

Wargame AirLand Battle

Der Nachfolger des Multiplayer-Geheimtipps Wargame: European Escalation bereichert das Schlachtfeld endlich um Flugzeuge. Aber während die zum Höhenflug ansetzen, schmiert die Solo-Kampagne ab. Von Patrick C. Lück

Genre: **Mehrspieler-Echtzeit-Taktik** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Eugen Systems (Wargame: European Escalation, Wertung: 82 Punkte)**
Termin: **31.5.2013** Spieler: **1-20** Sprache: **Englisch, Deutsch und sechs weitere** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8347

Auf DVD: Test-Video

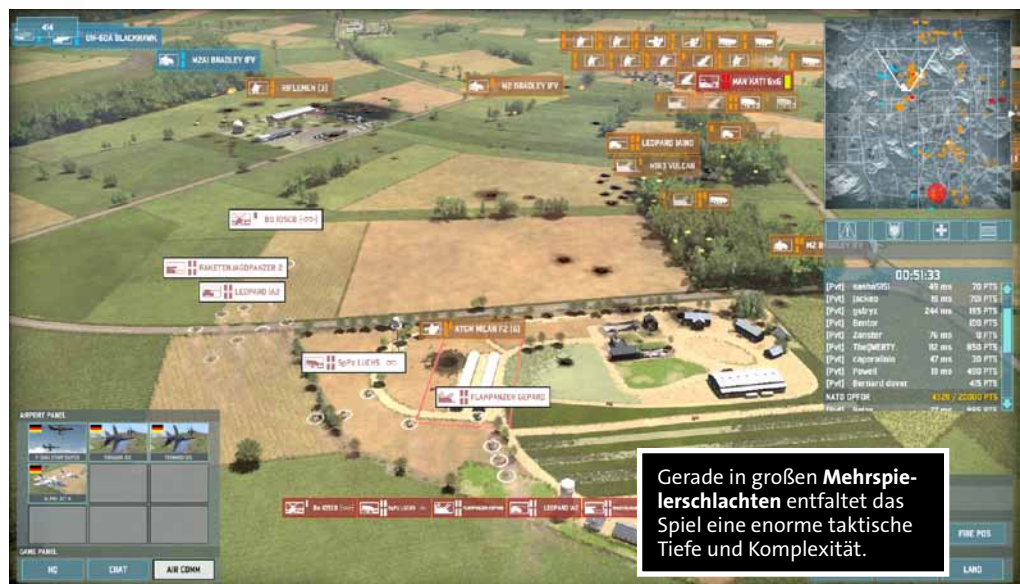
Die Artilleriegranate kracht direkt neben unserem T-72-Panzer herab. Meterhoch spritzt das Erdreich, Flammen lodern, dichter Rauch vernebelt die Sicht.

Darüber hinweg pfeifen die Raketen unserer Hind-Kampfhubschrauber, die Antwort auf den dumpfen Beschuss der feindlichen Leopard-Kettenkolosse, die zusätzlich im Trommelfeuer unserer Artillerie untergehen. Zeitgleich kreuzen sich am Himmel die Bahnen unserer MiGs mit NATO-Tornados. Rechts und links führen unsere 19 Mitspieler ihre Truppen in nicht minder bombastische Gefechte –

so knallig, so brachial, so großartig kann der Multiplayer-Modus von **Wargame: AirLand Battle** sein. Einsteiger abschrecken, ruckeln, schlicht ermüden – all das kann **AirLand Battle** aber auch, vor allem im Solo-Feldzug. Wer auf eine

motivierende Kampagne gehofft hat, wird vom Nachfolger des Echtzeit-Taktik-Geheimtipps **Wargame: European Escalation** nämlich enttäuscht. Freunde ebenso riesiger wie realistisch angehauchter Online-Schlachten könnten hingegen kaum richtiger liegen.

