

Ultimate General Gettysburg

Das Indie-Echtzeit-Strategiespiel hat der großen Konkurrenz in Sachen KI und Steuerung schon jetzt einiges voraus. Mit letzten Detailverbesserungen könnte Gettysburg zur Taktik-Überraschung werden. Von Stefan Köhler

Termin: 3. Quartal 2014

Sprache: Englisch Preis: 8 Euro

Status: nahezu fertig, Multiplayer fehlt noch.

Die Schlacht von Gettysburg tobte vom 1. bis zum 3. Juli 1863 und gilt als einer der Wendepunkte des Amerikanischen Bürgerkriegs. Lediglich diese drei schicksalhaften Tage dienen als Bühne für Ultimate General. Das klingt zunächst nach wenig, doch die Schlacht ist in zahlreiche Teilabschnitte, Offensiven und Gegenoffensiven zerlegt. Das Team rund um den bekannten Mod-Entwickler Nick Thomadis (DarthMod für mehrere Total War-Spiele) achtet akribisch auf historische Genauigkeit und verspricht eine geographisch präzise Karte auf Basis heutiger Satellitendaten und des historischen Kartenmaterials. Die beiden Fraktionen Union (Nordstaaten) und Konföderierte (Südstaaten) unterscheiden sich durch Ausrüstung und Moral. Während der Norden seine industrielle Stärke in zahlenmäßige Überlegenheit ummünzen kann, beweisen die Südstaatler eisernen Kampfeswillen. Allerdings müssen wir gut auf unsere Truppen achten, denn einfach neue Einheiten ausheben, das geht in Gettysburg nicht. Wer schon am ersten Tag der Schlacht in einem unüberlegten Angriff seine Kavallerie aufreibt, muss auch später auf sie verzichten.

Als General kontrollieren wir keine einzelnen Einheiten, sondern wie in den Spielen der Total War-Reihe ganze Brigaden. Trotzdem ist der typische Strategiebegriff »Mikromanagement« im Falle von Gettysburg noch untertrieben. Wenn sich 60 Einheiten gegenüberstehen und alle Befehle erwarten, kommen wir ganz schön ins Schwitzen. Gerade die große Anzahl an Kanonen erfordert viel Feinjustierung – das sollten die Entwickler noch komfortabler gestalten. Immerhin lässt sich das Spiel jederzeit pausieren. Die wirklich ansprechende Steuerungsmechanik hingegen dürfte unserer



Mit einfachen Pfeilen befehlen wir unseren Truppen, die Gegner in die Zange zu nehmen.

Meinung nach gerne in jedem Strategiespiel dieser Art Schule machen: Statt per Klick unsere Truppen irgendwohin zu scheuchen, »ziehen« wir einen Pfeil von der ausgewählten Einheit zu ihrem Bestimmungsort. Wenn unsere plänkelnde Kavallerie zuerst über ein Feld laufen, einen Wald umzirkeln und dem Feind schließlich in die Flanke fallen soll, dann zeichnen wir diesen Plan einfach auf die Karte, und schon galoppiert unsere Reiterei los. Ein weiterer Vorteil: Durch die Pfeile auf der Karte wissen wir zu jeder Zeit, was welche Einheit gerade tut. Genauso genial wie die Steuerung ist die Auswahl der Gegner-KI. Statt dem üblichen »leicht, mittel, schwer«-Triplet bietet Ultimate General ein Zwei-Achsen-Diagramm aus Intelligenz und Aggressivität, über das wir die Gegner-KI festlegen – mit gut spürbaren Ergebnissen: Offensive aber dumme Generäle verheizen ihre Truppen etwa in allzu stürmischen Angriffen.

So gut die globale KI-Routine funktioniert, so schwach ist sie auf der Ebene unserer eigenen, einzelnen Einheiten, denn gerne haben die Truppen Aussetzer, beispielsweise das Vor-

Clevere Ideen

Mir gefällt der kurzweilige Ansatz von Gettysburg: reinspringen, zwei Stunden angestrengt kämpfen, jubeln und wieder ausmachen. Ultimate General bietet nicht den Umfang eines Total War, dafür werde ich wegen der vielseitigen KI-Optionen jede Minute gefordert. Dank der innovativen Steuerung und spannenden, asymmetrischen Schlachten kann ich Gettysburg trotz kleiner KI-Aussetzer schon jetzt jedem Hobby-Feldherrn empfehlen, der auf unterschiedliche Maps und Basisbau verzichten kann.



Stefan Köhler

stürmen in ausweglose Situationen. Immerhin haben die letzten Patches bereits spürbare Verbesserungen gebracht. Und auch beim 2D-3D-Grafikmix, der wie eine Modellandschaft wirkt, sollte noch nachgebessert werden. Sämtliche Gebäude bestehen nämlich nur aus flachen 2D-Sprites und trüben die Illusion, sobald Einheiten ohne Kollisionsabfrage durch die Texturen marschieren. Außerdem sind Höhenunterschiede schwer erkennbar. Dabei setzt Ultimate General besonders auf den taktischen Einsatz der Terrainbeschaffenheit. Hügel bieten Kampfboni oder brechen Sichtlinien. SK

Ultimate General Gettysburg

PRO / KONTRA

- spannende Schlachten
- clevere Einheitensteuerung
- vielfältige KI-Optionen
- historisch sehr akkurat
- Schlachtverlauf beeinflussbar
- Höhenunterschiede schwer erkennbar
- KI-Aussetzer bei eigenen Einheiten
- geringer Umfang
- wenige Einheitentypen



Für Strategie-Füchse erwacht Gettysburg hier zum Leben.



Technisch ist Gettysburg zwar eher zweckmäßig, doch die Optik ist in sich sehr stimmig.