

Ultimate General: Civil War

HISTORISCHE ECHTZEITSTRATEGIE

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **GameLabs** Entwickler: **GameLabs** Termin: **14.7.2017 (getestete Version 1.09)** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Authentische Schlachtenatmosphäre mit ungewöhnlichem Kampagnendesign.

Von Alexander Beck

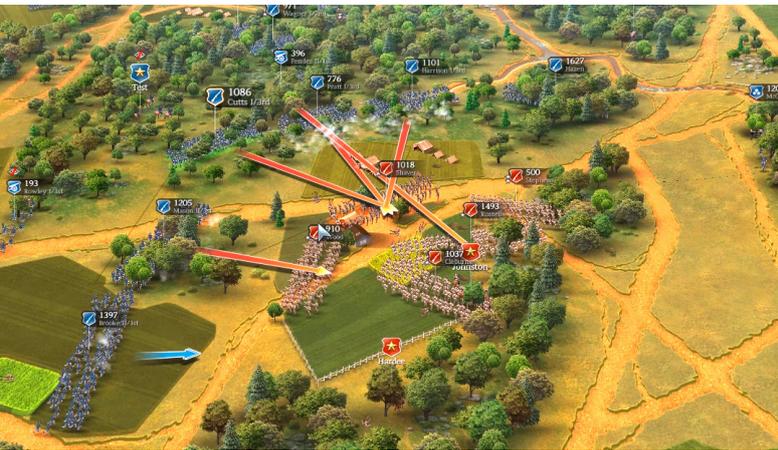
Historische Strategiespiele haben den Ruf, unzugänglich, übertrieben komplex und hässlich zu sein. Oft zu Recht. Nicht aber Ultimate General: Civil War. Schon ein Blick auf die liebevoll, den Originalschauplätzen des Bürgerkriegs bis ins kleinste Detail nachgebildeten Karten verrät, dass es auch anders geht. Und das nicht nur optisch. In Ultimate General: Civil War werden wir zum

Befehlshaber einer Armeeeinheit während des amerikanischen Bürgerkriegs. Entweder als General auf Seiten der Union oder der abtrünnigen Konföderierten Staaten. Wir befehlen unsere Soldaten in bis zu 50 Echtzeit-Schlachten pro Kampagne von 1861-1865 durch den gesamten blutigen Sezessionskrieg. Dabei erwarten uns pro Feldzug jeweils 16 große, teilweise mehrere Tage und Karten umfassende historische Schlachten wie etwa Gettysburg, bei der gleich mehrere Armeen aufeinandertreffen. Dazwischen kämpfen wir uns noch durch zahlreiche kleinere bis mittelgroße Gefechte. Die sind zwar

meist frei erfunden, aber nicht nur liebloses Beiwerk, um die Kampagne künstlich zu verlängern, sondern stellen Hobbygeneräle immer wieder vor interessante Herausforderungen. Pro Kampagne kommen so rund 50 Schlachten mit knapp 50-70 Stunden Spielzeit zustande. Auf einen Multiplayer-Modus hat der Entwickler leider verzichtet. Grund dafür sind wohl vor allem die in den USA immer noch oft hasserfüllt geführten Diskussionen über den Bürgerkrieg. Durch einen Verzicht auf spielerische Konfrontationen erhofft man sich einen ruhigeren Umgang miteinander in der Community.



Unsere blaue Nordstaaten-Armee hat eine durchgehende Verteidigungslinie aufgebaut, um den Vormarsch des Feindes zu verlangsamen.



Die feindlichen Einheiten sind in einen L-förmigen Hinterhalt geraten und müssen sich gegen unsere verschanzten Truppen verteidigen.



Einheiten, die sich in der Nähe eines Generals aufhalten, bekommen Boni gutgeschrieben und kämpfen besonders effektiv.

Vier Jahre Krieg

Die Besonderheit der Kampagnen ist die historische Genauigkeit. Entwickler GameLabs hat versucht, die 16 kriegsentscheidenden Großgefechte möglichst geschichtlich korrekt ins Spiel zu übertragen. Erreicht wird das durch teilweise stark geskriptete Ereignisse. Während eines Kampfes ändern sich etwa die Missionsziele oft und orientieren sich dabei am tatsächlichen Schlachtverlauf und den damaligen strategischen Entscheidungen. So sollen beispielsweise bereits eingenommene Stellungen auf Befehl wieder geräumt werden. Oder wir müssen eigentlich selbstmörderische Frontalangriffe ausführen. Letztendlich sind nämlich auch wir nur Befehlsempfänger und ans Kommando der obersten Armeeführung gebunden. Ob die sinnvoll agiert oder nicht.

