

Bleiben Sie ruhig! Dies ist nicht der Zweite Weltkrieg!

WAR FRONT

Digital Reality verdreht die Geschichte und führt Mech-Stampfer sowie Riesenpanzer in den Echtzeit-Weltkrieg. Was bringt's? Na, Actionschlachten à la C&C Generäle.

Prufen wir nochmal nach: Deutsche, Sowjets, Alliierte – alle da. Panzer, Flieger, Fußsoldaten – mit von der Partie. Und was ist mit Kugeln, Bomben und Granaten? Davon gibt's eh reichlich. Kein Zweifel also, das muss der Zweite Weltkrieg sein.



Die Deutschen nutzen Jetpack-Soldaten und Mechs.

Aber was machen diese Mech-Krieger hier? Diese Jetpack-Soldaten und Erdbeben-Bomben? Diese Megapanzer mit fünf Kanonen? Ganz einfach: **War Front** spielt nicht im »normalen« Weltkrieg, sondern in einem Paralleluniversum – wo Deutschland, die Alliierten und Russland spektakuläre Echtzeit-Gefechte mit futuristischen Truppen schlagen. Wir haben den Titel angespielt.

Ziele für Helden

Mal schweben Jetpack-Soldaten der deutschen Luftwaffe über London, mal untergraben sowjetische Tunnelpanzer Berlin – die Solo-Kampagne von **War Front** erzählt in 22 Missionen (elf für Deutschland, elf für die

Alliierten) die Geschichte des Alternativ-Weltkriegs. Die Russen, dritte Fraktion im Bunde, bekommen hingegen keinen eigenen Feldzug und tauchen ausschließlich als Bösewichter auf. Dafür soll jeder Einsatz mehrere Ziele bieten: Als Deutscher müssen wir zunächst britische Luftabwehr-Geschütze sprengen, dann Nachschublinien unterbrechen und schließlich einen General an der Flucht hindern – während wir gleichzeitig einen verbündeten Befehlshaber befreien. Im Verlauf der Kampagne treffen wir außerdem auf Helden mit besonderen Talenten. Der deutsche Obermoltz etwa kämpft besonders effektiv gegen Panzer.



Bombiges Spektakel

Viele Einsatzziele und Helden – schön und gut. Doch die wahre Stärke von **War Front** liegt in der Präsentation: Grafisch muss sich das Programm vor keinem Konkurrenten verstecken. Das liegt nicht nur an den detaillierten Panzern und Landschaften, sondern vor allem an den spektakulären Effekten. Bei Luftangriffen zerplatzen Häuser mit grellen Explosionen. Dank Physikengine wirbeln Trümmer in den Himmel, bevor sie wieder



Detaillierte Panzer, bombastische Explosionen, schöne Landschaften – grafisch muss sich War Front nicht vor der Konkurrenz verstecken.

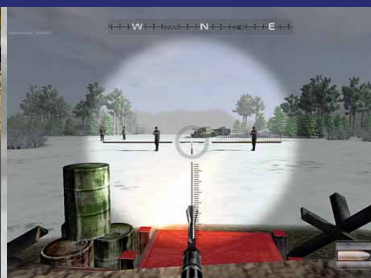
INTERESSANTE IDEEN



Während der Schlachten gibt's Tag-Nacht-Wechsel. Im Dunkeln sinkt die Sichtweite.



Jede der drei Parteien darf Brücken bauen – das soll Dynamik in die Schlachten bringen.



Mit jedem Geschütz dürfen Sie in der Ego-Ansicht ballern. Das erhöht die Feuerkraft.



Überall gibt's nette Details zu entdecken; in der russischen Fabrik brodeln flüssiges Metall.

zu Boden krachen. Nach Atomschlägen zittern Schockwellen übers Terrain. Zudem gibt's viele Details: In russischen Fabriken etwa brodeln flüssiges Eisen aus einem Kessel in die Öfen; drumherum wabert Hitzeflimmern. Von dieser überzeichneten Darstellung lebt **War Front** ebenso wie sein Vorbild: Der Grafikstil erinnert extrem an **C&C Generäle**. Und auch spielerisch sollen sich die Titel ähneln.

Generell wie Generäle

Wie **C&C Generäle** setzt auch **War Front** auf vielfältige Mehrspieler-Schlachten. Die meisten Einheiten verfügen über Spezialfähigkeiten, US-Helis etwa setzen Soldaten im feindlichen Hinterland ab. Jede der drei Parteien hat zudem Vor- und Nachteile. Russland führt starke Bodentruppen ins Feld; die Alliierten kontern mit ihrer schlagkräftigen Luftwaffe und schützen ihre schwachen Panzer mit Schutzschild-Generatoren. Die Deutschen setzen auf einen ausgewogenen Truppenmix sowie coole Spezialeinheiten wie Jetpack-Truppen. Zudem gibt's massenhaft Upgrades, deutsche Geschütztürme beispielsweise

spezialisieren wir auf Luft- oder Bodenabwehr. Und apropos Geschütze: Per Iconklick schlüpfen wir

in einen beliebigen Bunker und ballern aus der Ego-Perspektive – das erhöht die Feuerkraft. Die Mischung aus vielfältigen Truppentypen, Upgrades und Ego-Ballerei sorgt bereits in unseren Probepartien für taktische Tiefe. Einige Einheiten erschienen indes überflüssig: Wer braucht drei US-Panzer, die sich kaum unterscheiden? Hier sollte Entwickler Digital Reality (**D-Day**) noch den Rotstift ansetzen.

Mehr Dynamik!

Und was macht man mit Panzern? Na, Sachen kaputt, zum Beispiel Brücken. Das wäre taktisch klug – wenn nicht jede Fraktion per Bautrupp eigene Übergänge errichten dürfte. Es bringt also nix, sich hinter befestigten Brücken einzugeln; der Gegner kann ja an anderer Stelle übersetzen. So kommt Dynamik ins Gefecht, die durch Tag-Nacht- und Wetter-Wechsel während der Schlacht sogar noch verstärkt wird. Denn Dunkelheit und Regen verringern die Sichtweite. Um wieder besser zu sehen, rüsten wir Infanteristen mit Leuchtraketen aus, die gleißend empor zischen und die Umgebung erhellen. Zudem planen die Entwickler verformbares Terrain: Explosionen erzeugen Krater, die Kettenfahrzeuge verlang-



Amerikanische Panzer und Raketenwerfer überrollen eine deutsche Basis.



Ein deutscher Bomber sprengt eine russische Fahrzeugfabrik.

samen. Dank solcher Details kann der Mehrspieler-Modus taktisch extrem vielseitig werden. **War Front** ist folglich mehr als ein simpler

C&C Generäle-Klon im Zweiten Weltkrieg. Äh, das heißt: eben gerade NICHT im Zweiten Weltkrieg. **GR**

WAR FRONT

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: Digital Reality / CDV

Entwickler: Juni 2006
Status: zu 70% fertig

Michael Graf: »War Front verleugnet sein Vorbild nicht: Genau wie C&C Generäle verbindet der Alternativ-Weltkrieg Action mit taktischer Vielfalt. Die Stärke von War Front liegt daher nicht im Solo-Spiel (die Kampagne ist eher eine nette Dreingabe), sondern in Mehrspieler-Schlachten. Also muss die Balance stimmen: Digital Reality sollte viel Zeit ins Feintuning stecken und nutzlose Einheiten entfernen. Wenn's klappt, hat War Front das Zeug zum Multiplayer-Hit.«



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **ATI**