengte Trümmer; sie eröffnen automatisch das Feuer, suchen sich Gegner, kämpfen im Handgemenge, fliehen vor Granaten. Wenn sie in aussichtslose Situationen ge-

führt werden, dann sterben sie. Wenn sie Gefechte überleben, dann lernen sie dazu und werden immer besser.

Die Trümmer nutzen

Wie unser Soldatentrupp auf neue Situationen reagiert, war bei unseren Probespielen beeindruckend anzusehen. So vertrauensvoll, wie wir sie ins Gewirr der Schlacht schickten, so ratlos sahen wir zu, wie sie einer nach dem anderen starben – denn die Eigeninitiative ist Fluch und Segen zugleich. Todesmutig laufen Kollegen durch den Kugelhagel, obwohl wir nichts dergleichen befohlen haben; kein Wunder, schließlich agieren die Jungs autonom. So fühlten wir uns bald eher wie ein Kindergärtner, der seine Schar nach Möglichkeit aus Scherereien raus hält und wartet, bis die KI-gesteuerten Teams rundum die schlimmsten Gegnerspitzen abgeschliffen

haben. Denn in den Großgefechten sind immer auch computergesteuerte Schwadronen unterwegs, bahnen sich als Verstärkung eingetroffene Panzer den Weg und kreisen Flugzeuge über den zertrümmerten Regionen. Wenn ein Teammitglied im Kampf sein Leben lässt, wird es aus dem Fundus der herum-schwirrenden Kameraden ersetzt; stirbt der Anführer, befördert das Spiel einen Kollegen zum Gruppenleiter. Erst in ruhigeren, mit klaren Feindstellungen angelegten Kämpfen entfaltet **Faces of War** seinen taktischen Reiz. Dann kommen Kniffe wie die Physik zum Tragen, die jedes Objekt auf der Karte in Stücke reißt, gefrorene Flüsse unter Panzerketten einbrechen lässt und glücklose Soldaten unter abgesprengten Mauertrümmern begräbt. »Du kannst alles einreißen«, sagt Anatoly Subbotin. Wir haben's ausprobiert, es stimmt.

CS



Jeder Einsatz im Spiel besteht aus zahlreichen Teilaufgaben. Hier greifen wir eine Lagerhalle an, in der die Feinde Kriegsmaterial horten.

FACES OF WAR

christian@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: März 2006

Entwickler: Best Way / Ubisoft
Status: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Die KI verhält sich so geschickt, im leichten Modus kannst du dem Spiel fast wie einem interaktiven Film zusehen«, sagt Anatoly Subbotin. Das stimmt. Dieses Zusehen hat mich sehr beeindruckt, aber reicht das für ein Spiel? Im Moment fehlen mir im grafisch großartigen Weltkriegs-Getümmel die Übersicht und das Gefühl, die Kontrolle zu behalten. Beides will Best Way noch verbessern, hat man mir bezeugt. Ich hoffe es sehr – das Spiel wäre es wert.«

POTENZIAL GUT



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK A139