Der **Wargame**-Entwickler Eugen System musste sich sowohl bei **R.U.S.E.** als auch bei **European Escalation** vorwerfen lassen, dass viele Spieler die Solo-Kampagne bestenfalls als Tutorial zum Mehrspieler-Teil wahrnahmen. Mit **AirLand Battle** soll alles anders



Gerade in großen **Mehrspielerschlachten** entfaltet das Spiel eine enorme taktische Tiefe und Komplexität.

werden. Also dürfen wir nun in vier dynamischen Kampagnen ganz im **Total War**-Stil auf einer Karte Skandinaviens – dem Schauplatz von **AirLand Battle** – rundenweise Armeen hin und her schieben, um die Truppen dann in Echtzeit zum Sieg zu führen.

Das ist eine tolle Idee, allerdings hapert es an der Umsetzung. In den Provinzen selbst dürfen wir nämlich fast nichts machen. Gebäude errichten, Nachschub produzieren oder die Bevölkerung verwalten? Fehlanzeige. Stattdessen erzählen Texttafeln vom Fortgang des Dritten Weltkrieges auf anderen Schauplätzen der Welt oder berichten von Zufallsereignissen wie Stürmen, die dann zum Beispiel die Aufklärung erschweren. Dazu dürfen wir ein paar Maßnahmen wie Gegenspionage durchführen, Provinzen mit Giftgas oder taktischen Nuklearwaffen bombardieren (allerdings mit eher geringen Auswirkungen) oder die Entscheidung tref-

fen, ob wir lieber Truppen-Nachschub oder Ressourcen in Form von Punkten erhalten wollen. Insgesamt bleiben Einfluss und Dynamik auf der Rundenkarte eher gering.

Die an sich taktisch kniffligen Echtzeit-Schlachten scheitern wiederum am unver-

Steam und Kontenbindung

Wargame: AirLand Battle nutzt die Online-Plattform Steam als Kopierschutz. Nach der einmaligen Aktivierung ist das Spiel im Solo-Modus auch offline spielbar, für Mehrspieler-Matches braucht es aber zwingend eine Internet-Verbindung (ein LAN-Modus existiert nicht). Zusätzlich benötigt man für Online-Partien einen Account bei Eugen Systems. Der Wiederkauf des Spiels ist somit nicht möglich.

So funktionieren die Flugzeuge



Aus dem Rekrutierungsmenü oben links wählen wir wie gewohnt aus dem neuen Reiter »Air« den gewünschten Fliebertyp aus. Statt sofort auf dem Schlachtfeld zu erscheinen, wird der gewählte Typ erst mal in der neuen Flugzeug-Kontrolle unten links auf einem externen Flughafen geparkt.



Von dort aus können wir den Düsenjäger, in diesem Fall einen **Tornado der Bundeswehr**, aufs Schlachtfeld befehlen. Mit Hilfe der Strg-Taste geben wir Kettenbefehle für eine automatische Patrouillenroute an. Alternativ können wir aber auch sofort das feindliche Ziel zum Angriff anklicken. Und schon geht's los.



Die **Bewaffnung** eines Flugzeugs entscheidet über seinen Einsatzzweck. Hat es Luft-Luft- oder Luft-Boden-Raketen an Bord, kann es Bomben abwerfen oder nur mit dem Bord-MG schießen? Hier greifen mit dem MG und Raketen eine feindliche Flakstellung an. Ungefährlich ist dieses Vorgehen freilich nicht ...



... geht zum Glück aber gut für uns aus. Nachdem wir die gegnerische Flugabwehrkanone ausgeschaltet haben, ist es Zeit, das Schlachtfeld wieder zu verlassen. Im **Steigflug** entzieht sich der Flieger der Karte. Aufpassen müssen wir übrigens auch auf unsere Treibstoffvorräte. Ohne Sprit fliegt es sich nämlich nicht besonders gut.

