

Runden- und Echtzeit-Strategie zu mischen, muss ziemlich kompliziert sein. Fertig ist dieser Weltkriegs-Titel nämlich auch in der Version 1.2 noch nicht.

War Leaders

DVD

- Video-Special
- Patch 1.1

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5069
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5070

Win Vista 32 Bit

- läuft

Wer die Ladebildschirme von **War Leaders** betrachtet – und dazu gibt's dank bis zu dreiminütiger Wartepausen reichlich Gelegenheit –, den beschleicht unweigerlich das Gefühl, dass sie den Zustand des Spiels rechtfertigen sollen. Denn ähnlich wie die **Total War**-Serie zitiert der Weltkriegs-Strategietitel in den Auszeiten Feldherren und Staatsmänner, darunter der US-Bürgerkriegsgeneral Robert Edward Lee: »Der Krieg ist aus gutem Grund so schrecklich, sonst würden wir ihn zu sehr genießen.« Deshalb ist also auch **War Leaders** so schrecklich. Schrecklich fehlerhaft nämlich, schrecklich unausgewogen. Zumindest in der Verkaufsversion vom 27. März 2008. Inzwischen hat der spanische Entwickler Enigma schon drei Patches gestrickt; wir testen eine Vorabversion des Updates 1.2. Ein Fazit vorneweg: Die Flicker beseitigen zwar zahlreiche Ma-

cken, darunter Kopierschutz-Probleme und zahlreiche Absturzursachen. Völlig rund läuft **War Leaders** aber immer noch nicht. Und das ist auch gut so, sonst würden Sie den Krieg schließlich zu sehr genießen – right, Mister Lee?

Eine Runde Echtzeit

Neben den zitatschwangeren Ladezeiten leiht sich **War Leaders** noch viel mehr von der **Total War**-Serie. Deren Spielprinzip nämlich, das der **Enigma**-Titel in den Zweiten Weltkrieg versetzt: Von 1939 bis 1945 regieren Sie eine von sieben Großmächten, darunter die USA, Deutschland und Japan. Auf einem ansehnlichen, in Provinzen unterteilten 3D-Globus rekrutieren und verschieben Sie Heere, bauen Ländereien aus, erforschen frische Waffen, handeln mit Rohstoffen und betreiben Diplomatie. Alles rundenweise, versteht sich. Wenn Ihre Armeen auf Gegner treffen, kommt's zu Echtzeit-Schlachten, die Sie in abwechslungsreichen Landschaften austragen. Alternativ lassen Sie die Gefechte auswürfeln, was nachvollziehbare Ergebnisse bringt – auch bei See- und Luftschlachten, die immer automatisch ablaufen. Dieser Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie



In einem idyllischen Bauerndorf entbrennt ein Gefecht zwischen deutschen und französischen Panzern.

könnte wie im Vorbild **Total War** wochenlang motivieren, litte die Solokampagne nicht unter diversen Schwächen. Die Multiplayer-Modi wiederum wurden kurz vor der Veröffentlichung gestrichen, zum Leidwesen vieler Fans. Der Publisher The Games Company verspricht immerhin, diese Spielart in einem der noch kommenden Patches nachzuliefern.

Leichter Krieg

War Leaders simuliert den Weltkrieg freilich nicht so detailverliebt wie das Strategie-Schwertgewicht **Hearts of Iron 2**. Ein Vergleich: Letzteres unterteilt die Welt in 2.600 Einzelgebiete, in **War Leaders** sind's nur 175. Neutrale Nationen wie China dienen als Kanonenfutter oder höchstens als Handelspartner für Rohstoffe. Das alleine wäre nicht schlimm, schließlich soll **War Leaders** die Spieler ansprechen, denen Kolosse wie **Hearts of Iron 2** zu trocken sind. Doch dem **Enigma**-Werk mangelt es auf lange Sicht an Vielfalt. Unter anderem, weil es wenige Forschungsziele gibt, und weil historische Ereignisse wie die Teilung Polens fehlen. Nur

wichtige Aktionen wie Kriegerklärungen illustriert **War Leaders** mit anfangs stimmungsvollen, später aber belanglosen Zwischenfilmchen im Wochenschau-Stil.

