

Weltkrieg im Detail

THEATRE OF WAR

Das Taktikspiel soll realistische Weltkriegsschlachten bieten und simuliert selbst die Nachladezeit einer Pistole historisch korrekt. Wir sagen, warum es seinem hohen Anspruch dennoch nicht gerecht wird.

Oleg Rogov flieht. Seine Kameraden sind gefallen, an seinem Gürtel baumelt die letzte RPG-40. Und hinter ihm pflügt ein Panzerkampfwagen III (Ausführung J) durchs Weizenfeld. Als das Maschinengewehr des deutschen Stahlsargs losknattert, spritzen rund um Rogov Dreckfontänen empor. Am Rest der Front das gleiche Bild: Die Deutschen überrollen die Rote Armee. Nur ein Militärgenie könnte das Schlachtenglück noch wenden. Ein Ge-

nie wie – Sie! Im Echtzeit-Taktikspiel **Theatre of War** führen Sie packende Weltkriegs-Gefechte. Um zu gewinnen – und Rogov zu retten – brauchen Sie ein Auge für Details. Die RPG-40 ist eine panzerbrechende Granate. Es dauert 5,8 Sekunden, das MG des Panzerkampfwagens III nachzuladen. Ein Offizier kann Soldaten neue Kampfmalen einimpfen. Wer aus diesen Fakten die richtigen Schlüsse zieht, ist bei **Theatre of War** gut aufgehoben: Lesen Sie, wie der Entwickler 1C (**IL-2 Sturmovik**) aus realistisch simulierten Waffen und individuellen Soldaten einfordern, aber nicht perfektes Taktikspiel gestrickt hat. Und wie Rogov zum Mann der Mission wird.

Korrekte Taktik

Theatre of War ist kein Kriegsspiel, sondern eine Kriegssimulation: Die Eigenschaften der Waffen und Fahrzeuge sind historisch präzise nachgebildet,

von den Feuerraten der Gewehre bis zur Panzerungsdicke der Stahlkolosse. Im Arsenal fehlen nur Mörser. Geschosse fliegen auf korrekten Bahnen und über glaubwürdige Distanzen, Panzer beschießen sich schon mal über vier Kilometer hinweg. Weil Sie stets auf überlegene Feindkräfte stoßen, wendet sich **Theatre of War** ausschließlich an Profis. Der Schlüssel zum Sieg ist die richtige Taktik: Weil Frontalangriffe Selbstmord sind, müssen Sie Gegner flankieren. Panzer etwa sind nach vorne fast unverwundbar, reagieren jedoch sehr empfindlich auf Beschuss von hinten.

Im 3D-Terrain haben die Truppen realistische Sichtlinien. So können Sie hinter Hügeln Geschütze verstecken, die Feindtanks überraschen. Schade: Der Sichtbereich lässt sich nicht einblenden, das kostet Übersicht. Auch der Realismus hat Grenzen. Krieger können zwar krie-

! WO KAUFEN?

Derzeit können Sie **Theatre of War** nur bei Importhändlern sowie auf der offiziellen Website ([▶ QUICKLINK: 3833](#)) kaufen. Dort gibt's drei Varianten: als 1,78 Gigabyte großen Download für 45 Dollar (rund 33 Euro), auf einer DVD für 45 Dollar zuzüglich Versandkosten sowie gleichzeitig als Download und DVD für 55 Dollar (rund 40 Euro) plus Porto. Bezahlen können Sie nur per Kreditkarte. Weil die USK **Theatre of War** nicht geprüft hat, darf es nur von Personen über 18 Jahren importiert werden. Das Taktikspiel müssen Sie via Internet freischalten, wofür Sie auf manchen PCs die Firewall ausschalten müssen. Ob **Theatre of War** in den Handel kommt, steht noch nicht fest.

chen, damit der Feind sie nicht entdeckt. In Häusern dürfen Sie die Jungs aber nicht verschanzen. Zudem simuliert das Spiel kein Sperrfeuer. Und Deckungen wie Büsche wirken sich nicht aus, weil der Computergegner hindurchblickt. Nicht der einzige Makel der KI: Feinde attackieren meist stupide. Wenigstens ziehen sie unterlegene Truppen ab und zu zurück.

