

Ab März 2008 stampfen mal wieder die Soldaten, rumpeln die Panzer und grollen die Bomber – diesmal jedoch in Echtzeit und rundenweise zugleich. Denn dieser Strategietitel versetzt das geniale Spielprinzip der Total War-Serie in den Zweiten Weltkrieg.

War Leaders



In der Wüste gerät unsere englische Kolonne ins Kreuzfeuer der deutschen Artillerie.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4145
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4521

Vermutlich hatten die Menschen im Mittelalter keine Ahnung, wie ahnungslos sie wirklich waren. Denn in der christlichen Zahlensymbolik jener finsternen Zeit galt die Sieben als Symbol für Ruhe und Frieden. Ruhe und Frieden?! Pustekuchen! Dass die Sieben für Feldzüge und Schlachten steht, wird spätestens **War Leaders** beweisen, wenn es im März 2008 erscheint: Im Strategiespiel zanken sich just sieben Kriegsherren, und zwar um nichts Gringeres als die Erde. Denn **War Leaders** dreht sich um einen fiktiven Zweiten Weltkrieg, in dem Sie von 1939 bis 1950 eine von sieben Na-

tionen anführen: England, Frankreich, Deutschland, Italien, Russland, Japan oder die USA. Keine leichte Aufgabe, schließlich müssen Sie sich als Staatschef und als General bewähren. Für sein Vollpreis-Erstlingswerk klonst der spanische Entwickler Enigma nämlich das Spielprinzip der **Total War**-Serie (**Rome**, **Medieval 2**) und mischt rundenbasierte Landesverwaltung mit taktischen Echtzeit-Schlachten. Doch reicht **War Leaders** an die hervorragende Vorlage heran? Wir wollten's genau wissen und haben den Strategietitel erstmals angespielt.

Runden-Krieg

Man merkt's schon am Namen: Die sieben Anführer spielen in **War Leaders** eine wichtige Rolle. Denn anders als in vergleichbaren Weltkriegs-Titeln dienen sie nicht nur als Ansprechpuppen fürs Diplomatiemenü, sondern stapfen auch selbst als Einheiten über die Strategiekarte. Doch eines nach dem anderen: Wenn Sie »Strategiekarte« lesen, denken Sie dann an einen platten Provinzplan? Nun, dies mag in vielen Spielen zutreffen, nicht aber in **War Leaders**. Hier zoomen und drehen wir die Ansicht stufenlos um einen schönen, in Territorien unterteilten 3D-Globus. Darauf verschieben wir Heere, rekrutieren Truppen und erweitern Ländereien – unter anderem mit Fabriken (erlauben den Panzerbau) und Flughäfen (damit wir im entsprechenden Bezirk Bomber stationieren dürfen). Jede Fraktion soll sich dabei anders spielen: Japan etwa hat eine mächtige Flotte, aber wenig Land; die USA sind zu Partiebeginn reich, aber militärisch schwach. Das Wirtschaftssystem ist simpel:

Truppen und Gebäude bezahlen wir mit Geld sowie Rohstoffen. Letztere können wir in besetzten Provinzen fördern oder von Verbündeten erwerben. Moneten machen wir vorrangig mit Steuern. Doch falls wir die Abgaben zu stark erhöhen, sinkt die Moral unserer Bürger und damit auch die Leistung unserer Fabriken. Auch in eroberten Gebieten lässt die Stimmung der Bevölkerung häufig zu wünschen übrig.

Hier kommt unser Staatschef ins Spiel, der die Moral in allen umliegenden Sektoren anhebt – ein nützliches Instrument für Notzeiten. Sterben kann der Anführer allerdings auch – etwa, wenn er in eine Feindesarmee stolpert. Oder wenn ihn ein Spion meuchelt. Die Geheimagenten sind neben dem Oberhaupt die einzigen Spezialeinheiten und können auch Aufstände anzetteln, damit Provinzen kampfflos überlaufen. Überdies schützen sie den Anführer vor Attentaten, wenn sie in derselben Provinz lagern wie er. Gegen gegnerische Heere hilft hingegen nur eines: Waffengewalt.

Echtzeit-Krieg

Das **War Leaders**-Arsenal umfasst die komplette Palette typischer Weltkriegs-Truppen, also Fußsoldaten, Panzer, Flugzeuge sowie Schiffe in diversen Ausführungen. Jede Fraktion führt individuelle Einheiten ins Feld, die Deutschen etwa nutzen besonders starke Kettenkolosse. Neue Waffengattungen wie Fallschirmjäger schalten wir durch simple Forschung frei, am Ende des dünnen Technologiebaums erfinden unsere Wissenschaftler sogar die Atombombe. See- und Luftschlachten müssen wir vom Spiel auswürfeln lassen, Landgefechte schlagen wir auf Wunsch im Echtzeit-Modus. Anders als in der **Total War**-Serie nehmen an einem Scharmützel stets nur zwei Konfliktparteien teil. Massenschlachten zwischen mehreren Nationen gibt's weder im Solo- noch im Mehrspieler-Modus, in dem wir uns via Netzwerk oder Internet duellieren.

Dafür sehen die Schlachten dank detaillierter Truppen spektakulär aus und fordern überdies taktisches Geschick. Kettenfahr-

Die Anführer



Die **Kriegsherren** (hier der Brite Winston Churchill) steigern die Produktivität der umliegenden Landstriche.