Außerdem war die Kampagne bis zur Version 1.1 viel zu leicht, weil die KI-Feinde keine Einheiten bauten. Dieses Manko hat **Enigma** mit dem Patch 1.2 ausgebügelt, dennoch lässt der Anspruch zu wünschen übrig. Denn die trägen Computergegner sammeln zwar vor Angriffen ihre Truppen, wehren sich jedoch selten entschlossen genug gegen Invasionen. Selbst wenn Sie eine Provinz erobern und danach unverteidigt lassen, dauert es oft mehrere Runden, bis der Ex-Eigentümer den Landstrich wieder einnimmt. So haben Sie auf allen fünf Schwierigkeitsgraden leichtes Spiel und können bis Mitte 1940 mit Großbritannien halb Deutschland oder mit Japan ganz Südostasien besetzen. Zumal auch die Echtzeit-Schlachten zu einfach sind, dazu gleich mehr.

Nutzlose Chefs

Originell: Die Anführer (englisch: War Leaders) der Großmächte

Bug-Leaders!

Unsere Vorab-Testversion des Patches 1.2 bügelt viele, aber längst nicht alle Fehler aus. Weil gravierende Probleme wie Abstürze und falsch zusammengesetzte Echtzeit-Schlachten jedoch nur sporadisch auftauchen, werten wir **War Leaders** nicht ab.





Verzwickte Frontlage: Die **Deutschen** attackieren Frankreich, zugleich fallen unsere Briten in Deutschland ein. Es wird viele Runden dauern, bis die träge KI auf unsere Invasion reagiert. (1280x960)

stapfen als Spezialeinheiten über die Hauptkarte und erhöhen die Loyalität umliegender Provinzen. So steigern sie die Steuererträge und verhindern Revolten. Blöd

nur, dass Sie dies gar nicht brauchen. Denn weil Sie meist eh im Geld schwimmen, können Sie rebellische Landstriche auch mit Steuersenkungen besänftigen –

zumindest solange sie kein Spion zum Aufstand aufwiegelt. Die Agenten sind die Gegenspieler der Regierungschefs, weil sie Anschläge auf diese begehen können. Wenn ein Kriegsherr stirbt, wird seine Großmacht zum friedlichen Neutralstaat. Zudem dürfen die Spitzel unter anderem Technologien klauen und gegnerische Provinzen auskundschaften.

Die Bedienung könnte im Strategie-Modus leichter von der Maus gehen. Wenn Sie etwa eine Armee anwählen, zeigt zwar ein Fensterchen, welche Einheiten diese enthält – eine Komfortfunktion, die Enigma auf unsere Anregung hin eingebaut hat. Um Truppen aus dem Verband zu lösen, müssen Sie aber erst mal per Doppelklick aufs Heer ein Menü öffnen. Dort markieren Sie jede gewünschte Einheiten einzeln (!) und bestätigen jedes Mal mit der Schaltfläche »Division abziehen«. Das hat selbst **Medieval 2** intuitiver gelöst. Immerhin können Sie Verwaltungsaufgaben automatisieren, etwa den Gebäudebau.

kriegs-Arsenal auf: Jede Partei besitzt individuelle Infanteristen, Panzer, Geschütze und Flugzeuge. Vor dem Kampagnenbeginn legen Sie fest, ob Vehikel Munition sowie Benzin verbrauchen und ob Einheiten mit niedriger Kampfmoral fliehen. Wir raten Ihnen, alles einzuschalten, weil's die Scharmützel spannender macht. Auch an taktischen Möglichkeiten mangelt es nicht: Soldaten dürfen sich in Häusern verschanzen, oft können Sie Engpässe im 3D-Gelände zu Ihrem Vorteil nutzen. Zudem gibt's drei nützliche Formationen, von denen jede andere Vorteile bringt. Zum Beispiel erhöht die offensive Aufstellung die Schusskraft. Falls ein General Ihre Armee anführt, dürfen Sie ihm Truppen zuweisen. Die formiert und befiehlt er dann automatisch nach Vorgaben wie »Greife mit deinen Jungs diesen Bereich an« – was allerdings stets in Selbstmord-Manövern endet. Steuern Sie Ihre Einheiten deshalb lieber von Hand, auch wenn die Wegfindung hin und wieder hakt. Die mäßig klugen KI-Feinde versuchen immerhin Flankenmanöver, tröpfeln dabei aber gerne mit einzelnen Einheiten in Ihr Abwehrfeuer.

