

## Partisans 1941

# COMMANDOS AUS RUSSLAND

Genre: Echtzeittaktik Publisher: Daedalic Entwickler: Alter Game Termin: 14.10.2020 Sprache: Englisch, Russisch, deutsche Texte  
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 30 Stunden Preis: 30 Euro DRM: nein (GOG.com) Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video



Als Partisanen arbeiten wir meist aus dem Verborgenen. Langsam anzuschleichen und aus dem Hinterhalt anzugreifen, ist oft die beste Taktik.

## Fast wie eine Fortsetzung von Commandos. Partisans erzählt den Kampf gegen die Nazi-Besatzung aus russischer Sicht.

Von Manuel Fritsch

Nach dem deutschen Überfall auf die Sowjetunion im Juni 1941 formiert sich der bewaffnete Widerstand der Zivilbevölkerung im Hinterland – und wir sind mittendrin.

Der russische Entwickler Alter Games orientiert sich stark am Genre-Urvater Commandos und lässt Partisans 1941 ebenfalls vor historischem Hintergrund spielen. Das Szenario des Zweiten Weltkriegs ist entsprechend düster und brutal. Die Gräueltaten der Nationalsozialisten an der russischen Zivilbevölkerung werden thematisiert und nicht geschönt. Auch kämpfen wir gegen deutlich erkennbare Wehrmachtssoldaten. Lediglich verfassungsfeindliche Symbole werden durch ähnliche ersetzt.

### Ums Haar erschossen

Als Kommandant Sorin entkommen wir zu Beginn des Spiels nur knapp der Exekution

und werden daraufhin der Anführer einer bunten Gruppe sowjetischer Partisanen, die Angriffe und Sabotagemissionen auf deutsche Nachschublinien plant. Jede Figur verfügt über einen Talentbaum mit Fähigkeiten. Sorin kann beispielsweise leise mit seinem Wurfmesser angreifen. Der erst 14 Jahre alte Sanjok – der sich uns direkt zu Beginn anschließt – darf als Zivilist getarnt durch die Reihen der Hilfspolizisten laufen. Damit ist er die perfekte Aufklärungseinheit und ein nützlicher Fallenleger. Andere Kameraden können Betäubungsmittel einsetzen, Minen entschärfen oder aus großer Weite mit dem Scharfschützengewehr Feinde ausschalten. Diese große Auswahl an Talenten wird ergänzt durch eine Reihe von allgemeinen Verbesserungen wie schnelleres Nachladen, mehr Schutz in Deckung oder leiseres Schleichen. Wen von den acht Partisanen wir auf die Missionen schicken, bleibt uns überlassen, jedoch müssen wir uns auf drei begrenzen. Oft treffen wir in einer Mission auf neue Partisanen, die sich uns anschließen, sodass wir zeitweise bis zu vier Figuren parallel über die Karte bewegen.

### Viele Lösungswege

Die Auftragsgebiete sind offen gestaltet und bieten viele Lösungswege. Im Vergleich zu ähnlichen Taktikspielen ist Partisans 1941 deutlich offensiver angelegt. Feuergefechte mit den Soldaten sind keine Seltenheit, jedoch empfiehlt es sich, die große Übermacht vor dem ersten Schuss deutlich zu dezimieren. Dazu beobachten wir Laufwege, überprüfen Sichtkegel und schalten möglichst ungesehen einen Besatzer nach dem anderen aus. Teilweise können wir Objekte wie Baumstämme oder einen Laster als tödliche Instrumente missbrauchen. Falls nicht, spannen wir vor dem ersten Schuss einfach eine explosive Stolperfalle auf und locken Feinde mit einem Schnaps in unseren Hinterhalt. Besonders wichtig ist es dabei, die eigenen Einheiten vorher gut zu positionieren, denn jede Waffenart – von Pistolen über Maschinengewehre bis hin zur Schrotflinte – hat eine ideale Reichweite. Da Munition selten ist, sollten die Schusswechsel so kurz und effektiv wie möglich sein. Nach einem Gefecht sammeln wir neue Munition in Kisten und beim Plündern der Leichen. Nervig



Unsere Kämpfer müssen außerhalb des Sichtkegels der Soldaten bleiben.

dabei ist das umständliche Inventar-Management. Die Munitionsarten müssen wir händisch hin und her verteilen.

Scheitert ein Plan, hilft das schnelle Neuladen, wie für das Genre üblich. Quicksave, Ausprobieren und Lernen sind Teil des Spielkonzepts. Zusätzlich können wir in hektischen Situationen jederzeit in den Slowdown-Modus wechseln. Der erlaubt uns, allen Einheiten parallel je einen Befehl zu geben, der dann beim Beenden dieser Ansicht ausgeführt wird. Besonders in den hitzigen Anfangsphasen eines Feuergefechts ist das perfekte Timing der Granaten oder ein gezielter Schuss kriegsentscheidend.