Persönliche Kämpfer

In **Theatre of War** befehligen Sie keine gesichtslosen Heere, sondern individuelle Soldaten, de-

ALEXANDER BECK alex@gamestar.de

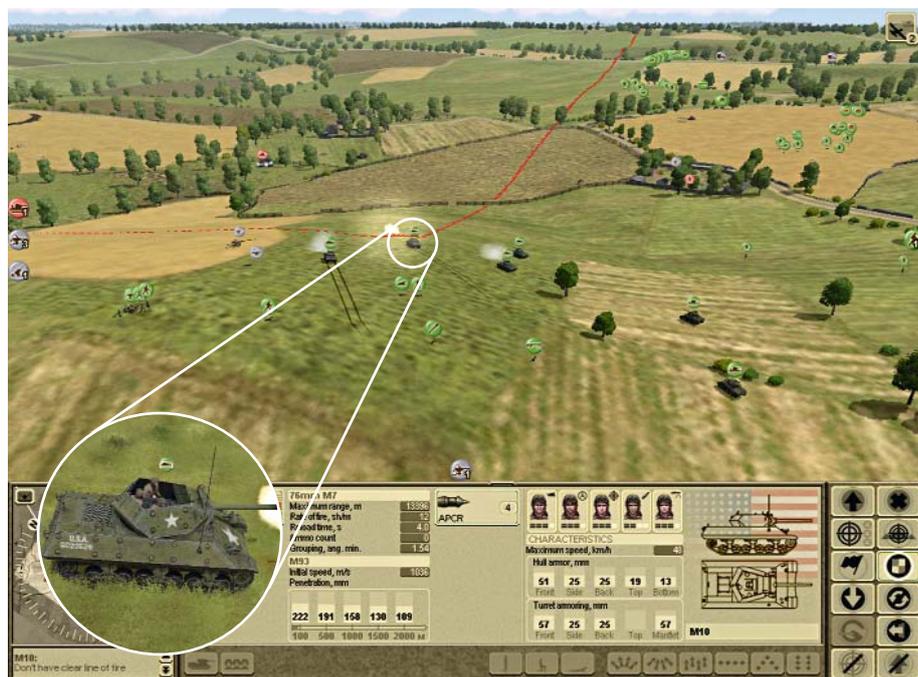
Wer ein Spiel mit viel taktischem Tiefgang sucht, wird von **Theatre of War** enttäuscht sein. Schwere Maschinengewehre lassen sich nicht bewegen, leichte Mörserunterstützung fehlt, Gebäude können nicht betreten werden, und Sperrfeuer wird gar nicht erst simuliert. An einen effizienten und realistischen Einsatz der Königin des Schlachtfelds, der Infanterie, ist so nicht zu denken. Für mich reduziert sich das Spiel im Prinzip auf Panzerschlachten. Die sind allerdings so atmosphärisch und dramatisch inszeniert, dass **Theatre of War** bis zum Ende des Krieges auf meiner Festplatte bleibt.

»Enttäuschende Infanterie«





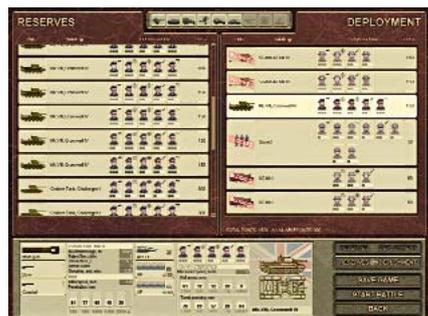
Wir kreisen einen Panzer ein und werfen Granaten.



In der **un-spektakulären höchsten Zoomstufe** (großes Bild) behalten Sie die ganze Karte im Überblick, jedes runde Symbol steht für eine Einheit. In der **schönen Nahansicht** (Kreis) sehen Sie dafür detaillierte Fahrzeuge und gut animierte Infanteristen.



Jeder Soldat sammelt **Erfahrungspunkte**, mit denen Sie nach der Mission seine Fähigkeiten verbessern.



