

Squad

NICHT FÜR JEDEN



GameStar
für Umfang

Genre: **Militärsimulation** Publisher: **Offworld Industries** Entwickler: **Offworld Industries** Termin: **23.9.2020** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Die einen werden Squad lieben, die anderen werden den Multiplayer-Shooter niemals verstehen. Aber 2022 ist er besser und schöner denn je. Von Christian Just

Der Fehlschlag namens Battlefield 2042 hat tiefe Spuren im Shooter-Genre hinterlassen. Manch ein Konkurrent profitiert davon: Squad hat bis heute drei Millionen Exemplare verkauft, die Hardcore-Gefechte bieten

Multiplayer-Fans jene moderne Militärfantasie, die sie gerade nirgendwo sonst bekommen. Auch wenn BF 2042 mit der ersten Season gerade wieder versucht, die verlorenen Spieler zurückzugewinnen.

Mit Update 3.0 hat Squad unlängst den größten Patch seiner Geschichte bekommen. Grund genug für uns, die ehemalige Mod auf Herz und Nieren zu testen. Denn Squad ist 2022 um einiges größer geworden. Und auch schöner. Aber reicht das, um im Genrevvergleich einen signifikanten Sprung nach vorne zu machen?



So fühlt sich Squad an

Mörsergranaten schlagen links und rechts ein. Meine Squad-Kollegen und ich drücken die Bäuche auf den staubigen Boden. Ei-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr auf der Suche nach einem Shooter im Modern-Military-Setting seid.
- ... euch eine steile Lernkurve nicht abschreckt.
- ... ihr Realismus mehr schätzt als Zugänglichkeit.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr euch schnell langweilt.
- ... ihr Shooter nie im Hardcore-Modus spielt.



gentlich wollten wir den Feind überraschen, doch der Granatenhagel trifft stattdessen uns. Unser Leader befiehlt mir, mit meinem MG in Position zu robben und die Mörserstellung mit Deckungsfeuer zu belegen, damit die anderen einen sicheren Positionswechsel durchführen können. Gesagt, getan. Ich ballere mit meinem M249 wild in die Stellung, das gegnerische Squad zieht panisch die Köpfe ein, und meine Jungs setzen zum taktischen Rückzug an. Am Ende krieche auch ich in Sicherheit. Mein Squad formiert sich in einiger Entfernung neu, um den Gegenschlag zu planen.

Das ist der Hardcore-Shooter Squad in seinen besten Momenten. Adrenalingeladen, kommunikativ, voller Action. Doch der Weg zu diesem Spaß ist nicht nur lang und steinig, sondern mitunter auch schwer kalkulierbar. Denn wer einfach ein bisschen Unterhaltung zum Feierabend sucht, ist bei Squad falsch. Das ist gleichzeitig das beste Merkmal für den Realismus, den sich Squad auf die Fahnen schreibt. Und das ist auch das größte Problem des Spiels.

Was bekomme ich?

Squad ist ein Multiplayer-Shooter für bis zu 100 Spieler, der in Grundzügen wie Battlefield funktioniert. Es gibt vordefinierte Aufgaben auf riesigen Maps, die wir erfüllen



müssen, um die Partie zu gewinnen. Jeder Spieler tritt einem Squad (nomen est omen) bei und übernimmt eine dedizierte Rolle, etwa Leader mit »Befehlsgewalt« über maximal acht weitere Spieler, darunter dann Sanitäter oder Panzerabwehrschütze.

Sieben Modi lassen uns unter anderem um Flaggenpunkte kämpfen, bis eines der Teams keine Tickets für Resawns mehr hat. In anderen Modi starten wir eine Invasion oder wehren sie ab, führen eine großangelegte Schlacht um Territorien oder zerstören gegnerische Waffenlager. Fans von Battlefield verstehen sofort, worum es geht.

Wie das geht ... das steht auf einem anderen Blatt. Wir haben auf den 22 weitläufigen und durchdacht designten Maps nämlich keine Markierungen über den Köpfen der Feinde, selbst die Flaggenpunkte tauchen nicht als Indikatoren auf. Typisch wuchtiges Shooter-Treffer-Feedback? Fehlanzeige.

