Wargame
European Escalation

Im Test entpuppt sich das Neuwerk der R.U.S.E.-Macher als Mehrspieler-Hit, wenn auch mit Abzügen in der B(edienungs)-Note. Von Patrick C. Lück

Genre: **Strategiespiel** Publisher: **DTP Entertainment** Entwickler: **Eugen Systems (R.U.S.E., GS 10/10: 80 Punkte)**
Termin: **23.2.2012** Spieler: **1 bis 8** Sprache: **Deutsch, Englisch, 9 weitere** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7596 | Auf DVD: Test-Video

Werner Weinhold hätte das Zünglein an der Waage der Weltgeschichte sein können. Wenn es nach dem Echtzeit-Strategiespiel **Wargame: European Escalation** geht, hätte er nämlich den dritten Weltkrieg ausgelöst: Im Jahre 1975 floh der NVA-Soldat Weinhold aus der DDR in die Bundesrepublik Deutschland und erschoss dabei zwei ostdeutsche Grenzsoldaten. Während dieses Ereignis im wahren Leben eine Randnotiz der deutsch-deutschen Geschichte blieb, nimmt es die DDR in **Wargame** zum Anlass, die Bundesrepublik anzugreifen. Diese und weitere Krisen (etwa die polnische Solidarność-Bewegung und das NATO-Manöver »Able Archer«) führen in den Folgejahren zu Schlachten in ganz Mitteleuropa, die der französische Entwickler Eugen Systems wie in seinem letzten Werk **R.U.S.E.** stimmungsvoll inszeniert. So zoomen wir abermals stufenlos von der Generalsperspektive bis hinab in die Nahansicht, um unseren Panzern und Infanteristen beim Kämpfen zuzuschauen. Neben dem taktischen Anspruch stimmt dabei auch der Spielspaß – zumindest im Mehrspieler-Modus.

Die 22 Missionen lange Einzelspieler-Kampagne von **Wargame: European Escalation** kann nämlich kaum mit dem inhaltlich wie spielerisch ähnlichen, erzählerisch aber um Welten besseren **World in Conflict** mithalten. So sind die **Wargame**-Einsätze nur lose miteinander verknüpft, die Zwischensequenzen reichlich undramatisch und die Identifikationsfiguren – nun, die fehlen komplett. Immerhin spielt sich der Feldzug einigermaßen anspruchsvoll, weil wir ständig gegen eine feindliche Übermacht antreten. Dabei gibt's übrigens keinen Basisbau, keine Spezialtalente und keine Helden, sondern ausschließlich taktisch fordernde Schlachten zwischen kleinen Truppenverbänden.

Im Kern ist **Wargame: European Escalation** eben kein Solo-, sondern ein Mehrspieler-Titel, der auf Online-Schlachten für bis zu acht Spieler ausgelegt ist, ein LAN-Modus fehlt. Zum Beginn einer Partie stellen wir ähnlich wie im Klassiker **Panzers** unsere Armee zusammen, die wir mit einer vorgegebenen Menge an Rohstoffpunkten »bezahlen«. Dabei greifen wir auf einen Pool von Hunderten NATO- oder Warschauer-Pakt-Einheiten zurück, von denen wir bis zu 25 vorab in unser individuelles »Kartendeck« wählen müssen, um unsere Auswahl einzugrenzen. Dabei stehen uns nicht von Anfang an alle Truppentypen zur Verfügung, durch gewonnene Schlachten und Levelaufstiege müssen wir sie erst Stück für Stück freischalten – ein kluger Schachzug! Weil wir immer wieder neue Einheiten freischalten und dann natürlich postwendend ausprobieren, motiviert

