Act of Aggression

KOMPLEX & CONQUER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Focus Home Interactive**
Entwickler: **Eugen Systems** Termin: **2.9.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden**
Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

So ein gutes klassisches Echtzeit-Strategiespiel hatten wir lange nicht mehr im Test. Von Maurice Weber

Es hätte uns ja schon gereicht, wenn Act of Aggression einfach ein Command & Conquer: Generals mit moderner Grafik geworden wäre. Aber es ist weitaus mehr als nur ein bequemer Nostalgietrip: Es ist seit Langem das beste neue Spiel des darbenden Genres. Als geistiger Nachfolger von Act of War steht es zweifellos in der Tradition des großen Vorbilds Command & Conquer, bereichert dessen bewährtes Spielgefühl aber um einige deutlich komplexere Mechaniken. Die Wirtschaft ist anspruchsvoller, wir führen ein größeres Einheitenarsenal ins Feld und rüsten unsere Truppen mit Dutzenden Upgrades hoch. Passionierte Panzerverschrotter, die schon lange nach einer neuen Spielwiese suchen, sind hier genau richtig.

Alles wie früher?

Das Grundprinzip von Act of Aggression könnte traditioneller kaum sein: Drei Fraktionen balgen sich in der nahen Zukunft um Ressourcen, stampfen Basen aus dem Boden und hauen sich Panzerarmeen um die Ohren. Alle drei spielen sich erfreulich unterschiedlich. Die US-Armee ist die klassische Vorschlaghammer-Partei, sie zimmert die stärksten Panzer zusammen. Ihr Erzfeind ist das Kartell, eine internationale Geheimorganisation mit Prototypen-Technologie wie Railguns und Tarngeneratoren. Die müssen trickreich eingesetzt werden, im direkten Feuergefecht sind schwach gepanzerte Einheiten unterlegen.

Dritter im Bunde ist die Chimera, ein Elitekorps der Vereinten Nationen. Deren Kriegsgerät glänzt durch seine vielseitige Bewaffnung. Ihr Terminator-Panzer darf zum Beispiel Boden- und Luftziele angreifen und fängt feindliche Raketen im Flug ab, außerdem können wir das Ding mit Granatwerfern und eigenen Raketenschleudern aufrüsten. So hat die Chimera für jeden Feind die passende Antwort parat, dafür aber nicht so viel rohe Feuerkraft wie die US-Armee. So weit, so klassisch, aber Act of Aggression ruht sich keineswegs einfach auf der Genre-nostalgie aus. Wir merken beim Spielen recht schnell, dass wir mehr als einen Generals-Klon vor uns haben. Das geht schon beim Ressourcensystem los.

Jede Partei hat eine eigene Superwaffe, die Chimera feuert diese vernichtende Laserkanone ab.

Geld regiert die Welt. Und Öl. Und Aluminium.

Bei jeder Partie verteilt das Spiel die Rohstoffvorkommen zufällig auf der Karte und wir müssen sie erst mit einem Kundschafterfahrzeug aufdecken. Dieser einfache Kniff eröffnet eine ganz neue strategische Ebene. Nicht nur, dass es flach fällt, Karten auswendig zu lernen, wir können unseren Gegner auch clever ausmanövrieren. Wenn wir ihn früh am Kundschaften hindern und vielleicht sogar sein Scout-Fahrzeug erwischen, können wir wirtschaftlich an ihm vorbeiziehen.

Die Rohstoffe saugen wir mit Raffinerien aus dem Boden auf unser Konto. Anders als Command & Conquer kennt Act of Aggression gleich drei Ressourcen. Geld brauchen wir für fast jede Einheit und jedes Gebäude, wir

Mit schwerem Army-Geschütz stürmen wir eine Basis des Kartells. Verteidigungsanlagen können in Act of Aggression mächtige Hindernisse sein.

gewinnen es vor allem durch den Abbau von Öl. Fortschrittlichere Truppentypen und Upgrades schlucken außerdem Aluminium. Und für die besten Waffen (inklusive Superwaffen wie die Atombombe) brauchen wir seltene Mineralien. Die finden wir fast ausschließlich in spärlichen Lagern weit weg von unserer sicheren Basis. Perfekte Angriffsziele also: Dem Feind ein Mineraliendepot zu entreißen oder zumindest seine Sammler auf dem Rückweg zur Basis zu zerlegen, setzt ihm ordentlich zu.

