

In Russland ist das Spiel schon fast zwei Jahre auf dem Markt. Die deutsche Version entpuppt sich als Geheimtipp.

World War 2 Officers

gamestar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5832

Die Packung von **World War 2: Officers** preist »in WW2-Strategiespielen unerreichte Dimensionen« und »gewaltige Kämpfe« an. Das klingt anmaßend, ist aber nicht falsch. Auf den bis zu 25 Quadratkilometer großen Karten tummeln sich mitunter 1.500 Einheiten gleichzeitig – das liegt weit über dem Genre-Standard. So ist **Officers** in diesem einen Punkt sogar Genre-Primus **World in Conflict** (GameStar 10/07: 89 Punkte)

überlegen. Die Grafikengine hat einige Jahre auf dem Buckel, liefert jedoch auf niedrigem bis mittlerem Niveau ordentliche Qualität: Explosionen sind schick, die Rauchentwicklung sieht gut aus, und der Tag- Nachtwechsel verläuft flüssig.

Im ersten Moment klingt es ernüchternd, dass das Strategiespiel nur fünf Missionen bietet. Jedoch dauert eine Mission mindestens fünf Stunden. Und wenn Ihre Taktik nicht auf Anhieb funktioniert, auch länger.

amerikanische Streitkräfte, eine russische oder deutsche Kampagne gibt es nicht. So arbeiten Sie sich als US-Kommandant von der französischen Küste bis nach Deutschland vor, wobei Sie zu Beginn jeder Mission meist nur einen kleinen Trupp Soldaten zur Verfügung haben, mit dem Sie den Feinden eine Stellung abringen müssen. Im besten Fall stehen Ihnen auch noch Fallschirmtruppen (praktisch), Luftangriffe

(effizient) und Artillerie (verheerend) zur Verfügung. Anschließend können Sie in Ihrem neuen Stützpunkt Truppen anfordern. Mit denen beginnen Sie, die Wehrmacht stetig zurückzudrängen, bis Ihre Fraktion den Kartenabschnitt beherrscht. Dazu erobern Sie kleinere Stellungen, das Hauptaugenmerk liegt jedoch auf Städten und Befestigungen, die Ihnen neuen Nachschub und neue Truppen besichern. **PD**



Unsere amerikanischen Truppen rücken auf eine Stadt zu, die wir gerade mit Artillerie beschießen.

Überraschung



philipp@gamestar.de

Philipp Duberke: Das russische Strategiespiel fesselt mich dank der unzähligen taktischen Möglichkeiten an den Bildschirm, und die Schlachten an mehreren Fronten gleichzeitig fordern selbst gewiefte Strategen. Wenn es zu knifflig wird, aktiviere ich den Pause-Modus und plane in Ruhe mein weiteres Vorgehen. Gut, die Grafik könnte schicker sein, und die Hintergrundmusik dudelt so arg nervig, dass ich sie fast umgehend ausgestellt habe. Aber angesichts des spannenden taktischen Tiefgangs kann ich das locker verschmerzen.

Nahrung und Muni!

Das Grundprinzip von **Officers** ähnelt dem von **Sudden Strike 3** (GameStar 02/08: 67 Punkte). Beide Titel sind sehr realitätsnah und fordern dem Spieler neben der Truppenbewegung auch noch logistische Planung ab, um etwa Munitionsnachschub zu ordern oder Fahrzeuge zu reparieren. Trotzdem lässt **Officers** den altbackenen Konkurrenten dank stimmiger Optik und besserer Zugänglichkeit hinter sich.

Sie übernehmen im Einzelspieler-Modus nur die Kontrolle über



Unsere Fallschirmjäger können wir schnell auch in entlegene Gebiete ordern.

WW 2: OFFICERS

ENTWICKLER GFI (Hired Guns, GS 05/08: 74 Punkte)

PUBLISHER Peter Games

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 86 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 27.11.2008

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 16 Jahren

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TECHNIK	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
MINIMUM	3,0 GHz Intel XP 3000+ / AMD 512 MB RAM 3,0 GB Festplatte			3,8 GHz Intel A64 3500+ / AMD 1,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte			Core 2 Duo E6300 A64 X2/6000+ / AMD 2,0 GB RAM 3,0 GB Festplatte			
PROFITIERT VON	-									

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ abwechslungsreiche, detaillierte Einheiten + schicke Explosionen - teils matschige Texturen	6 / 10
SOUND	+ ordentliche Waffensounds + Einheiten-Kommentare in passender Sprache - nerviger Dudel-Soundtrack	6 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + sinnvolles Tutorial + sanft steigende Lernkurve	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gutes Schlachtgefühl wegen der Einheitenmassen + dichte Kriegsathmosphäre + zerstörbare Umgebung	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Truppensteuerung + strukturierte Menüs ... - ... die sehr spartanisch gehalten sind	8 / 10
UMFANG	+ fünf lange Missionen ... + ... die mindestens fünf Stunden dauern + 70 verschiedene Einheiten	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Szenarien + Kämpfe an mehreren Fronten + kein lineares Design ... - ... kann zu Orientierungslosigkeit führen	7 / 10
KI	+ clevere Gegner + Feinde ziehen unbeschäftigte Truppen ab und greifen Schwachstellen an - teils schlechte Wegfindung	8 / 10
EINHEITEN	+ 70 verschiedene Einheiten + Panzer, Schiffe, Infanterie, Flugzeuge + Tarnfunktion + Attributsystem	9 / 10
KAMPAGNE	+ historische Grundlage + Sommer- und Winterszenarien + lange Missionen - keine wirkliche Story	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 30 Stunden

FAZIT Anspruchsvolles Weltkriegs-Taktikspiel.