Noch mehr »hardcore«: Wenige Treffer reichen, um einen Gegner aus den Latschen zu pusten. Die Time to Kill ist also extrem niedrig. Immerhin können uns fähige Sanis aus der Schussbahn zerren und wiederbeleben.

Die drei K des Krieges

Von osteuropäischer Pampa mit Dörfern und Städten bis hin zu sandigen Wüstengebieten im Mittleren Osten sind wir auf die drei K des Krieges angewiesen: Karte, Kompass, Kommunikation (dazu später mehr). Wir müssen ganz genau hinschauen, wo der Feind steckt. Und hinhören, was der Chef

sagt. Ein (fähiger) Anführer gibt (sinnvolle) Befehle, markiert Angriffspunkte auf der Karte und setzt Basen, die wir mit dem Spaten hochziehen, um spawnen und aufmunitionieren zu können. Idealerweise schließt sich unser Sergeant zwischenzeitlich mit den anderen Squads (und dem übergreifenden Commander) kurz, um für die gesamten maximal 50 Spieler unserer Seite eine erfolgversprechende Taktik zu entwickeln.

Die Squad-Mitglieder schauen auf die Karte, nehmen Befehle entgegen, legen große Strecken ohne nennenswerte Ereignisse zu Fuß zurück – und kämpfen manchmal eine halbe Stunde auf einem Fleck liegend gegen Feinde, die 300 Meter entfernt als Pixel zwischen den Häusern auftauchen. Das kann Fans von realistischen Militärsimulationen Spaß machen, dem Otto-Normal-Spieler aber auch schnell eintönig und öde werden.

Aber das ist nur ein Teil des Bildes. Wir führen Krieg zu Fuß und in Panzern, kontern einen Angriff mit passenden Gegenmaßnahmen und donnern mit Transporthelikoptern durch die Lüfte, um unser Squad hinter den feindlichen Linien absetzen zu können. Das fühlt sich oft grandios an – wenn es denn mal zu so einer Szene kommt.

Mit Moped gegen Heli

Je nach Map kämpfen wir als eine von insgesamt neun Fraktionen, die jeweils eigene Waffen, Fahrzeuge, Helikopter und Ausrüstung mitbringen. Ob als britische Armee mit L85A2-Gewehr und FV4034-Panzer oder Auf-



Hier warten wir seit fünf Minuten, ob bei der roten Rauchmarkierung ein Feind auftaucht.

ständischer mit klapprigem G3 und Moped – jede Fraktion bringt eigene Herausforderungen sowie Vor- und Nachteile mit. Das Mo-

ped kann zwar dem Panzer erstmal nicht viel entgegensetzen, mit einer Ladung Sprengstoff daran aber allemal einen Wumms ver-

ursachen. Somit bietet Squad ein rundes und vielseitiges Paket, das Hunderte von Stunden beschäftigen kann. Zumindest wenn man als Spieler gewillt ist, sich nicht nur einzuarbeiten, sondern auch viele Shooter-Prinzipien neu zu erlernen.

Die Waffenhandhabung von Squad ist spitze und schreibt Realismus groß. Moderne Infanteriewaffen mit verschiedenen Aufsätzen, stationäre MGs und Mörser, Panzerabwehrraketenwerfer und, und, und. Die Waffen sind flüssig animiert, die Modelle voller Details und beweglicher Teile, das Schießen fühlt sich präzise und direkt an. Und es ist schwierig wie Hölle! Selbst rückstoßarme Sturmgewehre wie das M4A1 sind im Dauerfeuer praktisch nicht zu kontrollieren. Auf mittlere Distanz setzen wir präzise Einzelschüsse, höchstens im direkten Häuserkampf mit Kampfdistanzen von bis zu 100 Metern treffen wir noch etwas mit kurzen, kontrollierten Salven. Das vermittelt glaubhaft das wuchtige Gefühl, mit einer authentischen Waffe zu spielen.

