

thunk Du bist nicht zum Spass hier!

Digitales | Games: Men of War: Assault Squad

Der neueste Ableger der Reihe ›Men of War‹ von DigitalMindSoft nimmt den von Spielindustrie verhätschelten Spieler, donnert seinen Kopf auf die Tischplatte und flüstert ihm leise ins Ohr, dass ›Men of War: Assault Squad‹ nichts für Casual-Weichflöten ist. **PETER KLEMENT** reibt sich die Beule, arbeitet an Mikro- und Makromanagement und paukt die Namen von Kriegsgeräten aus fünf Nationen.



Das von der 1C Company veröffentlichte ›Assault Squad‹ hält sich nicht lange mit Samthandschuhen auf, so militärisch der Inhalt ist, so militant sind die Anforderungen an den Spieler. Mit Lächerlichkeiten, wie ausführlichen Tutorials, einer Vorstellung der einzelnen Einheiten oder anderweitigen Komfortfunktionen hält sich das Strategiespiel nicht lange auf. Hier soll gelernt werden und das geht immer noch am schnellsten durch einen wohlgemeinten Tritt in den Hintern, der eine Landung im bitterkalten Wasser der virtuellen Kriegsführung zur Folge.

Pz. KpFw. IV Ausf. E, T-34-76 1943, M4A3(76)W

In aktuellen Strategiespielen herrscht in den meisten Fällen ein klares Schere-Stein-Papier-Prinzip, über das der Spieler zuerst im Handbuch, dann im Tutorial und schließlich im Spiel durch Tool-Tipps informiert wird. ›Company of Heroes‹ oder sogar ›Dawn of War 2‹ teilen umgehend mit, dass Einheit X hervorragend gegen Einheit Y ist, aber keine Chance gegen Einheit Z hat. So trifft man bereits nach kurzer Zeit informierte Entscheidungen in der Hitze des Gefechts.

Wer in ›Assault Squad‹ wissen will, ob er denn jetzt einen Pz. KpFw. IV Ausf. E oder einen Pz. KpFw. IV Ausf. H aufs Feld schicken soll, der sollte ein enzyklopädisches Wissen über Panzerfahrzeuge des Zweiten Weltkriegs besitzen, schon fleißig gegen den Computer geübt haben oder sehr experimentierfreudig sein. Denn die Aufgabengebiete von Ausf. E und G könnten unterschiedlicher nicht sein: Einer ist effektiv gegen Infanterie und Stellungen, der andere bekämpft primär andere Panzer. Mit einem falschen Klick wirft man also den gegnerischen Panzerverbänden einen zahnlosen Tiger entgegen oder setzt gegen eingegrabene Infanterie ein unnötig spezialisiertes Fahrzeug ein.

think Du bist nicht zum Spass hier!

Mikro, Makro, Logistik

Es gibt viel zu tun in ›Assault Squad‹ und das liegt nicht daran, dass der Titel als Strategiespiel vergleichsweise mehr Hirnleistung erfordert, als beispielsweise ein Shooter. Die meisten Spiele dieser Art haben ein Einsehen, dass der Spieler in erster Linie spielen möchte und daher nicht mit allzu weltlichen Aufgaben, wie Nachschub, medizinischer Versorgung oder Reparaturen, belästigt werden möchte.

In ›Assault Squad‹ sind diese Dinge überlebenswichtig und so ganz nebenbei hat man noch einen ziemlich anstrengenden Krieg zu schmeißen. Panzer können liegen bleiben, weil ihnen der Treibstoff ausgeht; sich nicht mehr wehren, weil die Munition alle ist oder nicht mehr fahren, weil die Besatzung durch einen Treffer das Zeitliche gesegnet hat – der Panzer selbst wäre aber recyclebar.