ständlichen Zeitlimit von 20 Minuten. In dieser Zeit können wir die Missionsziele (etwa 2.000 Punkte an Zerstörung herbeiführen) oft gar nicht erfüllen und verlieren mal knapp, mal deutlich. Falls zumindest einige unserer Einheiten überleben, wird das Gefecht nach jedem Fehlversuch sofort als Unentschieden gewertet und in der näch-

sten Kampagnenrunde wiederholt. Dann beginnt dieselbe Schlacht von vorne, bis endlich eine Armee aufgerieben ist. Als Gipfel verweigert uns **AirLand Battle** auch noch das freie Speichern. Immerhin lässt sich die Kampagne auch online gegen einen Freund spielen, das macht wenigstens etwas Spaß. Ermüdend bleibt es auf Dauer trotzdem.

freiwillig auf die Luftwaffe? Und siehe da, immerhin Jagdbomber und Abfangjäger haben es ins Sortiment für die wie immer individuell zusammenstellbaren Einheiten-Decks geschafft. Die Spannweite reicht dabei von antiquierten MiG-21-Fliegern bis zum F117-Tarnkappenbomber. Auf den Einsatz von Bombenteppichen aus B52-Bombern oder dem konzentrierten Feuer von AC 130-Gunships müssen wir aber verzichten. Trotzdem bringen die Düsenjäger mehr Dynamik ins Spielgeschehen. Nachdem sie außerhalb des Spielfelds von ihren Basen gestartet sind, dürfen wir sie auf dem Schlachtfeld wie eine normale Einheit kommandieren (Wendekreis

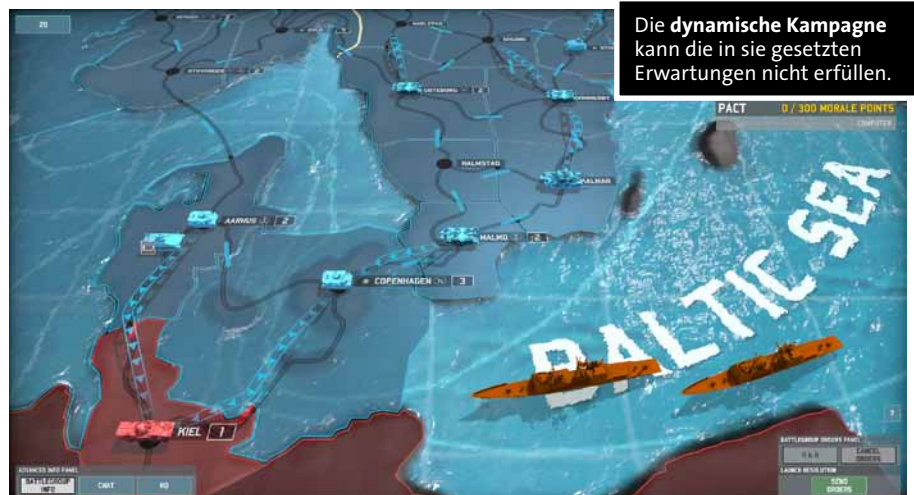


Solo geht mehr

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Keine Frage, Eugen Systems kann Multiplayer, auch AirLand Battle begeistert mich mit dem entwicklertypischen Maßstabs-Mix aus landschaftsweiten Großschlachten und taktischem Mikromanagement. Hier muss ich eben nicht nur mehrere Fronten überblicken, sondern auch den Zustand jeder einzelnen Einheit. Dagegen ist Schach so fordernd wie Angeln im Aquarium! Was Eugen Systems hingegen nicht kann, sind Kampagnen. Das Szenario schreit doch geradezu nach einem Jets-und-Panzer-Total-War, nach einem gesamteuropäischen Rundenfeldzug (Wer will schon nur um Skandinavien kämpfen – außer vielleicht Skandinavien?) samt Schlachten ohne Nerv-Zeitlimit. Die Engine gäbe das her, vielleicht erfüllt sich mein Wunsch ja im nächsten Wargame. Dann gerne auch mit Kriegsschiffen.