Die Präsentation

Squad klingt echt gut: Das Sounddesign überzeugt bei den Waffen, aber auch bei allem anderen – hallende Schüsse, dröhnende Explosionen, das Scheppern von Panzerketten oder am besten gleich alles auf einmal. So erzeugt Squad eine dichte, bedrohliche und authentische Schlachtenatmosphäre. Das ist klasse umgesetzt und trägt stark dazu bei, dass wir uns wie mitten im Krieg fühlen, falls wir nicht gerade kilometerweit durch die Botanik joggen.

Apropos: Die Unreal Engine 4 setzt die Landschaften hübsch in Szene, wenngleich die Maps zum Release noch etwas steril



Wenn wir verletzt sind, bandagieren wir uns. Voll hochheilen kann aber nur die Medic-Klasse.



Die neue Sonnenteknik überzeugt mit hellen Lichtstrahlen und glaubhaftem Schattenwurf.



ÜBEN, ÜBEN, ÜBEN

Squad ist in erster Linie ein Multiplayer-Shooter. Einzelspieler-Fans müssen also auf Kampagne oder Missionen verzichten. Dafür fällt das Multiplayer-Paket sehr umfangreich aus. Zumindest könnt ihr aber alleine auf dem Übungsplatz nach Herzenslust Waffen, Panzer und alle Spielmechaniken ausprobieren und üben. Das ist eine sinnvolle Ergänzung, um sich die zahlreichen Features einzuprägen und eure persönlichen Fähigkeiten zu verbessern.

wirkten. Der Flickenteppich aus Grasbüscheln am Boden sparte zwar Hardware-Ressourcen, ließ die Umgebung aber auch unnatürlich erscheinen. Und die Animationen der Spielfiguren wirken in Außenansicht etwas veraltet. Nach einem großen Grafik-Update im Februar 2022 sehen viele der inzwischen 22 Maps deutlich besser aus. Eine neue Technik für Sonnenstrahlen taucht das Geschehen wortwörtlich in ein viel besseres Licht, die Szenerie wirkt deutlich authentischer und die Farbgebung natürlicher.

Dazu wurden zahlreiche Maps mit dichtem, abwechslungsreichem und dadurch ebenfalls realistischer wirkendem Pflanzenbewuchs überdeckt. Hohes Gras in der Ebene, Schilf im sumpfigen Morast und hier und da ein schönes neues und dichtes Gebüsch sorgen für eine viel natürlichere Umgebung. Das Ergebnis ist wirklich ein Unterschied wie Tag und Nacht: Nach dem Grafik-Update sieht Squad plötzlich aus wie ein moderner Shooter, der visuell sogar in Schlagdistanz zum schönen Hell Let Loose kommt, das seinerseits ein optisches Highlight im Hardcore-Shooter-Sektor darstellt.



Knackpunkt Kommunikation

Squad setzt Kommunikation nicht nur voraus, es basiert vollständig darauf. Wer nicht mit den anderen Spielern redet, kann schlicht und ergreifend nicht erfolgreich spielen. Das ist anders als in Battlefield, das auch für einsame Wölfe oder Sprechmuffel noch funktioniert. Squad klappt nur reibungslos, wenn die Teamzusammensetzung stimmt. Hat unser Leader eine leise Ahnung von dem, was er da tut? Passt die Abstimmung mit den anderen Gruppenleitern, so dass aus unseren Einzelaktionen so etwas wie eine choreographierte Angriffsstrategie wird? Oft reicht ein fehlerhaftes Rad im Getriebe, um einen ganzen Plan zunichte zu machen. Auch das ist der Realismus, mit dem man in Squad leben muss.

Doof ist allerdings, dass man Squads für andere Mitspieler schließen kann, auch in Sachen Kommunikation, sodass mit Pech

das komplette Team aus kleinen Grüppchen besteht, die sich nicht untereinander abstimmen können – was im Regelfall die sichere Niederlage bedeutet.

Wenn mal die Komposition stimmt und alles klappt, rockt dieses Spiel die Bude und macht so richtig Laune. Nicht selten läuft ein Plan jedoch völlig ins Leere. Oder euer Squad Leader teilt euch einfach eine Aufgabe zu, die per se keinen Spaß macht.