Der stetige Drang zur Expansion und die Verwaltung dreier unterschiedlich seltener Rohstoffe machen die Wirtschaft von Act of Aggression angenehm anspruchsvoll. Dazu tragen auch noch zwei alternative Geldquellen bei. Unsere Infanterie kann über die Karte verteilte Banken besetzen und für uns den Geldhahn aufdrehen. Außerdem bleiben nach einer Schlacht oft feindliche Überlebende auf dem Feld, die wir als Kriegsgefangene einkassieren dürfen. Sie werfen dann im Gefängnis dauerhaft ein paar Dollar ab – oder wir tauschen sie einmalig gegen größere Mengen Aluminium oder seltene Erde. Weil nur die Infanterie Kriegsgefangene machen und Banken besetzen kann, bleiben Fußsoldaten immer wichtig.

Upgrades nach Maß

Überhaupt gibt uns Act of Aggression ein eindrucksvolles Truppenarsenal an die Hand. Jede Fraktion führt die unterschiedlichsten Panzer, Infanteristen, Artilleriegeschütze und Luftwaffen ins Feld, alle mit eigenen Stärken und Kontern. Wer es versäumt, eine vielseitige Armee aufzustellen, und nicht auf alles gefasst ist, sieht schnell alt aus. Selbst von der dicksten Panzerstreitmacht bleibt etwa nach ein paar Langstreckenraketensalven nur noch Altmetall, wenn wir keine Abfangsysteme dabei haben. Oder ein paar Helis, um die Artillerie flott auszuschalten. Und natürlich muss der Feind unsere Panzer erst einmal sehen. Wer keinen Tarndetektor in der Hinterhand hat, bemerkt den Vorstoß der Heimlichtuer vom Kartell immer zu spät. Wobei wir unsere Basis nicht vergessen sollten; unbewacht klauen uns schon ein paar Infanteristen die Gebäude unter der Nase weg. Und sind auch alle über die Karte verstreuten Raffinerien sicher? Die Mehrfrontenschlachten fordern selbst versierte Taktiker. Außerdem lässt sich fast jede Einheit mindestens einmal per Upgrade verbessern. Wir schrauben unserer Luftabwehr einen Tarndetektor auf, lassen Raffinerien schneller arbeiten oder stärken das Metall unserer Panzer und statten sie mit zusätzlichen MGs aus. Wir richten mit unseren Upgrades unsere Strategie aus und reagieren auf den Feind. Weil die entsprechenden Forschungsprojekte ziemlich kostspielig sind, wird jedes zur wichtigen Entscheidung. Und es ist einfach verdammt cool, unser Kriegsgerät mit immer neuen Waffen aufzubrezeln.

Seine Schlachten inszeniert Act of Aggression mit explosivem Gusto, auch wenn manchmal derart viel in die Luft geht, dass wir den Überblick verlieren. Überhaupt können die zahlreichen Möglichkeiten des Spiels Einsteiger erschlagen, für Genrekenner wird es dadurch aber zum Fest.

Schwachpunkt Kampagne

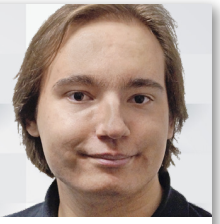
Zumindest für Strategen, denen Skirmish und Multiplayer das Wichtigste an solchen

Die Fraktionen

Die US-Armee bahnt sich mit schwersten Panzern ihren Weg durch jedes Hindernis.

Das Kartell setzt auf modernste Techniktricks wie Railguns und getarnte Fahrzeuge.

Die vielseitigen Panzer der Chimera zerlegen gleichzeitig Helis und Bodenziele.



Maurice Weber
@Froody42

Während ich Act of Aggression gespielt habe, ging mir vor allem eins immer wieder durch den Kopf: Warum zum Geier gibt es solche Spiele heute eigentlich nur noch so selten? Sie sind doch immer noch großartig! Act of Aggression baut auf dem Grundprinzip von Command & Conquer auf, spielt sich aber unter anderem wegen des Wirtschaftssystems spürbar komplexer. Damit sorgt es für spannende KI-Gefechte und Multiplayerschlachten.

Fans von fesselnden Einzelspielerkampagnen kann ich das Spiel allerdings nicht empfehlen. Story und Inszenierung bleiben völlig belanglos, und die Missionen sorgen zwar ganz gut für Abwechslung, echte Highlights fehlen aber. Eine vertane Gelegenheit, denn abgesehen davon ist es ein tolles Echtzeitstrategiespiel geworden.

Immer praktisch: Reparaturfahrzeuge (gelb) erhöhen die Langlebigkeit unserer Armee enorm.