Doch nicht jede Neuerung ist so missraten wie die Kampagne. Die augenscheinlich größte Innovation ist die Einführung von Flugzeugen auf dem Schlachtfeld – die haben wir im Original schmerzlich vermisst. Wer verzichtet im Dritten Weltkrieg schon



Die **dynamische Kampagne** kann die in sie gesetzten Erwartungen nicht erfüllen.

beachten!), wo sie dank ihrer Geschwindigkeit binnen Sekunden überall zuschlagen können. Dabei sind aber sehr anfällig für Flugabwehrmaßnahmen, was sie zwar stark, aber nicht übermächtig werden lässt. Allerdings mag nicht jeder Veteran von **European Escalation** die neuen Flieger, da so zum Beispiel beliebte taktische Kleinoperationen, wie der Einfall von Helikopter-Angriffen weit im Rücken der Front, schnell abgefangen werden können. Wir finden aber, dass mit ihnen das Schlachtgeschehen noch authentischer und dynamischer wirkt. Ansonsten verbergen sich viele Verbesserungen im Detail. Zum Beispiel in der leicht verbesserten Bedienoberfläche, in zusätzlichen Optionen bei der Gruppenkommunikation, natürlicheren Landschaftsformationen oder auch im Verhalten der Infanterie.

Die große Stärke der **Wargame**-Spiele bleibt aber unangetastet: das perfekte Schere-Stein-Papier-Prinzip. So nutzen teure und erfahrene Leopard-2-Panzer ohne begleitende Aufklärung zu Lande oder in der Luft herzlich wenig. Selbst billige Jeeps mit notdürftig installierten Milan-Panzerabwehr-

Raketen werden ansonsten zu einer tödlichen Gefahr. Und was bringen moderne Kampfhubschrauber, wenn ihnen wegen der fehlenden Nachschub-Organisation sowohl Munition als auch Treibstoff ausgehen? Jede Einheit hat ihre Gegeneinheit, jede Taktik ihre Gegenmaßnahme. Wer sich seine knappen Ressourcen gut einteilt, kann also flexibel auf den jeweiligen Gegner reagieren. Am besten kommen die Stärken im Mehrspieler-Modus zum Tragen, wo sich fähige Kommandeure die Taktik-Finessen nur so um die Ohren hauen. Denn wie schon im Vorläufer gilt auch in **AirLand Battle**: Hier gewinnt nicht zwangsläufig die größte Armee oder der schnellste Maus-Finger, sondern meist die beste Taktik. Dank dem hohen Realismus (zum Beispiel in Bezug auf Reichweite und Durchschlagskraft von Geschützen) darf sich auch **Wargame: AirLand Battle** das Prädikat »Ein Fest für Profi-Strategen« anheften, zumal es nun deutlich mehr Karten und als Krönung einen spektakulären 10-gegen-10-Modus mit Riesen-schlachten gibt. Der Haken an der Sache: Einsteiger haben es nicht leicht, denn Handbuch und Tutorials gehen nur notdürftig auf die vielen spielerischen Feinheiten ein.

Auch die Wegfindung neigt nach wie vor zu merkwürdigen Ausflügen in die so nicht unbedingt anvisierte Pampa, und Hubschrauber legen gerne mal ein wildes Luftballett hin. Hinzu kommt, dass die Sichtlinien nicht immer nachvollziehbar sind, was zum Teil auch den gelegentlichen Clippingfehlern in der Detailansicht geschuldet sein mag. Manchmal können wir Wände, Mauern oder Felsen einfach durchfahren, -laufen oder -schießen. Zwar stören solche Bugs den Spielablauf nicht gravierend, nervig jedoch sind sie. Viel schlimmer allerdings: Gerade bei großen Schlachten mit vielen Einheiten bricht die Performance immer wieder bis an die Grenze der Spielbarkeit ein. Ob das nun der verbesserten Grafik-Qualität geschuldet oder einfach unsauber programmiert ist – ein Patch tut Not. Zumal schon der Vorgänger unter ähnlichen Problemen litt, die Eugen Systems aber schnell mit einem Update behob. Hoffen wir, dass dies auch bald mit **AirLand Battle** geschieht. Patrick C. Lück / GR