### Ruhephasen im Lager

Zwischen den insgesamt 15 Storymissionen bauen wir unser im Wald verstecktes Lager aus, verbessern Waffen und stellen Munition her. Erst wenn wir zum Beispiel die Werkstatt haben, können wir zwischen den Missionen neue Verbandskästen herstellen oder Sprengsätze bauen. In dieser Phase gilt es, alltägliche Probleme wie Essensrationen oder die Moral der Truppe im Blick zu behalten. Wir entsenden Leute auf Pilzsuche, um die Vorräte aufzustocken, heilen Wunden im Lazarett oder helfen der Bevölkerung. Die Figuren erledigen diese Aufgaben von allein

und melden sich am nächsten Tag zurück. Kniffligere Aufgaben wie Propaganda-Operationen oder Rettungsmissionen müssen von mehreren Partisanen übernommen werden und können auch scheitern. So vergehen zwischen den Hauptmissionen jeweils einige Tage, an denen wir nur Befehle geben. Nach jeweils drei bis vier Runden (Tagen) geht es dann auf zur nächsten Mission.

### Statische Erzählung

Partisans 1941 bietet weder technisch noch spielerisch die Qualität, wie sie bei Desperados 3 zu sehen ist. Die Grafik wirkt oft sehr verwaschen und detailarm, die Szenerie bietet wenig Abwechslung. Die meiste Zeit der rund 30 Stunden umfassenden Kampagne schleichen wir durch monotone braungrüne Wälder und Dörfer. Erst in späteren Missionen sind wir auch mal nachts unterwegs.

Die Storysegmente im Lager bestehen nur aus Textboxen, die aber von guten Synchronsprechern vorgelesen werden. Dennoch bleiben sie statisch und unpersönlich. Auch innerhalb der Missionen ist die Erzählung steif. Durch die freie Auswahl an Charakteren bleiben die Figuren das ganze Spiel über sehr oberflächlich. Eine glaubhafte Beziehung untereinander entsteht nicht. Trotzdem: Partisans 1941 ist ein solides Taktikspiel für alle,



Gelb umrandete Personen sind Zivilisten. Sie verpetzen uns nicht, wenn sie uns sehen.

## Meinung

Manuel Fritsch  
@manuspielt



Ich freue mich, dass mit Partisans 1941 ein weiterer Vertreter das Echtzeittaktik-Genre bereichert. Klar, das Spiel ist lange nicht so ausgereift wie Desperados 3, und selbst das mittlerweile ein paar Jahre alte Shadow Tactics ist in vielen Punkten runder. Aber dafür punktet der Titel mit großer spielerischer Freiheit. Die insgesamt acht Charaktere erlauben je nach Zusammenstellung ein sehr abwechslungsreiches Vorgehen. Auch der Strategiepart mit dem Basisbau als Ruhepol zwischen den Missionen hat mir gut gefallen. Von der unverbrauchten Perspektive, den Zweiten Weltkrieg aus der Sicht der russischen Partisanen zu erleben, habe ich mir dagegen mehr erhofft. Die Erzählung bleibt durch die hohe Anzahl an Protagonisten und die sehr statische Inszenierung sehr oberflächlich.

die sich dringend ein neues Commandos wünschen, der Perspektivenwechsel auf die russische Seite ist erfrischend. Schließlich kann nicht jeder mit den Cowboys aus Desperados 3 etwas anfangen. ★

## PARTISANS 1941

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4690K / AMD FX-8320  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / Ryzen R5 1500X  
Geforce 6600 GT / Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- authentisches Setting mit historischem Hintergrund
- gute Sprecher in Russisch und Englisch
- stimmungsvolle Musik
- verwaschene Grafik
- detailarme Spielwelt

### SPIELDESIGN



- guter Mix aus Schleichen und Kämpfen
- viele Lösungswege
- Umgebung und Objekte taktisch nutzbar
- (fast) freie Wahl der Charaktere
- umständliches Inventar-Management

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- pausierender Slowdown-Modus
- faire, logische Sichtfeldmechanik
- fehlende Komfortfunktionen
- Feindverhalten nicht immer ganz nachvollziehbar

### ATMOSPHÄRE / STORY



- ernste, teils beklemmende Atmosphäre
- nachvollziehbare Alltagsorgen
- Nachrichtmeldungen unterstreichen Szenario
- unpersönliche Erzählung
- Charaktere bleiben oberflächlich

### UMFANG



- Kampagne mit rund 30 Stunden Spielzeit
- 15 umfangreiche Storymissionen
- 8 sehr unterschiedliche Charaktere
- hoher Wiederspielwert
- motivierende Strategieaspekte im Lager

### FAZIT

Solide Echtzeittaktik aus einer neuen historischen Perspektive mit vielen Lösungswegen und hohem Wiederspielwert.