Spielen sind. Denn die Kampagne von Act of Aggression bleibt weit hinter den Größen des Genres zurück. In den zehn Missionen der Hauptkampagne gehen wir vor allem als Chimera und gelegentlich mit der US-Armee gegen einen Staatsstreich des Kartells vor. Netter Kniff: Dabei schalten wir nach und nach fünf Missionen in der separaten Kartell-Minikampagne frei, die uns hinter die Kulissen blicken lässt.

Wenn dabei die Handlung nur spannend geschrieben wäre. Oder wenigstens unterhaltsam inszeniert. Act of War eiferte seinerzeit Command & Conquer nach und erzählte seine Geschichte mit echten Schauspielern. Act of Aggression geht sparsamere Wege und serviert uns animierte Briefings, in denen Fotos der Chimera-Führungspersonen lahmen Militärverschwörungsjargon austauschen. Keine der Figuren wächst uns ans Herz, und trotz der ein oder anderen netten Storywendung haben wir nie mitgefiebert. Gelegentlich streut das Spiel mal eine etwas aufwendiger inszenierte Nachrichtensendung ein, das war's dann aber auch schon wieder. Kein Vergleich zu Starcraft, Command & Conquer oder World in Conflict.

Missionen vs. Einsteiger

Die Missionen sorgen immerhin für ordentliche Abwechslung, auch wenn wir gefühlt noch etwas zu oft schlicht eine schwer befestigte Basis stürmen müssen. Mal geht es aber auch darum, mit einem VIP aus einer belagerten Stadt zu entkommen, mal müssen wir einen Hinterhalt für feindliche Panzer legen. Echte Highlights fehlen, dafür wird die Kampagne in späteren Einsätzen überraschend anspruchsvoll und schickt uns an mehrere Fronten gegen überlegene Feinde.

Allerdings führt uns der Feldzug zu schlecht in die drei Fraktionen ein – dabei wäre das gerade bei dem umfangreichen Arsenal von Act of Aggression mehr als hilfreich. Besonders die US-Armee spielen wir nur in einer Handvoll eingestreuter Missionen als Teil der Chimera-Kampagne. Längst nicht genug, um sie umfassend kennenzulernen. Und in der Kampagne können wir auch nicht den Schwierigkeitsgrad herunterregeln, nur im Gefecht haben wir die Wahl zwischen fünf KI-Stufen. Die höchsten agieren dabei durchaus kompetent. Wir haben dann erst mal eine Kampagnenpause eingelegt und ein paar Testgefechte gegen die leichte KI gespielt. Eine gescheite Einführung durch eine schmissige Kampagne wäre uns aber deutlich lieber gewesen. Die Gefechte und der Multiplayer sind klar das Herz von Act of Aggression, dort spielt es seine cleveren Mechaniken am besten aus und sorgt für spannende Schlachten in bester klassischer Echtzeit-Manier. ★

Man kann's auch übertreiben: Act of Aggression brennt in den Schlachten ein ordentliches Feuerwerk ab, manchmal sehen wir dann aber gar nicht mehr, was eigentlich los ist.

ACT OF AGGRESSION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium E5300 / Athlon X2 4800+	Intel Core i5 4570 / Phenom II X4 965
Geforce 9800 GT / Radeon HD 4870	Geforce 660 / Radeon HD 7870
2 GB RAM, 15 GB Festplatte	4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ spektakuläre Schlachten
- ✚ detaillierte Panzermodelle
- ✚ schöne Stadtgebiete
- ➖ teils recht unübersichtlich
- ➖ schwache (ausschließlich englische) Sprecher

SPIELDESIGN

- ✚ klassisches Echtzeitstrategieprinzip
- ✚ anspruchsvolle Wirtschaftsmechanik
- ✚ dynamische Schlachten
- ✚ abwechslungsreiche Kampagnenziele
- ✚ kompetente KI-Gegner

BALANCE

- ✚ viele mögliche Strategien
- ✚ frühe Einheiten bleiben durch Upgrades relevant
- ✚ Stein-Schere-Papier-Prinzip
- ✚ alle Fraktionen mit eigenen Stärken
- ➖ wenig Einsteigerhilfe

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ grundsätzliche nette Verschwörungsgeschichte
- ➖ karge Inszenierung
- ➖ Story reißt nie mit
- ➖ Charaktere entwickeln keine Persönlichkeit
- ➖ leblose Karten

UMFANG

- ✚ 15 Kampagnenmissionen
- ✚ 18 Skirmish-Karten
- ✚ drei Fraktionen
- ✚ zahlreiche Einheiten und Upgrades
- ➖ keine eigene US-Army-Kampagne

FAZIT

Traditionelle Echtzeitstrategie mit cleveren Ideen, das ein bisschen über die schwache Einzelspielerkampagne stolpert.