

Wargame Red Dragon

Landschlachten, Luftkämpfe und Seegefechte: Im neuesten Standalone-Addon wird endlich das volle Spektrum der Kriegsführung geboten. Nur mit dessen Umsetzung klappt es nicht ganz. Von Stefan Köhler

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Focus Home Interactive**
 Entwickler: **Eugen Systems** (**Wargame: AirLand Battle**, **GS 08/13: 81 Punkte**)
 Termin: **17.4.2014** Spieler: **1-20** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** Preis: **40 Euro**

Nach der ernüchternden Kampagne des Vorgängers **AirLand Battle** soll die neue Standalone-Erweiterung zum Strategiespiel **Wargame** endlich alles besser machen. Konkret wurde an der Erzählweise geschraubt, statt Zufallsereignissen folgen wir in **Red Dragon** einer von vier Kampagnen zwischen 1979 und 1987, deren Verlauf strikt vorgegeben ist. Im Szenario »Perle des Orients« spielen wir etwa die Briten. 1982 will China den Anschluss Hongkongs ans Festland erzwingen, Margaret Thatcher dagegen Hong Kong weiterhin im Commonwealth halten. In Wirklichkeit konnten sich beide Parteien damals friedlich einigen, in **Red Dragon** gibt die Iron Lady nicht klein bei und löst 1984 einen Krieg um das Handelszentrum Asiens aus. Die Szenarien werden von schicken Filmsequenzen eingeleitet, später aber nur mit Texteinblendungen vorangetrieben. Enttäuschend! Dabei ist die Ausgangslage gerade im Thatcher-Szenario hochspannend: Die Briten besitzen nur eine mittelstarke Garnison und drohen, von der chinesischen Übermacht überrollt zu werden. Wir bekommen erst nach und nach Hilfe aus dem gesamten Commonwealth. Zudem trifft sich die Premierministerin in zehn Spieltagen mit dem chinesischen Führer Xiaoping – unser Geschick auf dem Schlachtfeld entscheidet, welche Karten die Iron Lady am Verhandlungstisch in der Hand hält. So zumindest die Theorie. In Wirklichkeit müssen wir uns lediglich in Hongkong eingraben, um das Szenario mit einem Waffenstillstand abzuschließen. Wir hätten uns eine spannendere, besser erzählte Kampagne gewünscht.

Spielerisch hat sich im Solomodus wenig getan: Wir schicken unsere Armeen in Rundentaktikzügen über eine in Provinzen aufgeteilte Karte. Ein Zug entspricht einem Tag Spielzeit. Kommt es zum Kampf, lädt das Spiel die Echtzeit-Taktik-Schlacht, und wir stellen

Fakten

- X erstmals Marineeinheiten
- X vier fiktive Solo-Kampagnen
- X 30 neue Mehrspielerkarten
- X sechs neue Nationen



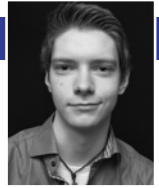
Auf der **Strategiekarte** wird es bei großen Schlachten unübersichtlich.



Der **Detailgrad** der Seeschlachten ist klasse, die Spielbalance nicht.

Schuss vor den Bug

Ich bin enttäuscht von **Wargame: Red Dragon**. Klar, eine 79 ist keine schlechte Wertung – aber hier wird so viel Potenzial vergeudet! Warum baut man so spannende Szenarien für die Kampagnen, deren Qualität ab dem Intro in den Keller fällt? Und das im dritten Anlauf der Serie! Wieso muss die Marine mit Kampfschiffen, Jets und Landtruppen dermaßen aufgebläht werden, dass sie nicht mehr balancierbar ist? Als Nachschub an Einheiten und Mehrspielerkarten funktioniert das Spiel hingegen gut.



Truppen auf, nehmen strategische Punkte ein und halten sie. Alternativ lassen sich Kämpfe nun auch auswürfeln, dann haben wir aber auch gar nichts mehr zu tun, denn Forschung oder einen Aufbauart gibt es nicht. Neu ist, dass wir nicht mehr ganze Divisionen über die Karte kommandieren. Stattdessen verteilen wir einzelne Regimenter und verstärken diese mit kleineren Bataillonen, um bestimmte Schwächen auszugleichen. Im Verlauf einer Partie wird es dadurch leider recht unübersichtlich auf der Karte. Zu viele Einheiten verstopfen das Bild. Die KI arbeitet recht zwiespältig. Sie führt klug Truppen ins Feld und nutzt unsere Fehler aus, cheatet allerdings und macht zuweilen dumme Patzer. So kann sie zu jeder Zeit die gesamte Karte sehen, greift ungeschützte Punkte gezielt an und feuert ohne vorherige Aufklärung auf getarnte Einheiten. Zudem wirft sie uns sofort die gesamte Streitmacht entgegen, während wir mit Aufstellungspunkten Truppen anfordern müssen. Das wirkt besonders lächerlich, wenn wir die Verteidigerrolle übernehmen. Dann sollten all unsere Streitkräfte sofort einsatzbereit sein.

Doch wie bei **Battlefield** im Shooter-Genre ist der Einzelspieler-Modus nur Beiwerk, der wahre Star ist der Mehrspieleranteil. Der bietet auf den ersten Blick wenige Neuerungen: Noch immer kämpfen wir in eins-gegen-eins bis 10-gegen-10 Matches in den Modi »Zerstörung«, »Eroberung« und »Ressourcen«. Die sind unterhaltsam, aber Serienkennern altbekannt. **Wargame: Red Dragon** bietet im Mehrspieler also nicht mehr als ein Addon: neue Karten, Nationen, Einheiten und eine neue Waffengattung. Die frisch hinzu gekommene Marine ist die bedeutendste Neuerung und liefert nun die gesamte Taktikbandbreite: Gefechte zu Land, zu Luft und zu Wasser. Dabei kommen nicht nur Zerstörer und Fregatten auf dem Meer zum Einsatz, sondern auch kleine Kanonenboote für Flüsse, Landungsboote und Amphibientransporter mit konventionellen Truppen sowie Angriffsflugzeuge und Helikopter, die Anti-Schiffs-Raketen geladen haben. Doch die Balance der Schiffe ist zum Testzeitpunkt miserabel. Es gewinnt am Ende der Spieler, der die meisten Einheiten an einem Punkt zusammen ziehen und seine Gegner überwältigen kann. Taktik ist nicht nötig. Auch in Sachen Bedienung, Grafik und Sound bewegt sich **Wargame: Red Dragon** nur auf dem Level der Vorgänger. Einzig das Tutorial macht einen kleinen Fortschritt. Es erklärt nun alle wichtigen Grundzüge des Spiels, allerdings nur mit Texten und Bildern. Alles in allem bleibt das neue **Wargame** damit ein gutes Spiel, nur wäre viel mehr drin gewesen. Stefan Köhler / SST

Wargame Red Dragon

Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Eugen Systems**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** Ausstattung: **– (Download)**

PRO / KONTRA

- hübsche, detailreiche Grafik
- anspruchsvolle Taktik-Gefechte
- tolle Zoomfunktion
- viele Mehrspielerkarten und Einheiten
- gelungene Steuerung
- schlechte Balance bei Marineeinheiten
- Kampagnenverlauf wird schwach erzählt
- keine neuen Modi
- Tutorial nur in Textform
- viele nutzlose Truppen

Standalone-Addon mit miesen Neuerungen.

