

Men of War 2

# HARDCORE, ABER HAMMER

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Fulqrum Publishing** Entwickler: **Best Way** Termin: **15.5.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Der Zweite Weltkrieg ruft euch mal wieder, aber auf dem Weg zum Schlachtfeld und zum strategischen Sieg müsst ihr einige Hürden überwinden. Von Johannes Schubert



## Johannes Schubert

Seit den ersten Tagen von Company of Heroes ist Johannes Fan von atmosphärischem Kampfgetöse. Allein die dröhnenden Schussgeräusche einer 88er-Kanone hinterlassen bei ihm ein merkwürdig fasziniertes Gefühl. Obwohl er ansonsten eigentlich ein sehr friedlicher Mensch ist, lässt er sich gerne zu virtuellem Kriegsspielen hinreißen.

In einem Strategiespiel rund um die Geschehnisse des Zweiten Weltkrieges dürfen selbstverständlich niemals die klassischen Kampagnen mit Russland, USA oder Deutschland fehlen. In Men of War 2 bietet jede davon sechs Missionen, in denen ihr fiktive Charaktere durch die Wirren des Krieges lenkt. Untermalt wird das Ganze von genretypisch steifen Zwischensequenzen und einer ins Kriegsgeschehen eingewobenen Geschichte, die zwar sicher keinen Preis gewinnt, aber durchaus unterhält.

Dafür spielt sich jede Mission abwechslungsreich und stellt euch vor teilweise äußerst knifflige Herausforderungen – gerade weil eure Einheitenzahl meist beschränkt ist. Wenn ihr die Hälfte eurer Soldaten bei der Eroberung einer Stellung verloren habt, könnte sich die darauffolgende Verteidigung als schwierig oder gar unmöglich erweisen. Häufiges Speichern und Laden wird also mitunter notwendig.

Neben den erwähnten narrativen Hauptkampagnen gibt es dann auch noch die his-

torischen. Dort folgt ihr konkreteren Abläufen wie etwa der belarussischen Offensive von 1944 oder der Invasion der Normandie. Für mehr spielerische Freiheit sorgt dann zusätzlich der Eroberungsmodus, in dem ihr freie Hand über die Gestaltung eurer Divisionen genießt und auf einer rudimentären Karte strategische Punkte erobern oder verteidigen müsst. Und das ist immer noch nicht alles! Denn zur Hauptkampagne, den historischen Missionen und dem Eroberungsmodus gesellen sich noch 64 weitere Einzelmissionen, Überfall genannt. Rechnen wir alles zusammen, ergibt sich die stattliche Summe von 102 Einzelspielermissionen – Eroberung nicht mit eingerechnet. Also eine ganze Menge Futter für hungrige Strategen.

## Hohe Einstiegshürde

Eine große Anzahl möglicher Missionen ist super, aber will ich die denn auch spielen? Die kurze Antwort: Ja. Die lange Antwort: Ja, aber ... Der Einstieg ins Kriegsgeschehen gestaltet sich zunächst widrig. Wer sich als Neuling ohne Men-of-War-Erfahrung (seit 2006 erschienen sechs Auskopplungen) Hals über Kopf in die ersten Schlachten stürzt, wird schnell von Unmengen an Möglichkeiten erschlagen. Bereits ein einzelner

### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr komplexe Spielmechaniken mögt.
- ... WW2 für euch noch immer interessant ist.
- ... ihr große Schlachten schlagen wollt.

### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine spannende Geschichte erwartet.
- ... euch Komplexität abschreckt.
- ... ihr auf kurzfristigen Spaß aus seid.



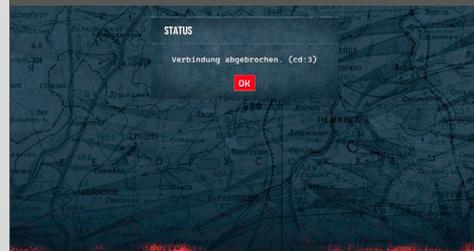
Drei narrative Kampagnen stehen zur Auswahl, die Story wird dabei mit Zwischensequenzen und (vielen) Dialogen erzählt.



Mit direkter Kontrolle lassen sich Schwachstellen an feindlichen Panzern leichter anvisieren.

