

Steel Division 2

MIKROMANAGER AN DER OSTFRONT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Eugen Systems** Entwickler: **Eugen Systems** Termin: **20.6.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht gewertet** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Der Nachfolger von Steel Division: Normandy 44 zeigt sich als schwieriges Biest mit vielen Verbesserungen – und einigen krassen Macken.

Von Benjamin Danneberg

Mehrere Bataillone rücken auf eine eingegrabene Panzerabwehrstellung vor. Das Dröhnen einer Reihe T-34-Panzer lässt die Wehrmacht in ihren Schützengräben erzittern. Oder auch nicht, denn ohrenbetäubend antworten deutsche PaK-Abwehrstellungen. Sekunden später wird das Innere der sowjetischen Panzer zum Vorhof der Hölle. Ratlos schaut der Oberkommandeur zu, wie die Granaten der PaKs (Panzerabwehrkanonen) scheinbar aus dem Nichts kommen und gemütlich sein gesamtes Panzerregiment aufreiben. Auf die Frage an die Aufklä-

rung, wo die verdammten deutschen Stellungen liegen, kommt nur beredetes Raschen aus den Funkgeräten.

Der Oberkommandeur sind wir natürlich selbst bei dem verzweifelten Versuch, im neuen Kampagnenmodus Army General in Steel Division 2 einen Stich zu machen. Im Test zeigt sich: Das neue Spiel der französischen Strategieprofis Eugen Systems ist etwas für Hardcore-Taktiker und hat eine Lernkurve, die steil gen Himmel zeigt. Ist das Spiel trotzdem gut geworden?

Komplex und detailliert

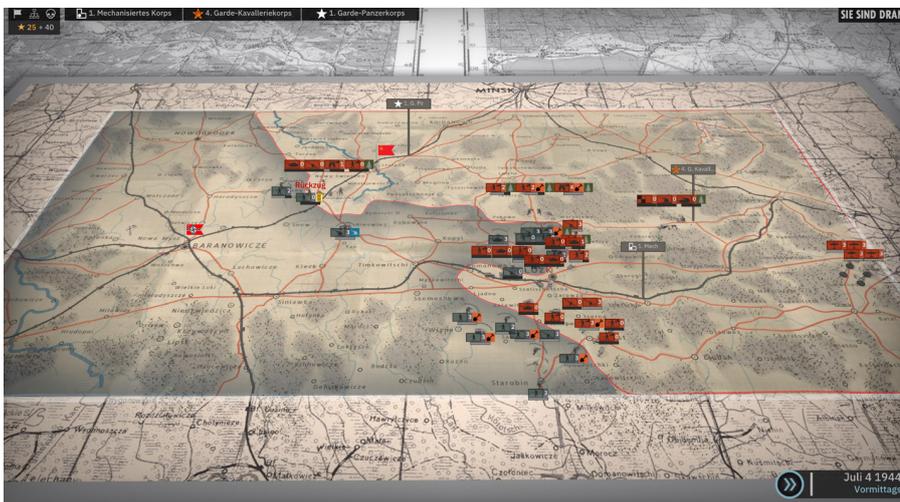
Steel Division 2 spielt sich weitgehend genauso wie der erste Teil mit dem Untertitel Normandy 44. Kämpften wir da noch in der namensgebenden Normandie, werden wir jetzt als Kommandant an die Ostfront des Zweiten Weltkriegs versetzt. Je nach Spielmodus stellen wir unsere Kampfgruppen mit

über 600 unterschiedlichen und bedingt durch das andere Szenario auch viel neuen Einheiten zusammen und führen sie dann in Echtzeit gegen die KI oder andere Spieler zu Felde. Basisbau, Ressourcengewinnung oder Ähnliches suchen wir vergebens: In den drei Phasen einer Schlacht dürfen wir stattdessen immer stärkere Einheiten auf die Karte und direkt an den gewünschten Einsatzort schicken. Über diverse Zufahrten rollen die Einheiten dann heran, und damit beginnt das Mikromanagement, für das auch der erste Teil bekannt ist.

Fast alles wird so realistisch wie möglich simuliert: Sichtlinien, Feuerreichweiten (die im Vergleich zum Vorgänger dankenswerterweise erhöht wurden), Geschwindigkeit der Einheiten, Waffen und Munitionswahl (inklusive Nachschub durch Versorgungs-LKWs), Deckung, Personen- und Fahrzeugschäden und natürlich das Moralsystem.



Steel Division 2 liefert komplexe Massenschlachten auf riesigen Karten an der Ostfront des Zweiten Weltkriegs.



Der neue Spielmodus Army General: Auf dieser Kampagnenkarte ziehen wir unsere Truppen rundenweise in Stellung, bevor wir dann in Echtzeitgefechten angreifen.