In der Schlacht teilen Sie Ihrem **General** beliebig viele Einheiten zu, damit er diese automatisch formiert.



In der offensiven Formation verfügen unsere **US-Panzer** über mehr Feuerkraft.



Auf der **Strategiekarte** verschieben wir Armeen und erobern Provinzen, hier auf Seiten der Deutschen. Die Pfeile kennzeichnen Truppenbewegungen.



In der niedrigsten Zoomstufe überblicken wir die **Ländergrenzen** ...



... in der höchsten sehen wir unsere detaillierten **Truppenverbände**.

zeuge etwa sind hinten dünner gepanzert, also fallen wir ihnen bevorzugt in den Rücken. Vehikel verbrauchen Treibstoff und Munition, die wir an eroberten Depots oder mit Versorgungs-LKWs nachfüllen. Auch die Moral spielt eine Rolle: Wenn sie überlegenen Rivalen gegenüberstehen, ergreifen unsere Truppen oft die Flucht. Also müssen wir taktische Winkelzüge ausbaldowern. Soldaten etwa dürfen wir in Häusern verchanzen – zumindest, bis unser Gegner die Bauten per Artillerie zerlegt. Überdies gibt's für Bodentruppen drei Formationen, die jeweils andere Boni bringen. In der Marschaufstellung bewegen sich Einheiten schneller, in der aggressiven feuern sie stärker, und in der defensiven nehmen sie weniger Schaden. So müssen wir die Schlachtordnung stets der aktuellen Situation anpassen – schön. Ebenfalls nützlich: Unsere Armeen werden von Generälen angeführt, denen wir Truppen zuweisen können. Die Feldherren gruppieren ihre Schützlinge auto-

matisch, schicken etwa Panzer nach vorn und Geschütze nach hinten. Spezialtalente wie in **Medieval 2** haben die Kommandanten allerdings nicht. Dafür gibt's während der Gefechte Tag-Nacht- sowie Wetterwechsel, die sich auch spielerisch auswirken. Bei Dunkelheit sehen unsere Einheiten schlechter, Regen verringert ihre Geschwindigkeit.

Falls Flugzeuge oder Schiffe in einer angrenzenden Provinz stationiert sind, dürfen wir sie während der Echtzeitschlacht für kostenlose Luft- oder Artillerie-schläge nutzen. Diese Fähigkeiten sind mächtig, müssen sich nach Gebrauch allerdings erst wieder aufladen. Flieger laufen zudem Gefahr, von feindlichen Jägern oder Flakpanzern durchsiebt zu werden. Auch die KI-Gegner setzen in unserer Vorschauversion solche Kniffe ein und versuchen zudem, unsere Armee zu umgehen. Oft handeln sie jedoch auch unsinnig und ignorieren beispielsweise Artilleriebeschuss. Hier sollte Enigma noch nachbessern.

Doch ansonsten macht **War Leaders** bereits einen guten Eindruck, auch wenn es nicht an die großen Rivalen heranreicht: **Medieval 2** ist deutlich abwechslungsreicher, unter anderem dank der Generals-Talente, der vielfältigen Völker und der Religionen. **Hearts of Iron 2** wiederum simuliert den Weltkrieg detaillierter und bietet zudem historische Ereignisse wie die Teilung Polens oder die Invasion Kretas – die fehlen **War Leaders**. Dafür lässt uns das Enigma-Werk die Komplexität in mehreren Stufen regeln, zum Beispiel können wir den Munitionsverbrauch in den Schlachten ausschalten. Oder wir lockern im Strategie-Modus die Bündnisse, um neue Alliierte zu suchen. Doch auch wenn wir viele Freunde finden: Zum Krieg kommt's immer. Sie wissen doch, wofür die Sieben in Wirklichkeit steht. **GR**

Lichtspiele



Während der Gefechte wechseln die **Tageszeiten**, hier eine Szene am Mittag (oben) und in der Abenddämmerung.



Bomber müssen sich vor Flakpanzern und Jagdfliegern hüten.

Konkurrenz-Krieg

Auch an der Bedienung müssen die Entwickler noch feilen. Für die Strategiekarte etwa wünschen wir uns dringend ein Aufklappenfenster, das die Zusammensetzung einer Streitmacht anzeigt, sobald wir diese anklicken. Derzeit versteckt sich diese Information noch in einem Untermenü, das wir umständlich per Doppelklick auf die Armee öffnen.

War Leaders

► **Angespielt** ► Genre **Strategiespiel** ► Termin **März 2008**
► Hersteller **Enigma / The Games Company** ► Status **zu 85% fertig**

Michael Graf: Ich halte wenig davon, bei Weltkriegs-Spielen ständig über das ausgelutschte Szenario zu maulen. Schließlich wird ein Programm dadurch nicht automatisch schlechter, siehe Company of Heroes. Für mich hat daher auch War Leaders seine Daseinsberechtigung. Falls Enigma die Schwächen bei KI und Bedienung noch ausbügelt, taugt's als – nicht geniale, aber spielswerte – Alternative für all jene, denen Hearts of Iron 2 zu trocken und Medieval 2 zu mittelalterlich ist.



micha@gamstar.de

Potenzial Gut