TECHNIK-CHECK

WAR LEADERS

Technik-Tipps

- Die Grafikdetails regeln Sie am besten von Hand – die Automatikfunktion liefert häufig unspielbare Einstellungen.
- Am meisten Leistung gewinnen Sie durch das Senken der Auflösung. Bis zu 30 Prozent mehr sind pro Stufe drin.

- Setzen Sie die Truppengröße auf die erste oder zweite Stufe, um Leistung zu sparen.

Checkliste

- 7,0 GByte Speicherplatz
- 2,0 GHz Prozessor
- 512 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT WAR LEADERS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																										
---	-------------	-----------	---------	---------	------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Bomben lösen alles

In den Echtzeit-Schlachten fährt **War Leaders** das komplette Welt-



Weil die KI-Gegner in der Kampagne selten Flakgeschütze oder Abfangjäger dabei haben, sind Luftangriffe viel zu mächtig. Hier zerbröseln wir mit einer **amerikanischen Bomberflotte** eine russische Streitmacht.

Taktische Winkeltzüge spielen eh nur eine Rolle, wenn keine Flugzeuge oder Schiffe am Scharmützel teilnehmen. Falls nämlich Flieger über der Provinz kreisen oder Pötte im angrenzenden Meer ankern, dürfen Sie während der Schlacht Bombardements anordnen. Und die sind viel zu mächtig. Mit zwei bis drei Flächenbomben und dem richtigen Timing sprengen Sie locker die halbe Feindarmee. Zumal sich verteidigende Feiglinge, pardon, Feinde meist in einer Ecke der Karte verschanzen. Zwar könnte der Gegner Ihre Bomber mit Flakvehikeln und Abfangjägern durchsieben, doch just diese Einheiten hat die KI in der Kampagne fast nie dabei. Mit Luftunterstützung besiegen Sie daher auch überlegene Heere locker, was den taktischen Anspruch nicht gerade erhöht. Trotzdem machen die Gefechte Spaß, vor allem dank der gelungenen Präsentation: Bei Explosionen wirbeln Soldaten durch die Luft,

Kettenfahrzeuge zerplatzen in Trümmerfontänen, Artilleriegranaten reißen Krater ins Gelände.

Überall unfertig

Obwohl unsere Vorabversion des Patches 1.2 zahllose Fehler bereinigt, hinterlässt **War Leaders** einen unfertigen Eindruck. Denn noch immer plagen Bugs und seltene Abstürze die Weltkriegs-Völkerschlacht. Einmal etwa griffen wir im Strategie-Modus mit Großbritannien Deutschland an. Doch im Echtzeit-Gefecht befehligten wir plötzlich eine deutsche Armee, die gemeinsam mit einer englischen Streitmacht gegen eine weitere deutsche antrat – völliger Mumpitz. Manchmal passte das Schlachtfeld nicht zur umkämpften Provinz, ein Scharmützel ums indische Festland führte nur auf einer pazifischen Inselkarte. Außerdem leidet die Kampagne an Logikfehlern. Zum Beispiel besitzt England zu Beginn keine Panzerfabrik, obwohl seine Armee bereits Kettenfahrzeuge enthält. Hinzu kommen Sprachwirren: Auch in der deutschen Version brüllen Soldaten auf Englisch, das an sich informative Tutorial besteht aus englischen Videos mit deutschen Untertiteln. Und auch die langen Ladezeiten sollte Enigma noch deutlich kürzen. Aber was soll's, so lange können Sie wenigstens Zitate lesen, etwa vom US-Präsidenten Franklin D. Roosevelt: »Es gibt Schlimmeres, als keinen Erfolg zu haben.« Völlig richtig, Mister Roosevelt. Denn der Entwickler Enigma hat wenigstens versucht, das sucherregende **Total War**-Prinzip zu klonen. Auch wenn **War Leaders** zum echten Erfolg noch ein paar Patches fehlen.



In der **Verteidigungs-Formation** (erkennbar an den Sandsack-Barrieren) schlucken unsere Kettenkolosse mehr Schaden und halten dadurch das feindliche Feuer von den verwundbaren Artilleriekanonen rechts fern.

Flickt es fertig!