Dadurch wird eines klar: Es gibt keine echte strategische Ebene in Ultimate General: Civil War. Wir entscheiden nicht, wo und wann die nächste Schlacht stattfindet, oder verschieben Armeen auf einer Karte. Wir folgen linear dem Kriegsverlauf und haben wenig Einfluss. Gewinnen wir eine Schlacht, haben wir in der nächsten etwa eine bessere Moral oder mehr Einheiten zur Verfügung, bei verlorenen Schlachten verhält sich das andersherum. Damit die Geschichte nicht durcheinandergerüttelt wird, skalieren die gegnerischen Armeen entsprechend unsere Erfolge. Lediglich gegen Ende der Konföderierten-Kampagne haben sich die Entwickler die Freiheit genommen, von der Geschichte abzuweichen, um einen Sieg der Südstaaten, die den Krieg bekanntlich verloren haben, überhaupt möglich zu machen.

Schade ist, dass man es verpasst hat, mehr über die Hintergründe und den Verlauf des Bürgerkriegs zu zeigen. Wer nur wenig Kenntnisse von diesem Konflikt hat, wird des Öfteren nicht genau wissen, wie und warum es zu den Schlachten gekommen ist und wie sich die einzelnen Gefechte in die Geschichte einfügen.

Armeorganisation

Auch ohne strategische Entscheidungen gibt es zwischen den Schlachten genügend zu

tun. Aufbau und Erhalt unserer Armee liegen ganz in unserer Hand. Im Armeelager heben wir Truppen aus und sorgen für die entsprechende Ausrüstung. Dabei haben wir je nach damaliger Verfügbarkeit Zugriff auf eine stetig wachsende Vielfalt an Pistolen, Gewehren oder Artilleriegeschützen. Im Verlauf der Kampagnen bauen wir so unsere anfangs kleine Armee, bestehend aus nur einer Handvoll Brigaden, zu einer gewaltigen Streitmacht aus. Dabei entscheiden wir selbst, wie wir unsere Einheiten militärisch korrekt in Divisionen und Korps organisieren. Zusätzlich verfügen wir als General über sieben Charakterwerte, die wir ausbauen.

Ein besserer Wert in Politik ermöglicht uns etwa mehr finanzielle Unterstützung, ein hoher Wert bei Armeorganisation hingegen erlaubt uns größere Truppenkontingente.

Gemächliche Schlachten

Obwohl das Spiel genügend Tiefgang bietet, um auch historisch versierte Hobbygeneräle zu befriedigen, überzeugt es vor allem durch simple Bedienung und durchdachte Benutzerführung. Einzelne Einheiten oder gleich ganze Divisionen werden per Rechtsklick an neue Positionen befohlen und nach Belieben gedreht. Besonders elegant ist die Möglichkeit, Pfade per Maus auf die Karte zu zeich-



Für die Ausrüstung unserer Truppen stehen unzählige zeitgenössische Waffen zur Verfügung. Hier eine Auswahl an frühen Musketen.



Unsere Verteidigungsstellung auf einem Hügel wehrt einen schweren konföderierten Angriff ab.

nen. So lassen sich auch komplexe Truppenbewegungen effektiv umsetzen. Zusätzlich gibt es nur wenige Befehle. Das heißt aber nicht, dass Herausforderungen fehlen: gefordert und belohnt werden Taktiken, wie sie auf den Schlachtfeldern des 19. Jahrhunderts angewandt wurden. Schlachtlinien müssen gebildet und gehalten werden, geschicktes Manövrieren unter Berücksichtigung des Geländes verschafft Vorteile, und Reserven müssen gebildet werden. Es kommt weniger auf schnelles Agieren und Reagieren an, sondern auf einen guten Schlachtplan und geduldiges Abwarten, um im richtigen Moment eine Lücke in die gegnerischen Reihen zu schlagen.

