Krieg nach Drehbuch

FACES OF WAR

Kopf einziehen und durch: Selten wurden Strategieschlachten so eindrucksvoll geskriptet wie in diesem Taktik-Spektakel.

Die Schreie sind das Schlimmste. Links und rechts brüllen die Kameraden vor Schmerz, doch uns klingeln vom wenige Meter entfernten Granateneinschlag glücklicherweise nur die Ohren. Die Artillerie der Wehrmacht hat sich auf uns eingeschossen, wir müssen weiter! Erstaunlich, dass die Deutschen fünf Jahre nach Weltkriegsbeginn noch so gut ausgerüstet sind. Egal, noch vor dem Sonnenuntergang muss die von ihnen gehaltene Festung fallen, sonst schickt uns der Genosse Kommandant nach Sibirien. Doch Scharfschützen und Panzerabwehrkanonen blockieren den Haupteingang. Da entdecken unsere Kundschafter eine Schwachstelle in der Mauer, wir lassen alle Panzer darauf feuern. Kurz darauf ist ein Durchgang offen, unser Team schwimmt durch den Wassergraben und klettert in das Loch. Drinnen stehen wir plötzlich einem weiteren Trupp Wehrmachtssoldaten in Maschinengewehr-Stellungen gegenüber, und uns wird klar: Jetzt geht die Mission erst richtig los!

FACTS

- 3 Kampagnen
- 9 Tutorials
- 27 Missionen

Deutsche Soldaten verteidigen die Festung von den Zinnen aus, doch die russischen Panzer rechts schießen ein Loch in die Mauer.

Nah am Mann

Auch wenn er schon furchtbar abgedroschen ist, passt der alte DSF-Slogan »Mittendrin statt nur dabei« perfekt zum Taktikspiel **Faces of War**. Denn auf den sehr liebevoll gestalteten Weltkriegs-Schlachtfeldern ist immer etwas los, ständig fliegen Ihnen Kugeln, Granaten oder einfach nur Dreckklumpen um die Ohren. Für Letzteres sorgt die Physik-Engine, die auch Panzer eindrucksvoll in ihre Teile zerlegt. Dazu gibt's häufige Skriptereignisse: Mal bricht plötzlich ein feindlicher Tank durch eine Wand, mal werden Sie von einem Luftangriff überrascht. Die Atmosphäre ist umso dichter, je näher Sie an das eigene Team heranzoomen, zumal Sie dann auch die Rufe der Kameraden und das Knallen der Kanonen lauter hören.

In Kistenstapeln finden die Soldaten oft Material wie Munition oder Verbandszeug.

Band of Heroes in Arms

In **Faces of War** steuern Sie den Anführer eines maximal siebenköpfigen Trupps (MG-Träger, Scharfschützen, Sturmsoldaten etc.) in den letzten beiden Jahren des Zweiten Weltkriegs. Dabei kämpfen Sie auf drei Seiten und landen zum Beispiel mit den Alliierten in der Normandie, stoppen als deutscher Kommandant den amerikanischen Vormarsch oder ziehen als Russe am 30. April 1945 zum Reichstag in Berlin. Alle 27 Missionen (plus neun Tutorials) hat der ukrainische Entwickler Best Way (**Soldiers**) an reale Schlachten und geographische Gegebenheiten angelehnt. Groß angelegte Häuserkämpfe in französischen Städten gibt's genauso wie nächtliche Sabotageaktionen an Brücken.

Unnötiger Rucksack

Auf Tastendruck dürfen Sie den Anführer (oder ein Fahrzeug, in dem er sitzt) direkt steuern und so von Hand auf besonders wichtige Ziele losgehen. Gebraucht haben wir diese Möglichkeit in unseren Testspielen aber nie, genau wie eine weitere Besonderheit von **Faces of War**: Erledigte Feinde lassen Waffen und Helme zurück, die Sie aufklauben und benutzen

In Russland heißt der Zweite Weltkrieg »Großer Vaterländischer Krieg« im Gegensatz zum »Vaterländischen Krieg« von 1812.

Der Flammenwerfer-Soldat ist vor allem gegen verschanzte Infanteristen wirkungsvoll.

Wer mag, klettert in einen Panzer und steuert ihn dann direkt mit den Pfeiltasten.

dürfen. Außerdem verbergen sich in manchen Fahrzeugen und Kistenstapeln Munition oder Verbandszeug. Klingt nett, spielt aber keine Rolle, wir haben die Missionen auch ohne Taschengekrame geschafft. Unser Vorschlag: Best Way sollte die Direktsteuerung und das Inventar entweder vernünftig ins Spiel integrieren oder gleich ganz rausschmeißen.

Panzer-Koryphäen

Freude und Fluch ist die in unserer Version sehr selbstständig agierende Kameraden-KI. Freude deshalb, weil die Männer brav dem Anführer folgen, meist vernünftig in Deckung gehen und auch mal die Initiative ergreifen und eine MG-Stellung per Granate ausheben. Fluch, weil die Jungs eigentlich gar keinen Anführer brauchen und sich – zumindest auf dem niedrigeren der beiden Schwierigkeitsgrade – auch so durch die Missionen kämpfen. Das degradiert Sie schlimmstenfalls zum Zuschauer. Manchmal waren wir in den Schlachten aber froh um die Soldatenschläue, denn die mangelnde Übersicht machte uns ein sinnvolles Eingreifen ohnehin oft unmöglich. So verschwinden zum Beispiel die farbigen Kreise um die eigenen Leute in der Bodentextur, wenn die Kamera auf die größte Übersichtsstufe herausgezoomt wird. Dann ist es praktisch unmöglich, im Schlachtgewusel Freund von Feind zu unterscheiden. Wir sind gespannt, ob die Entwickler diese Probleme bis September noch in den Griff bekommen. MS

Deckung ist alles: Im Schutz der Ruine robben russische Soldaten zum Feind.

FACES OF WAR markus@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: September 2006
Entwickler: Best Way / Ubisoft
Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Die Entwickler wollen die Atmosphäre eines Call of Duty ins Strategiegenre bringen; das gelingt ihnen mit dieser Preview-Version bereit erstklassig. An unseren Kritikpunkten vom letzen Mal – mangelnde Übersicht, wenig Kontrolle, zu starke Kameraden-KI – hat sich jedoch kaum etwas geändert. Da muss sich Best Way noch ordentlich reinhängen. Denn sonst wird aus Faces of War lediglich eine hübsche Weltkriegs-Grafikdemo.«

POTENZIAL GUT

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK G101