Vor jedem Kampagneneinsatz füllen Sie die Reihen Ihrer **Armee** mit erfahrenen Kämpfern auf.

ren Charakterwerte sich realistisch auswirken: Gute Kanoniere schießen genauer, fähige Offiziere erhöhen die Moral naher Krieger. Apropos Moral: Verwundete Soldaten fliehen aus dem Schussfeld und ignorieren derweil Befehle. Im Gefecht sammelt jeder Kämpfer Erfahrungspunkte, mit denen Sie zwischen den Einsätzen seine Talente verbessern. So züchten Sie eine Elitetruppe heran, die Sie von Mission zu Mission mitnehmen. Wie viele Soldaten und Vehikel Sie pro Einsatz anführen dürfen, ist jedoch fest vorgegeben.

Die Zusammensetzung Ihrer Armee ändert sich also in jedem Einsatz, Ihre Ziele sind aber stets gleich: Nach und nach erobern oder verteidigen Sie mehrere Stellungen. Und zwar grundsätzlich auf hügeligen Schlachtfeldern, Stadtkarten fehlen. Dafür gibt's oft spannende Skriptereignisse wie Gegenangriffe. Aufgeteilt sind die 40 Gefechte in fünf Feldzüge für Deutschland, Russland, die westlichen Alliierten, Frankreich und Polen. Hinzu kommen sieben einzelnen anwählbare Einsätze. Wer vom Solokrieg genug hat, kämpft im Mehrspieler-Modus auf acht Karten gegen bis zu sieben menschliche Generäle. Die Gefechte via Internet oder LAN sind anfangs spannend, auf Dauer mangelt es ihnen aber an Abwechslung. Daher liegt ein guter Karteneditor bei, mit dem Sie eigene Solo- und Mehrspieler-Karten basteln können.

Faszination Fummeln

Die 3D-Kamera bewegen Sie mit Maus und Tastatur, was wie in **Medieval 2** Eingewöhnung fordert. Viel schlimmer aber: Es gibt keine Zeitbeschleunigung. So müssen Sie häufig fünf Minuten lang zusehen, wie Ihre Soldaten einen Berghang hinaufrobren. Das allgegenwärtige Mikromanagement kostet ebenfalls Zeit: Wenn Sie Granaten einsetzen wollen, müssen Sie diese jedem Soldaten einzeln in die Hand drücken. Noch umständlicher wird's, wenn ein Kämpfer die Waffen eines gefallen Kameraden aufsammeln soll – das geht nur über ein äußerst fummeliges Menü.

Trotz der Macken verspricht **Theatre of War** viel Weltkriegs-Dramatik. Ein Beispiel gefällig? Dann zurück zu Oleg Rogov vom Anfang des Artikels. Um dem panischen Soldaten zu helfen, drücken wir erstmal die nützliche Pausetaste und schauen uns in Ruhe um. In der Nähe kauern einige unserer Panzerfahrer samt Befehlshaber neben ihrem ausgebrannten Vehikel. Wir befehlen ihnen, zu Rogov zu rennen. Dann schalten wir die Pause ab, sie wetzen los. Der Panzerkommandant richtet Rogovs Moral wieder auf, so

dass der Soldat seine Flucht beendet und wieder auf Befehle hört. Wir lassen ihn seine panzerbrechende Granate zücken und in Deckung gehen. Die anderen Soldaten stürmen derweil auf den deutschen Panzer zu, um ihn abzulenken. Das MG des Stahlsargs knattert, einige unserer Kämpfer fallen. Dann muss das Vehikel nachladen. 5,8 Sekunden lang. Wir lassen Rogov lossprinten, er wirft seine Granate – und sprengt den Feind! Mit solchen Tricks wenden wir das Kampfgeschehen an der ganzen Front und schlagen die Deutschen zurück. Diesen Sieg haben wir uns redlich erarbeitet – genau wie jeden anderen in **Theatre of War**. Und allein für diese Befriedigung lohnt es sich schon, in den simulierten Krieg zu ziehen. **GR**

[WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3333](http://www.gamestar.de/quicklink/3333)



Die **Geschützmannschaft** ist ordentlich animiert.

SCHLACHTFELD-BUGS



Beim Test von **Theatre of War** sind uns die folgenden Bugs und Probleme aufgefallen:

- Theatre of War stürzte häufig ab. Speichern Sie daher möglichst oft, um nach einem Crash nicht wieder von vorne anfangen zu müssen.
- KI-Einheiten (insbesondere Panzer) blieben hin und wieder regungslos stehen. So ließen sich die Feinde problemlos flankieren und erledigen.
- Oft fuhren Panzer auf den Feind zu, obwohl wir ihnen »Stellung halten« befohlen hatten.