Im Multiplayer ein Vergnügen

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wie schon mit **European Escalation** ist Eugen Systems auch mit **AirLand Battle** wieder ein starker und anspruchsvoller Mehrspieler-Titel gelungen. Wenn meine frisch geordnete Mig-Staffel über die Köpfe meiner T-80-Panzer hinwegdonnert und sie anschließend gemeinsam einen gegnerischen Kampfverband zerlegen, dann lacht das Strategen- und Taktikerherz. Ganz wie beim Vorgänger gewinnen hier die klügsten Spieler – und nicht die schnellsten Finger. Trotzdem müssen sich die Entwickler die Frage gefallen lassen, ob sie die richtigen Prioritäten gesetzt haben. Statt sich in einer sogenannten »dynamischen« Solo-Kampagne zu verzetteln, die sich statisch und repetitiv spielt, hätten sie lieber die Performance optimieren und die kleinen Ungereimtheiten im Spiel beseitigen sollen.



Flugabwehr-Raketen und -Geschützen kommt nun eine noch höhere Bedeutung zu als im Vorgänger.

TERMIN 31.5.2013 PREIS 40 Euro USK ab 12 Jahren

Wargame AirLand Battle

Publisher Focus Home Interactive
Entwickler Eugen Systems
Sprache Englisch, Deutsch + sechs weitere
Ausstattung Klappschuber, DVD-Box, 1 DVD, 8 S. Kurzbeschreibung
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ECHTZEIT-TAKTIK

»Knüppelharter Einstieg, später sehr motivierend.«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SPIELSTIL realistisch

CHARAKTER lokal

FREIHEIT Aufbau

KÄMPFE Individuen

HANDLUNG einfach

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) 10vs10 (20), Destruction (8), Siege (8), Economy (8), Kampagne (2) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSÜCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Das Herzstück des Spiels überzeugt trotz der Performance-Probleme.«

GRAFIK

- authentische und hübsche Landschaften
- detaillierte Einheiten
- gute Effekte
- Clipping-Fehler
- hässliches Interface

SOUND

- passable Musik
- einige wichtige Sound-Effekte ...
- ...aber auch einige schwache
- öde Einheitenmeldungen

BALANCE

- die richtige Taktik entscheidet
- Deck-System schränkt Einheiten-Auswahl ein
- Level- & Ranglistensystem für Profis überfordert Einsteiger

ATMOSPHERE

- aus der Nähe intensive Schlachtfeldatmosphäre
- aus der Ferne Generalstabs-Feeling
- schlechte Kampagne
- Performance-Probleme trüben Stimmung

BEDIENUNG

- auf wenige Tasten und Maus reduzierte Bedienung
- hoher Zoomfaktor
- kein freies Speichern
- unübersichtliche Menüführung

UMFANG

- zahlreiche Karten
- Langzeitmotivation dank Decks und Level-System
- Ranglistenspiele
- Kampagne auch eins gegen eins spielbar
- ... solo aber schnell öde

LEVELDESIGN

- realistische Landstriche
- gut verteilte Command-Zonen
- Deckung und Sichtlinien wichtig
- ...funktionieren aber nicht immer
- meist nur Kämpfe auf flachem Terrain

TEAMWORK

- Spieler können unterschiedliche Rollen einnehmen
- nur koordiniertes Vorgehen führt zum Erfolg
- gegenüber Vorgänger verbesserte Kommunikation

WAFFEN & EXTRAS

- Hunderte Einheiten typen in unterschiedlichen Ausführungen
- acht Truppengattungen
- fast alle sinnvoll verwendbar
- Flugzeuge fügen sich gut ein
- keine Einheit übermächtig

MULTIPLAYER-MODI

- asymmetrische Teilnehmerzahlen möglich
- drei Spielmodi
- 10vs10-Partien möglich
- Punktezahl einstellbar