Geraten unsere Mannen nämlich unter Feuer, nagt das an ihrer Moral. Eine Kommandoeinheit kann zwar Moralboni verteilen, wenn die Soldaten aber zu viel aufs Dach bekommen haben, ziehen sie sich panisch zurück und sind (bis sie sich erholt haben oder ganz ausgelöscht wurden) nicht kontrollierbar. Damit die verwirrten Männer nicht blind ins Kreuzfeuer laufen, müssen wir sehr gut planen und die Truppen kleinteilig lenken.

Einfach nur eine riesige Masse an Truppen auf einzelne Schlachtfeldziele zu schmeißen, die wir unter Zeitdruck erobern sollen, wird in den meisten Fällen nicht funktionieren. Gründliche Aufklärung ist ein Muss, aber nicht immer ganz einfach, weil Bäume im Sichtfeld und Bodenwellen den Erkundungserfolg beeinträchtigen. Dazu kommt, dass die Sichtlinienberechnung manchmal nicht richtig funktioniert: Ab und zu verschwinden sogar ganze Panzer direkt vor unserer Nase, die eben noch angezeigt wurden. In jedem Fall aber müssen wir mit Aufklärern sinnvoll vorarbeiten, damit wir rechtzeitig sehen, in welche Richtung die PaK-Bunkerstellung feuert und auf welchem Hügel ein Tiger seine Kanone über die Ebene hält. In einen feindlichen Hinterhalt zu laufen sollte man auf jeden Fall vermeiden.

Kleinteilige Pflicht

Wenn der Schlachtfeld-Durchblick steht, kommt die richtige Positionierung der Truppen: Fußvolk für den Nahkampf (also Maschinengewehre und Co.) besetzt Häuser oder pirscht sich durch Wälder an Feinde heran, Panzerabwehrkanonen werden an Häuserecken platziert. Hier machen sich auch Panzer gut, die wir ebenfalls in Kleinarbeit verstecken spielen lassen können.

Damit die taktischen Schlachten auf teils riesigen, hübschen Karten überhaupt spielbar sind, müssen wir viel mit der Pause-Taste arbeiten, bis zum Boden reinzoomen (klappt nahtlos) und metergenau Anpassungen an Truppen vornehmen. Wenn wir eine richtig große Armee befehligen, kann das schnell in Fließbandarbeit ausarten, die sich dann – trotz Pausenfunktion – durch das ständig nötige Nachjustieren fast schon hektisch anfühlt. Immerhin können wir nicht unbegrenzt Nachschub ordern: Über ein Punktesystem, dessen Zähler von Zeit zu Zeit hochtickt, dürfen wir neue Soldaten, Panzer und Flugzeuge hinzuholen.

Teilweise unterstützt uns auch die KI mit eigenen Kampfgruppen, etwa wenn wir in den sehr gut gelungenen Einzelgefechten mit dem Computer zusammenspielen. Doch

die Leistung ist durchwachsen: Mal versorgt sie unsere Truppen zum richtigen Zeitpunkt perfekt mit Munition, dann aber lässt sie wieder ihre Panzer wie an der Schnur aufgereiht tumb durch PaK-Feuer rumpeln.

Licht und Schatten: Der Army-General-Modus

Die größte Neuerung in Steel Division 2 ist der Kampagnenmodus Army General. Auf einer historischen Kampagnenkarte ziehen wir rundenbasiert unsere Bataillone und versuchen über eine effektive Frontlinie, Druck auf den Gegner auszuüben. Dabei besteht unser Ziel in der Regel in der Einnahme oder Verteidigung einer Stadt. Großartig: Wir haben volle Freiheit über unsere Strategie, es gibt keine geskripteten Events. Das erhöht auch den Wiederspielwert.

Greifen wir gegnerische Einheiten an, müssen wir drei Bataillone auswählen, die je nach Entfernung in Phase A, B oder C das taktische Echtzeitgefecht bestreiten. Schon hier sollten wir genau wissen, was wir tun: Wenn wir hier nicht umsichtig sind, kann es passieren, dass die Infanterietruppe aus Phase A von einer Bomberstaffel komplett plattgemacht wird, bevor unser Panzerbataillon überhaupt in die Nähe kommt.

Immerhin müssen wir nicht alle drei Phasen komplett übernehmen, wir können auch die KI Kampfgruppen steuern oder den Ausgang komplett automatisch ausrechnen lassen. Unserer Erfahrung nach kommen wir so aber erheblich schlechter weg, als wenn man selber den Kommandantenhut aufhat.

Der Army-General-Modus ist selbst gegen eine leichte KI (es gibt drei Schwierigkeitsgrade) eine hammerharte Nuss und offenbar noch nicht ganz ausbalanciert. Das größte Problem ist jedoch das komplett fehlende



Welches Bataillon wollen wir steuern? Die KI kann auch Kampfgruppen übernehmen. Ganz links sehen wir einen Bug: Das Infenster lässt sich nicht schließen und verdeckt teilweise die Sicht.