Langweile ist Teil des Spiels

Wer Bock auf einen realistischen Shooter hat, muss sich bei Squad dringend bewusst machen, dass all der Realismus auch Kehrseiten hat. Denn der authentische Anspruch ist bei Squad konsequent zu Ende gedacht, weshalb selbst die langweiligen Aspekte der modernen Kriegsführung Teil des Gameplays sind. Kleines Beispiel gefällig? Mein Befehl lautet: Besorge Vorräte, damit unser Squad

Neben der Erschöpfung kämpfen wir auch gegen eine verengte Sicht, wenn wir unter Feuer geraten.



eine neue Forward Operating Base (FOB) einrichten kann, um die Belagerung eines Flaggenpunkts voranzutreiben. Also spawne ich in unserer Hauptbasis, kilometerweit von der Frontlinie entfernt. Puh! Ich schnappe mir einen Versorgungslaster, lade per praktischem Kreismenü die benötigten Ressourcen ein und rumpele los. Weil ich aber mit dem Kartenlesen auf Kriegsfuß stehe,

folgt eine kleine Odyssee über geschwungene Feldwege, bis ich schließlich die Ressourcen am vom Squad Leader markierten Punkt abliefere und dafür immerhin lobende Worte kassiere. Ja, das Beschriebene stellt 15 Minuten typisches Squad-Gameplay.

Und weitere Aspekte des Realismus dürften Shooter-Fans ebenfalls ungewohnt vorkommen. Wer in Squad nämlich losrennt, beschleunigt erst langsam auf Höchstgeschwindigkeit. Das fühlt sich zu Beginn einfach wahnsinnig träge an. Rennen wir zu lange, ist zudem unsere Ausdauerleiste aufgebraucht, wir werden extrem langsam und können nicht mehr geradeaus zielen. Das bremst und nötigt uns ab, unseren Atem einzuteilen. Wieder gilt: Ja, das ist realistisch, in einem Spiel aber auch oft nervig. Allerdings gibt es auch viele Spieler, die gerade diesen hohen Anspruch an Squad besonders zu schätzen wissen.

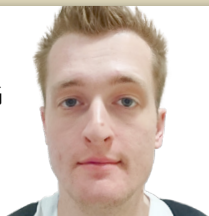
Squad wächst auch 2022 weiter

Die ambitionierten Entwickler von Offworld Industries sind auch nach dem Full Release auf Steam noch lange nicht fertig mit Squad. Das beweisen regelmäßige und teils tiefgreifende Patches wie das zuvor erwähnte Grafik-Upgrade. Aber auch inhaltlich gibt es Neues: Zuletzt erschien mit der Map Black Coast, neuen Fahrzeugen und der neuen Fraktion US Marine Corps ein Update, das sich vollständig auf amphibische Kriegsführung konzentriert. Dafür wurde mit der Schwarzmeerküste eine neue Spielwelt eingeführt, die dank der Ozeananbindung speziell für eine amphibische Landeoperation der US Marines entworfen wurde. Die US Marines starten dabei von einem gigantischen Flugzeugträger aus, logisch.

Auch Gewässer auf den bestehenden Maps wurden angepasst, um die Nutzung der Halb-Boote zu ermöglichen. Wenn wir im

MEINUNG

Christian Just
@Akkat84



Squad ist auf seine Weise ein Volltreffer. Ich zolle den Entwicklern Respekt für ihren konsequenten Realismusanspruch. Damit ich Squad verstehen konnte, war es nötig, alles bisher in Shootern Gelernte nochmal neu zu verinnerlichen, aus einem anderen Blickwinkel, in größeren Dimensionen, mit neuen Variablen, die mein Grundverständnis des Genres auf die Probe stellen. Squad ist ein Abschiedsgruß an Machtfantasien und ein Willkommen an das Zusammenspiel im wahrsten Sinne des Wortes. Es ist auf einer mentalen Ebene ein großartiges Spiel, das mir viel abverlangt, aber auch in einzigartigen Momenten gipfeln kann. Wer aber den Leerlauf nicht als Teil der Spielerfahrung akzeptieren kann, sollte bei Battlefield und Co. bleiben. 2022 kommt Squad endlich auch visuell in der Gegenwart an. Ich hätte persönlich nicht gedacht, dass etwas hübscheres Licht und ein paar Gebüsche so einen großen Unterschied machen, was die Atmosphäre angeht.