Die KI – Star des Spiels

Die Gefechte sind vor allem wegen der herausragenden KI stets herausfordernd und spielen sich bei Wiederholungen immer anders. Das ist kein Wunder, denn verantwortlich dafür ist Nick Thomadis, der Entwickler der beliebten, realitätssteigernden Darth-Mods der Total-War-Spiele. Eigene und feindliche Einheiten bewegen sich glaubhaft über das Schlachtfeld und reagieren sinnvoll auf wechselnde Situationen. Brigaden stoppen automatisch entstehende Lücken in den

Linien, nehmen in Abhängigkeit von Freund und Feind neue Positionen ein und eröffnen selbstständig das Feuer. Der Gegner bedroht unsere Flanken mit Kavallerieangriffen, verlangsamt unser Vorrücken mit Plänklern, und attackiert erbarmungslos ungeschützte Artillerieeinheiten und Nachschub-Konvois.

Bemerkenswert ist vor allem die KI der eigenen Truppen. Auf Wunsch können wir ganzen Divisionen (mehrere Brigaden) oder Korps (mehrere Divisionen) einfache Befehle wie »diese Position angreifen« oder »diese Position halten« erteilen. Und diese Aufgaben erledigen unsere KI-Generäle in den meisten Fällen zufriedenstellend. Ganze Brigaden werden in Marsch gesetzt, Artilleriestellungen bezogen, Angriffe werden selbstständig durchgeführt und im Notfall auch taktische Rückzüge angeordnet. So können wir bei großen Schlachten ruhigen Gewissens ganze Frontabschnitte einem KI-General überlassen, während wir uns auf das Gesamtgeschehen konzentrieren oder uns um Brennpunkte kümmern. Für die ganz Harten eine Entwarnung: Natürlich lässt sich unsere Armee aber auf Wunsch auch bis in kleinste Detail mikromanagen. Sonst hieße das Spiel ja nicht Ultimate General. ★



In der Armeeverwaltung habt ihr volle Kontrolle über eure eigenen Truppen.



Alexander Beck
@GameStar_de

Als Freund von Strategiespielen mit historischem Hintergrund hat mich Ultimate General: Civil War voll überzeugt. Denn obwohl die Spielmechanik simpel und die Einheitenvielfalt gering ist, sind die taktischen Herausforderungen hoch. Nicht zuletzt wegen der herausragenden Feind- und vor allem Freund-KI. Dadurch kann ich mich auf meinen Job als Befehlshaber einer Armee konzentrieren. Ich erteile meist nur grobe Befehle, nur bei besonders wichtigen Frontabschnitten greife ich selbst ein. So habe ich das große Ganze im Überblick und verliere mich nicht im Kleinen, bei dem ich jede einzelne Einheit persönlich überwachen muss. Und die eigenwillige Kampagnenstruktur, inklusive der geskripteten Ereignisse, stört mich nicht im Geringsten, denn sie gewährleisten eine durchgehende, realitätsnahe Simulation der Dynamik des amerikanischen Bürgerkriegs mit allen wichtigen historischen Entscheidungsschlachten. Lediglich der fehlende Multiplayer wirft einen leichten Schatten auf den überaus positiven Gesamteindruck.

ULTIMATE GENERAL CIVIL WAR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 5000+	Core i3-3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800	Geforce GT 640 / Radeon R7 250
1 GB RAM, 2 GB Festplatte	4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 liebevoll gestaltete und historisch akkurate Karten
- 👍 gelungene Effekte
- 👍 historische Einheiten
- 👎 Höhenunterschiede schlecht zu erkennen
- 👎 Einheiten optisch zu einheitlich

SPIELDESIGN

- 👍 sehr gute KI
- 👍 intuitive Bedienung
- 👍 umfangreiches Truppenmanagement
- 👍 clevere Mischung aus historischen und fiktiven Schlachten
- 👎 manche Spielmechaniken nicht ausreichend erklärt

BALANCE

- 👍 drei Schwierigkeitsgrade
- 👍 Armee-Scaling führt zu realitätsnahen Schlachten
- 👍 stetig wachsende Herausforderung
- 👍 KI-Unterstützung erleichtert das Generalsleben
- 👍 Mikromanagement möglich

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 authentische Schlachtfeldatmosphäre
- 👍 spannender geschichtlicher Rahmen
- 👍 Tabletop-Charme
- 👎 wenig Informationen über den Konflikt
- 👎 keine Zwischensequenzen

UMFANG

- 👍 zwei Kampagnen
- 👍 über 50 Missionen
- 👍 zwölf historische Schlachten
- 👍 zehn Custom-Schlachten
- 👎 kein Multiplayer-Modus

FAZIT

Wer sich mit der ungewöhnlichen Kampagnendynamik anfreunden kann, den erwartet anspruchsvolle Strategie im historischen Gewand.