Benjamin Danneberg
@Space_4_Games

Sich in Steel Division 2 einzuarbeiten, ist harte Arbeit und benötigt viel Frustrationstoleranz. Casual-Taktiker rennen direkt gegen eine Stahlwand aus Nicht-Information. Natürlich richtet sich das Spiel an eine Hardcore-Klientel, aber die Zielgruppe eines solchen Strategiespiels künstlich zu begrenzen, ist nicht nachvollziehbar. Bugs und Balancing-Probleme plagen das Spiel zwar auch, aber sie wirken sich nicht spielzerstörend aus. Wer wirklich tief in strategische Gefechte einsteigen und jeden Zentimeter der teils ausufernd großen Karten erobern will, ist bei Steel Division 2 goldrichtig und bekommt Dutzende Stunden Unterhaltung mit ausgefeilten Schlachtstrategien. Wer jedoch heftiges Mikromanagement nicht leiden kann, sollte die neue digitale Ostfront weiträumig umfahren.



Unsere Soldaten stürmen ein Dorf und suchen sich automatisch in Häusern Deckung.

Tutorial. Das Handbuch erklärt viel zu wenig und ist noch dazu schlecht übersetzt, was Verständnisprobleme provoziert. Und dann stehen wir plötzlich mit drei Bataillonen auf dem Schlachtfeld, von denen kein einziges über Flugabwehr verfügt – während die deutschen Bomber unsere Truppen für Zielübungen missbrauchen.

(Fast) Nur für Hardcore-Strategen

Insgesamt ist der Kampagnenmodus von Steel Division 2 zwar eine tolle Idee, aber noch nicht völlig durchdacht. Vor allem die fehlende Hilfe macht den Einstieg für Casual-Strategen fast unmöglich. Wir empfehlen schwer, mit Solo-Gefechten gegen sehr leichte KI zu starten, um überhaupt eine Chance zu haben, die Spielmechaniken zu lernen. Ansonsten droht nur Frust.

Wer sich aber in sehr aufwändiger Kleinstarbeit in das Spiel reinfuchst und kein Problem damit hat, Hunderte Einheiten jeweils

einzelnen zu mikromanagen, erlebt ein sehr befriedigendes Strategiespiel mit viel Tiefgang. Je detaillierter und kleinteiliger wir unsere Truppen befehligen, desto größer ist unsere Chance auf Erfolg. Außer wenn sich unsere Tanks weigern, die gegnerische Panzerabwehrkanone zu beschließen, nur weil diese hinter einem Auto steht, das Ding aber gleichzeitig munter auf unsere Stahlkisten ballert – vermutlich wieder der Bug bei der Sichtlinienberechnung.

Eugen Systems muss noch etwas an der Balance schrauben, und auch Anpassungen bei der wenig intuitiven Benutzeroberfläche wären gut. Beispielsweise sollte sich das Truppenmenü nicht schließen, nur weil wir gerade eine Einheit aufs Spielfeld gesetzt haben – das macht man nämlich oft. Außerdem wünschen wir uns eine ordentliche Anleitung und detaillierte Tutorials: Wir werden zwar mit Einheitenwerten geradezu zugeschmissen, aber wer als Neuling nicht die

Tastaturbelegungen studiert, findet höchstens durch Zufall heraus, dass die dynamische Sicht einer Einheit mit der Taste «C» angezeigt wird. Zugänglich geht anders. ★

STEEL DIVISION 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

- MINIMUM**
Intel i3 2100 / Athlon 200 GE
Geforce GT 1030 / Radeon HD 5570
4 GB RAM, 50 GB Festplatte
- EMPFOHLEN**
Intel i3 8100 / AMD Ryzen R3 1200
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- nahtloses Zoomen von der Übersichtskarte bis zur Einheit
- sehr detaillierte Truppen
- gute Soundkulisse
- hübsche Effekte
- manchmal Fehler bei Sichtlinienberechnung

SPIELDESIGN

- Mix aus Strategie & Taktik
- ständiger Entscheidungsdruck
- extremes Mikromanagement wird belohnt
- Pausenfunktion
- Aufklärung oft mit nicht nachvollziehbaren Problemen

BALANCE

- mehrere Schwierigkeitsgrade
- Schnellspeichern
- solide KI
- kein Tutorial
- diverse Balancing-Probleme

ATMOSPHERE / STORY

- Army-General-Modus bringt neue Herausforderung
- hoher Realismusgrad
- jedes Detail (Reichweite, Munition) wirkt sich aus
- historische Schlachten & Divisionen
- spröde Inszenierung

UMFANG

- rund 40 Stunden Spielzeit
- über 600 Einheiten
- Wiederspielwert der Army-General-Kampagnen
- viele neue Karten
- Multiplayer-Gefechte

FAZIT

Ein Tutorial wäre hier bitter nötig. Wer aber gern die richtig harten (Panzer-)Nüsse knackt, der wird mit taktischer Spieltiefe belohnt.



Die Reichweiten von Panzern und Artillerie wurden im Vergleich zum Vorgänger angehoben.