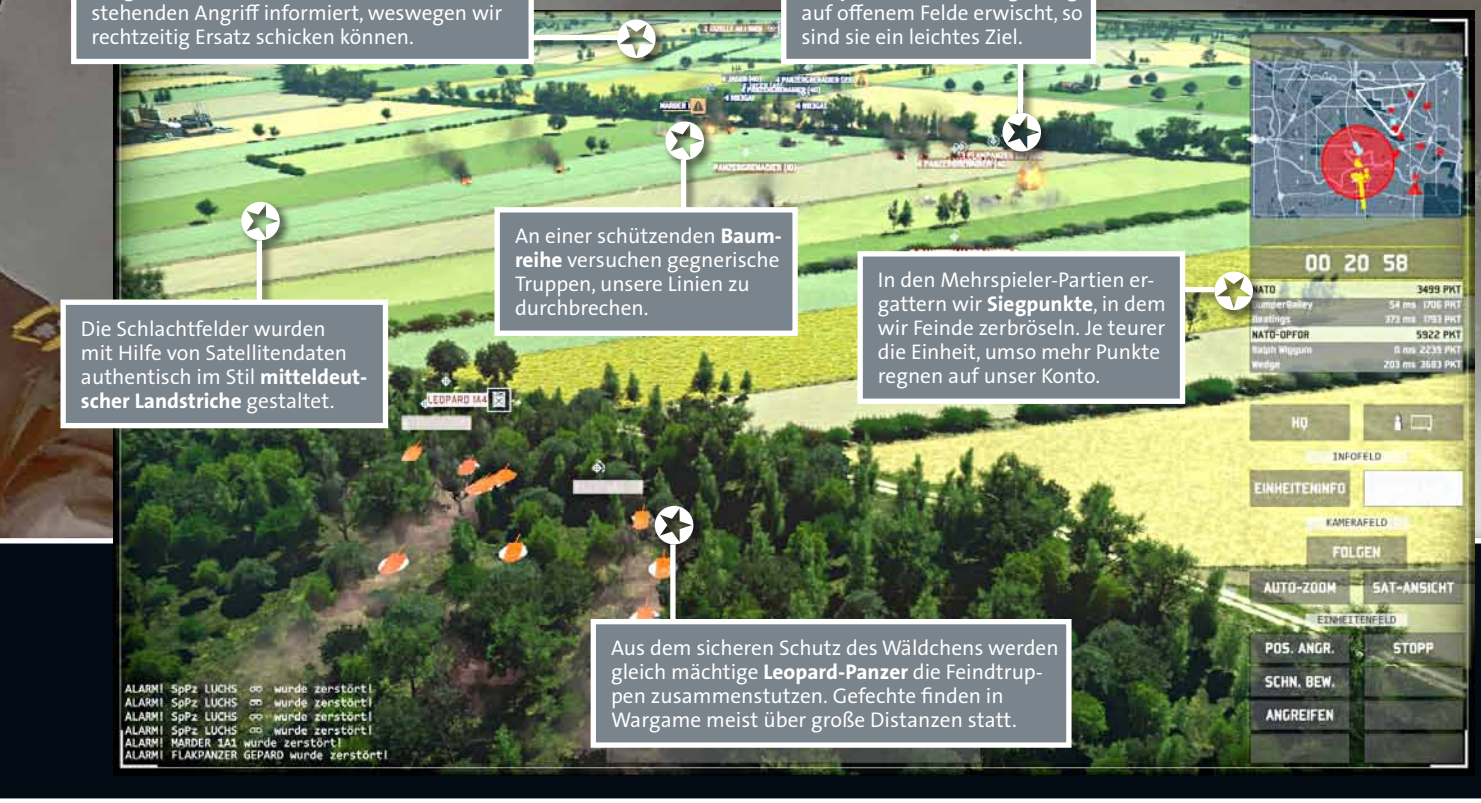
Wir können zwar in die **Nah-Ansicht** zoomen, machen davon in der Hektik des Gefechtes aber so gut wie keinen Gebrauch.

⊕ Stärken

+ realitätsnahes Szenario
+ tolle Mehrspieler-Schlachten
+ die beste Taktik gewinnt

⊖ Schwächen

- fummelige Bedienung
- aus der Nähe lieblose Animationen und Grafikfehler



uns **Wargame** langfristig. Noch dazu ist fast jede Einheit wirklich nützlich: Infanteristen legen Hinterhalte in Wäldern und Städten; Panzer durchbrechen und verteidigen Frontlinien; Kampfhubschrauber sind schnell und flexibel, aber auch anfällig für Luftabwehr; Artillerie kann das ganze Spielfeld bombardieren, würde aber ohne Versorgung – wie

Viel Taktik, wenig Komfort

alle anderen Truppen – schnell ohne Munition und Benzin dastehen. Auf Flugzeuge haben die Entwickler zugunsten der Balance verzichtet, was sich aber wenig realistisch anfühlt: ein dritter Weltkrieg ohne Jets?!

Wirklich störend ist der Flugzeug-Verzicht aber auch nicht, weil's auch so für jede Taktik ein passendes Gegenmittel gibt: Wenn uns der Gegner etwa mit Helikoptern überrascht, ordern wir flugs Luftabwehr-Raketenwerfer – die wir hoffentlich vorher in unser Deck aufgenommen haben. Die Anti-Flieger-Vehikel sind allerdings ein leichtes Opfer für schnell vorstoßende leichte Panzer, die wir wiederum mit in Gebü-

Abstürze

In der Testphase lief **Wargame: European Escalation** anfangs nicht sonderlich stabil und stürzte sowohl bei uns als auch bei vielen Mitspielern mitten in laufenden Partien ab. Inzwischen haben die Entwickler diese Probleme aber mit einem Patch bereinigt, wir werten nicht ab.