Das Waffen- und Schießgefühl ist super! Und es gilt: Richtig schießen will gelernt sein und erfordert Disziplin am Abzug.





Auf dem Truppentransporter rumschne-
keln. Squad-Spieler kennen es.

Schlauchboot über die Wellen hüpfen, wäh-
rend ein donnernder Transportheli über uns
hinweg fliegt, kommt schnell Gänsehaut auf.
Die neuen Inhalte tun dem Gameplay gut
und verbreitern das technische Spektrum
des Hardcore-Shooters noch weiter. Squad
ist 2022 also noch vielseitiger zu spielen –
und hübscher anzuschauen.

Weitere neue Fraktionen seit dem Full Re-
lease sind die australische Armee samt au-
thentischer Bewaffnung, die neuen Maps
Anvil und Goose Bay sowie unzählige Game-
play- und Balanceverbesserungen. Spieler
merken also deutlich, dass die Entwickler
ihren Ehrgeiz auch nach dem Full Release
nicht über Bord geworfen haben.

Ist Squad das Richtige für mich?

Aber wer könnte mit diesem Spiel Spaß ha-
ben? Um es ganz klar zu sagen: Squad
bleibt auch 2022 sehr spezielle Kost für ein

sehr spezielles Publikum. Stellt euch vor, ihr
habt zwei Kinder, tausend Verpflichtungen
und jeden Abend nur eine Stunde Zeit, eurer
Liebe für Shooter zu frönen. Ihr startet
Squad, tretet einem Server bei, erledigt zwei
lahme Fleißaufgaben und peng: Schlafens-
zeit. Das ist sicherlich nicht, was sich die
meisten Spieler wünschen. Dann gibt es
wieder andere, die mit ihren fünf Kumpels
gemeinsam losziehen, gerne kommunizie-
ren, auch mal etwas langsameren Spielpha-
sen nicht abgeneigt sind. Dieser Typ kann
mit Squad warm werden. Man sollte Squad
nicht für etwas bewerten, was es nicht sein
will. Es will kein Battlefield, Call of Duty oder
Arma sein. Es will ein realistischer Militär-
Shooter sein, in dem Kommunikation und
Strategie die Trümpfe sind. Und das gelingt
mit Bravour! Gleichzeitig verengt Squad
aber auch den Kreis der Interessenten, da
ihr wirklich genau diese Art von Spiel suchen

müsst, um Spaß zu haben. Wer nicht bereit
ist, (mit anderen) zu arbeiten, wird mit
Squad nicht glücklich. ★

SQUAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500 / FX-8320
GTX 770 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 55 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / FX-9590
GTX 1060 / RX 570
16 GB RAM, 55 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ detaillierte Waffen ➤ Fahrzeuge und Panzer voller
Details ➤ spektakuläre Explosionen ➤ natürliche
Landschaften ➤ etwas steife Charakteranimationen

SPIELDESIGN



➤ tolle Abbildung militärischer Aspekte
➤ anspruchsvoll ➤ saubere Teamplay-Mechaniken
➤ Realismus ➤ viel Leerlauf

BALANCE



➤ umfangreiches Tutorial ➤ alle Waffen tödlich
➤ Guerilla-Taktiken ➤ Squad Member rettbar
➤ geschlossene Squads oft unbrauchbar

ATMOSPHERE / STORY



➤ glaubhaft ➤ authentische Waffen, Uniformen
und Fahrzeuge ➤ dichte Soundkulisse ➤ detaillierte
Soldatenmodelle ➤ keine Fauna in der Welt

UMFANG



➤ 22 riesige Maps ➤ neun Fraktionen
➤ unzählige Waffen, Ausrüstung und Fahrzeuge
➤ sieben Spielmodi ➤ 100-Spieler-Server

FAZIT

Squad ist die spielgewordene
Militärfantasie, opfert dem
kompromisslosen Realismus aber
bewusst eine Ecke Spielspaß.



Und in dieser Idylle sollen
wir Krieg spielen? Na gut!