Um dem Chaos beizukommen braucht es eine ordentliche Portion Mikro- und Makromanagement. Mikromanagement bezeichnet präzise Steuerung einzelner Einheiten – für das ›Assault Squad‹ mit dem »Direct Control Mode« sogar ein eigenes Interface zur Verfügung stellt. Makromanagement umfasst die Bewegung großer Truppenverbände, sowie die Planung und Durchführung von Strategien während des Spiels. Beides ist in ›Assault Squad‹ bitter nötig, denn ein simuliertes Gefecht bringt es mit sich, dass simulierte Munition verbraucht wird und Schäden an simulierten Menschen und Maschinen entstehen.

Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen, in denen ein fast zerstörter Panzer noch genauso gut funktioniert wie ein brandneuer, solange er nur seine letzten 5 Trefferpunkte hat, ist in ›Assault Squad‹ ständig etwas kaputt, liegen geblieben oder hat gerade die letzte Kugel abgefeuert.

Kein Kriegsspielzeug!

›Assault Squad‹ ist mehr Simulation als Spiel, was Vor- und Nachteile hat. Einer der Vorteile ist enorme Spieltiefe, denn es ist schwer zu lernen *und* schwer zu meistern. Doch genau das kann man dem Spiel auch als Nachteil ankreiden, denn nicht jeder hat Lust Panzer zu betanken oder MG-Schützen neue Patronengurte aus dem Versorgungslaster klauben zu lassen.

Auch die Distanzen, über die die Gefechte geführt werden, sind eher untypisch. Oft explodiert plötzlich ein Fahrzeug und erst nach langem Suchen entdeckt man den Übeltäter in Form einer Panzerabwehrkanone in einem Gebüsch, drei Bildschirme weiter. Ganze Infanterietrupps gehen verloren, weil der Spieler ein Maschinengewehrschützen übersehen hat und ein einzelner popeliger Fußsoldat kann mittels Molotowcocktail den größten Panzer abfackeln.

Was das knüppelharte Spiel trotzdem spielenswert macht, ist die Tiefe der Simulation: Jedes Gebäude ist zerstörbar, jedes einzelne Fahrzeug im Rahmen der Spielbarkeit detailgetreu simuliert. Und es gibt eine unüberschaubare Menge von ihnen: Fünf Fraktionen mit dutzenden von Vehikeln und anderen Gerätschaften warten darauf im Sandkasten aufeinander losgelassen zu werden. Dankbarerweise erlaubt der Skirmish-Modus Trockenübungen gegen den Computergegner, sogar kooperativ mit mehreren Mitspielern.

Diorama mit Explosionseffekten

Zu Beginn steht zwischen dem Spieler und dem Gegner eine Idylle, bestehend aus beschaulichen Städtchen, bestellten Feldern und gepflegten Schrebergärtchen. Keine fünf Minuten später fahren die ersten Panzer, aus allen Rohren feuernd, die Apfelbäume um und Artillerie lässt den Mietspiegel ins bodenlose fallen. ›Assault

thunk Du bist nicht zum Spass hier!

Squad wirkt im Gegenzug anderen Titel bizarr farbenfroh in seiner Darstellung, als hätte es jemand mit dem Kontrastregler einen Tick zu gut gemeint. Dadurch wirkt das Geschehen eher wie ein erbittertes Gefecht auf einer Tischplatte, auf der sonst eine kleine Modelleisenbahn ihre Kreise zieht.

Aber vielleicht ist das Spiel, oder besser die Simulation mit Spielelementen, auch genau das: Ein detailgetreues Spielzeug für Modellbaufans, die sich dummerweise nur für Eisenbahnen interessieren, wenn sie auch Kanonen haben. ›*Men of War: Assault Squad*‹ ist eine tatsächlich benutzbare Militärsimulation, die spielerischen Tiefgang bietet, aber durch den Skirmishmodus, den beigelegten Editor und eine große Modding-Community auch einfaches Herumspielen erlaubt. Wer also schon immer 20 Pz.Kpfw. III Ausf. J auf 4 M4A3E2 loslassen wollte, der kommt an ›*Assault Squad*‹ nicht vorbei. Wer brutalst fordernde Multiplayergefechte sucht, der ist auch goldrichtig.

Enzyklopädisch, Explosiv, Exzessiv

| [PETER KLEMENT](#)