schen verschanzten schweren Kettenkolossen zurückwerfen, woraufhin der Feind die Vegetation mit Artillerie-Sperrfeuer eindeckt. Gegen die Geschütze gehen wir mit unseren Hubschraubern vor – und der Kreis schließt sich. Das Rückgrat der Armee sind übrigens leicht bewaffnete Aufklärer: Wer nicht sorgfältig späht, tappt schneller in Hinterhalte, als er »Werner Weinhold, was hast du getan?!« fluchen kann. Realistische Sichtlinien (unterbrochen durch Wälder oder Städte) spielen eine ebenso wichtige Rolle wie Höhenunterschiede und die weitgehend originalgetreuen Einheiten. Ähnlich wie im Realismus-Primus **Men of War** finden zum Beispiel Panzerduelle über große Entfernungen statt, und Hubschrauber leeren binnen Sekunden ihre Gatling-Kanonen und müssen neue Munition holen.

So ringen die Parteien um Kontrollzonen, die Ressourcen für Nachschub abwerfen und die wir nur mit sehr teuren Kommandoeinheiten besetzen können. Der Clou ist

Steam-Zwang

Wer **Wargame: European Escalation** spielen möchte, muss ein Konto bei Valves Online-Plattform Steam eröffnen und das Spiel dort aktivieren. Danach läuft die Solo-Kampagne auch im Offline-Modus, **Wargame** lässt sich allerdings nicht mehr weiterverkaufen.

allerdings, dass weder die Rohstoffquellen noch die geförderten Ressourcenmengen spielentscheidend sind, sondern die Siegpunkte: Für jede zerstörte Feindeinheit bekommen wir einen Zähler – je teurer der zerstörte Truppentyp, umso mehr Punkte regnen aufs Siegeskonto. Das hat zur Folge, dass nicht die Partei mit den meisten Truppen oder Ressourcen die Oberhand gewinnt, sondern die, die am effektivsten und klügsten damit umgeht. So haben eingebunkerte Verteidiger dieselbe Chance wie Drauflos-

Kampfhubschrauber sind mächtige Einheiten, müssen sich aber vor Luftabwehr hüten.

2006 schoss Weinhold auf einen Bekannten. Wegen gefährlicher Körperverletzung wurde er zu zweieinhalb Jahren Haft verurteilt.

Das Szenario

Wargame: European Escalation spielt mehrere Szenarien durch, wie der Kalte Krieg in den 70er- und 80er-Jahren in begrenzten, konventionellen Konflikten hätte heißlaufen können. Dazu wandeln die Entwickler historische Fakten nur ganz geringfügig um: So führt zum Beispiel die polnische Solidarność-Bewegung um Lech Wałęsa statt zum friedlichen Wandel zur handfesten Krise. Oder die NATO-Kommandostabs-Übung »Able Archer« mündet 1983 nicht nur in misstrauischen Blicken der Sowjets, sondern im tatsächlichen Krieg. Die Warschauer Pakt-Staaten interpretierten das Manöver damals als Vorbereitung eines NATO-Angriffs, bewahrten aber einen kühlen Kopf – in Wirklichkeit konnte die Eskalation gerade noch abgewendet werden. In **Wargame** sind die Russen weniger einsichtig.

Angreifer. Das gibt es in dieser Konsequenz selten im Echtzeit-Genre, weil's eben keinen schnellen Klickfinger erfordert, sondern Hirnschmalz. Wir müssen uns zurückziehen, abwarten und vorausplanen, um zu gewinnen. Wer sein Heer verheizt, beschleunigt nur den feindlichen Sieg des Gegners.

Während der taktische Anspruch und der Mehrspieler-Spaß von **Wargame** also durchaus in Ordnung gehen, kann die Technik nicht ganz mithalten. Aus der Nahansicht wirken viele Animationen und Bewegungen unfreiwillig komisch (Flugverhalten der Hubschrauber, Laufwege der Infanterie), Sichtlinien funktionieren manchmal auch durch Hindernisse hindurch, Clippingfehler lauern an allen Ecken und Enden. Hier wirkt die aufbohrten **R.U.S.E.**-Engine ein wenig lieblos, ebenso wie beim spartanischen und umständlichen Interface, dem zahlreiche Komfortfunktionen fehlen – zum Beispiel eine Einheitenübersicht und Gruppierungsbefehle, bei denen wir uns nicht die Finger verknoten. Patrick C. Lück / GR