THEATRE OF WAR ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER	1C (IL-2 Sturmovik, GS 01/02: 79 Punkte)		
PUBLISHER	Battlefront	TERMIN (D)	19.4.2007
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	33 Euro
AUSSTATTUNG	Download oder 1 DVD, PDF-Handb. USK nicht geprüft		

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

► DVD: Test-Check

► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK 3332](#)

► WIN VISTA 32 BIT
• läuft
• 5,1-Sound mit X-Fi

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD		OPTIMUM							
2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel		Intel D 965 XE		■ Radeon 9500 / 9600					
XP 2600+ AMD	XP 3200+ AMD		AMD 64 X2 4600+		■ GeForce 6600 GT					
1,0 GB RAM	1,0 GB RAM		2,0 GB RAM		■ Radeon X600 / X700					
2,2 GB Festplatte	2,2 GB Festplatte		2,2 GB Festplatte		■ Radeon 9700 / 9800					
					■ GeForce 6800 GT					
					■ Radeon X800 XL					
					■ GeForce 7600 GT					
					■ Radeon X850 XT					
					■ Radeon X1900 XT					
					■ GeForce 7900 GTX					

PROFITIERT VON EAX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10

KOPIERSCHUTZ: Freischal- / Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1 tung

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (2-8) und Team-Deathmatch (2-8) auf 8 Karten		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Direct IP, kein Browser
DEDICATED SERVER	Nein	MULTIPLAYER-SPASS	15 Stunden
FAZIT	Spannende und realistische Feldschlachten, die aber stets gleich ablaufen.		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Fahrzeuge + gut animierte Soldaten - unspektakuläre Effekte - matschige Bodentexturen	6/10
SOUND	+ gute 5.1-Soundkulisse + Einheiten melden sich in ihrer jeweiligen Landessprache + austauschbare Weltkriegs-Marschmusik	7/10
BALANCE	+ ordentlich ausbalancierte Einheiten + hilfreiches Tutorial - für Einsteiger häufig zu schwer - Zufall spielt eine große Rolle	7/10
ATMOSPHÄRE	+ individuelle Soldaten wachsen ans Herz + dramatische Gefechte... - ...die nüchtern dargestellt sind - dröge Textbriefings	7/10
BEDIENUNG	+ nützliche Pausetaste + gewöhnungsbedürftige Kamerasteuerung - keine Zeitbeschleunigung - Sichtlinien nicht einblendbar	7/10
UMFANG	+ fünf Kampagnen + drei Schwierigkeitsgrade sorgen für Wiederspielwert + Editor für Karten + viele Einheiten und Waffen	10/10
MISSIONSDSIGN	+ spannende Schlachten + Skriptereignisse wie Gegenangriffe - stets gleiche Ziele - keine Stadtkarten	6/10
KI	+ Feinde suchen ziehen sich notfalls zurück... - ...beherrschen aber keine taktischen Manöver... - ...und greifen teils stupide an	5/10
EINHEITEN	+ exakt simulierte Waffen + individuelle Soldaten - kein Sperrfeuer - Deckung wirkt sich kaum aus	8/10
KAMPAGNE	+ fünf Parteien + historischer Verlauf + Kernarmee aus erfahrenen Truppen - keine Handlung - auf Dauer lahme Missionen	7/10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT: **REALISTISCHER ECHTZEIT-WELTKRIEG MIT MACKEN.**



MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Ich weiß, was Sie denken: »Bäh, nicht wieder ein Weltkriegsspiel!« Ich antworte: »Doch, und sogar ein gutes.« Klar, Theatre of War ist kein klassisches »Wargame«. Schon alleine, weil das Taktikspiel ansprechender aussieht als typische Genrevretreter à la Combat Mission – zumindest in der Nahansicht. Mangels Deckung und Häuserkämpfen simuliert das 1C-Werk die Schlachten aber auch nicht so realistisch wie Combat Mission. Der Anspruch geht für mich dennoch in Ordnung: Ohne Verstand komme ich nicht weit. Wer Combat Mission schon kennt, kann Theatre of War eine Chance geben.

»Nicht bombig, aber gut«