Michael Graf: Enigma bedeutet Rätsel. Wie passend, ein solches ist mir nämlich, weshalb die Entwickler War Leaders in einem derart desolaten Zustand veröffentlicht haben. Ganz zu schweigen vom fehlenden Mehrspieler-Modus! Wenigstens strickt Enigma bereits Patches im Akkord. Das gute Update 1.2 macht sogar Lust auf mehr, mehr Feinschliff nämlich. Damit könnte War Leaders tatsächlich als abgespeckte, aber ordent- und ansehnliche Alternative zur Total-War-Serie taugen. Denn wie im großen Vorbild dürfte der Echtzeit-Runden-Mix wochenlang motivieren – zumindest, sobald der spielerische Anspruch stimmt. Warten Sie also die nächsten Patches ab – fertig ist War Leaders bislang noch nicht.



micha@gamstar.de

WAR LEADERS (V1.2)

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Enigma (War Leaders ist das Vollpreis-Erstlingswerk)
PUBLISHER The Games Company
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 64 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 28.3.2008
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 18 Stunden

Der mangelnde Anspruch langfristig immer mehr.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE STRATEGIE

SZENARIO realistisch
MASSTAB lokal
SPIELSTIL Aufbau
EINHEITEN Individuen
HANDLUNG einfach

ANSPRUCH

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

EINSTIEG leicht
SPIELMECHANIK einfach
SPIELTEMPO langsam

HILFEN Tutorial, fünf Schwierigkeitsgrade, Automatikfunktionen
SPEICHERSYSTEM automatisch, freies Speichern nur im Strategie-Modus

ERFORDERT
Schnelle Reaktionen
Orientierungsfähigkeit
Logik & Überlegung
Geduld
Handeln unter Zeitdruck
Vorausplanung
Mikromanagement
Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs FÜR STANDARD-PCS FÜR HIGHEND-PCS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM STANDARD OPTIMUM
2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 3,2 GHz Intel XP 3200+ AMD Core 2 Duo E4300
512 MB RAM 1,0 GB RAM 1,0 GB RAM
7,2 GB Festplatte 7,2 GB Festplatte 7,2 GB Festplatte

PROFITIERT VON
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
Geforce 6600 GT
Geforce 7600 GT
Geforce 7800 / 7900
Geforce 8600 GT / GTS
Geforce 8800 GT / GTS
Radeon X800 / X850
Radeon X1800 / X1900
Radeon HD 2600 XT
Radeon HD 2900 XT
Radeon HD 3850 / 3870

BEWERTUNG

GRAFIK + schöne Strategiekarte + detaillierte Einheiten + abwechslungsreiche Landschaften + gute Effekte + matschige Bodentexturen 8 / 10
SOUND + passender, teils hervorragender Soundtrack + alle Soldaten sprechen Englisch + viele grottnge Kampfeffekte 6 / 10
BALANCE + fünf Schwierigkeitsgrade + Automatikfunktionen für Einsteiger + zu leichte Solokampagne + übermächtige Bombardements 6 / 10
ATMOSPHÄRE + ganze Welt als Kriegsgebiet + Regierungschefs als Einheiten + effektvolle Schlachten + keine historischen Ereignisse 8 / 10
BEDienung + ordentliche Menüs + einige Komfortfunktionen + umständliches Truppenmanagement + lange Ladezeiten 7 / 10
UMFANG + komplette Weltkarte + sieben Großmächte samt individueller Truppen + wenige Forschungsziele + kein Mehrspieler-Modus 8 / 10
STARTPOSITIONEN + jedes Land stellt Sie vor andere Herausforderungen + einzelne Nationen haben anfangs Panzer, aber keine Fabriken 7 / 10
KI + versammelt Truppen + versucht Flankenmanöver + im Gefecht oft zu passiv + im Strategie-Modus zu träge + mäßige Wegfindung 5 / 10
EINHEITEN + komplettes Weltkriegs-Arsenal + viele taktische Möglichkeiten + überflüssige Generäle + Agenten einzige Spezialeinheiten 8 / 10
ENDLOSSPIEL + motivierender Mix aus Runden- und Echtzeit-Strategie + ... dem aber auf Dauer Anspruch und Abwechslung fehlen 7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Ordentlicher, aber unfertiger Echtzeit-Runden-Mix.

70

SPIELSPASS