Die Taktik macht's

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wer nach einer Kampagne sucht, die in die Fußstapfen von World in Conflict tritt, der wird mit Wargame nicht glücklich. Freunde knackig-taktischer Mehrspieler-Scharmützel liegen hier jedoch genau richtig. Denn in Wargame gewinnt der beste Taktiker, kein Rohstoffhorter oder Schnellklicker. Ein elitärer Leopard-2-Panzer etwa bringt ohne Aufklärung nichts, eine Hubschrauberflotte sieht kein Licht gegen Boden-Luft-Raketen. Zum Erfolg führen vielmehr Rückzüge, Gefechtspausen und kluges Defensiv-Verhalten. Das tut Hirn und Maustaste gut im sonst so hektischen Echtzeit-Betrieb. Auch wenn der Realismusgrad zugunsten der Spielbarkeit etwas heruntergedreht wurde und die Bedienung alles andere als optimal gelöst ist, kann ich Wargame fortgeschrittenen Echtzeit-Taktikern nur empfehlen.

Feuer breitet sich selbstständig aus und ist ein Hindernis für Fahrzeuge und Infanterie.

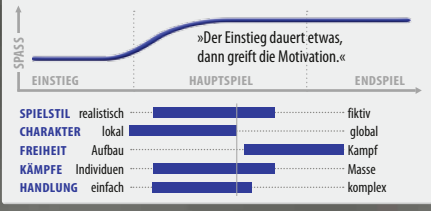
TERMIN 23.2.2012 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Wargame: European Escalation

Actionspiel

Publisher	Dtp
Entwickler	Eugen Systems
Sprache	Deutsch, Englisch und 9 weitere
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, 34 S. Handbuch
Kopierschutz	Steam

GENRE-CHECK ECHTZEITSTRATEGIE



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Vernichten (8), Zeit (8)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden
»Die kniffligen Taktikschlachten und das Freischaltsystem motivieren langfristig.

Für Profitaktiker in jedem Fall einen Blick wert.«

GRAFIK 7/10
+ authentische deutsche Landschaften + detaillierte Einheiten
+ teils zerstörbare Umgebung − mäßige Animationen
− Clipping-Fehler − unattraktives Interface

SOUND 8/10
+ unaufdringliche und gute Musik
+ wuchtige Sound-Effekte
− repetitive Einheitenmeldungen

BALANCE 9/10
+ die richtige Taktik entscheidet + Deck-System schränkt Einheiten-Auswahl ein + Level- & Ranglistensystem für Profis
− überfordert Einsteiger

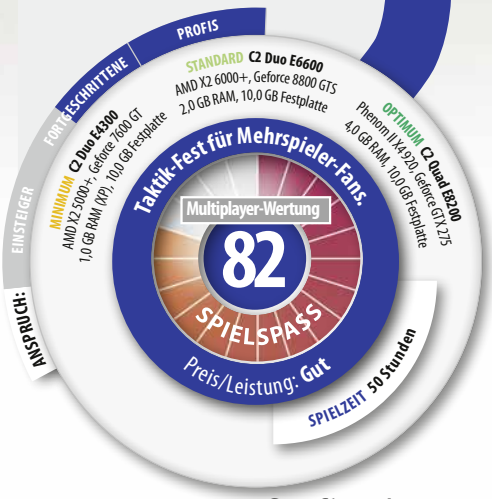
ATMOSPHÄRE 8/10
+ aus der Nähe intensive Schlachtfeldatmosphäre
+ aus der Ferne Generalstabs-Feeling
− sterile Präsentation und unspektakuläre Kampagne

BEDIENUNG 6/10
+ auf wenige Tasten und Maus reduzierte Bedienung
+ hoher Zoomfaktor − viele Komfortfunktionen fehlen
− unübersichtliche Menüführung

UMFANG 9/10
+ 11 Mehrspieler-Karten + 22 Solo-Missionen + Langzeitmotivation dank Decks und Freischalt-System + Ranglistenspiele
− Karten mit wenig landschaftlicher Abwechslung

LEVELDESIGN 8/10
+ nach Satellitendaten erstellte Landstriche + clever verteilte Zonen + Deckung und Sichtlinien wichtig ... − ... funktionieren aber nicht immer − Erhebungen und Senken wirken künstlich

TEAMWORK 9/10
+ Spieler können über Decks unterschiedliche Rollen einnehmen
+ nur koordiniertes Vorgehen führt zum Erfolg
− schwach ausgestattete Chatfunktion

EINHEITEN 10/10
+ hunderte Einheitentypen in unterschiedlichen Ausführungen
+ sieben Truppentypen + fast alle sinnvoll verwendbar
+ auch Exoten mit dabei + keine Einheit übermächtig

ENDLOSSPIEL 8/10
+ asymmetrische Teilnehmerzahlen möglich + Abschusszahlen entscheiden, nicht Kommandozonen + Punktezahl einstellbar
− nur zwei Modi