## ACHTUNG, ALWAYS-ONLINE

Entwickler von Best Way hat sich bei Men of War 2 für einen permanenten Onlinezwang entschieden, auch im Singleplayer. Seid ihr vom Netz getrennt, ist das Spiel nicht zu starten. Das könnte, je nach Andrang, zu Server-Problemen führen. Schon im Test ärgerten wir uns, wenn eine Mission plötzlich abbrach. Nach negativem Feedback der Spieler im Vorfeld haben die Entwickler bereits Besserung angekündigt und wollen schnellstmöglich einen Offline-Modus nachliefern. Bis dahin werten wir Men of War 2 vorläufig um zwei Punkte ab.



Soldat verfügt schon über ein ansehnliches Repertoire an Fähigkeiten, die es zu verwalten gilt: Granaten werfen, Waffen wechseln, in die Hocke gehen, auf den Boden legen, Sandsäcke auslegen, Schützengräben ausheben, Gebäude stürmen und, und, und. Dann nutzt auch noch jede Einheit ein Inventar mitsamt Bewaffnung, Munition und allem für das Kriegshandwerk Notwendige. Natürlich fahren auch allerhand Fahrzeuge über das Schlachtfeld. Die, wie sollte es anders sein, natürlich ebenso bis ins kleinste Detail simuliert werden, mit Panzerung, Inventar, unterschiedlicher Munition und so weiter. Wer da nicht überfordert ist, Hut ab!

Überstürzt also besser erst einmal nichts. Spielt ihr zunächst die ausführlichen Tutorial-Einsätze, lernt ihr schnell, was möglich ist, und ihr erlangt ein umfassendes Verständnis der meisten Spielmechaniken. Mit dem richtigen Handwerkszeug gerüstet, entfaltet sich dann ein umfangreiches und tiefgründiges Spielerlebnis vor euch, das nicht mehr ganz so leicht überfordert.

## Realismus als Spielmechanik

Was Men of War 2 von anderen Genrevvertretern abhebt, ist vor allem der Realismus, von der angesprochenen Simulation des Einheiteninventars bis hin zur detaillierten Abbildung von Schwachstellen in der Panzerung von Rüstungsfahrzeugen. Best Way hat sich hier nicht lumpen lassen und großen Wert auf korrekte Darstellung gelegt. Das spiegelt sich auch im Schlachtenverlauf wider: Ihr müsst geschickt Hindernisse wie Terrain, Gebäude oder Wracks als Schutz vor feindlichen Granaten verwenden, was erstaunlich gut funktioniert. Abprallende Geschosse an den Hüllen der Panzer sind keine Seltenheit. Sollte jedoch mal ein Projektil seinen Weg ins Innere des Fahrzeugs finden, kann es mitunter zur Explosion der Munition kommen. Das ist dann spektakulär.

Rennen eure Einheiten derweil in offenes Gelände, führt das schnell zu deren Ableben. Ein einziger gezielter Schuss ist genauso schnell tödlich wie eine explodierende Granate. Diese ständige Gefahr lässt die

Feuergefechte besonders intensiv wirken. Ständig müsst ihr auf eure Umgebung und die Stellungen eurer Gegner achten. Sonst endet der nächste Vorstoß vielleicht in einem tödlichen Desaster.

Irgendwann geht euren Soldaten sogar die Munition aus, und ihr müsst entweder für Nachschub sorgen oder die Taschen eurer besiegten Feinde nach Kugeln und Waffen durchsuchen. Das Gleiche gilt für Fahrzeuge: Benzin und Munition sind nicht unendlich. Geht euch das Zeug aus, dann schickt ihr Versorgungstrucks an die Front oder zieht eure Gefährte erst einmal zum nächsten Nachschubdepot zurück. So viel Realismus ist erfrischend, trägt aber auch zur anfänglichen Überforderung bei, da ihr auf eine Menge kleiner und größerer Dinge achten müsst, um erfolgreich zu sein.

Wenn alles gut läuft, prallt der feindliche Vorstoß an euren Stellungen ab wie an einer Tigerpanzerung.





Unsere getarnte PAK nimmt den Feind aufs Korn.

## Intensive Schlachtenatmosphäre

Durch den Fokus auf Realismus entfalten die Gefechte oft eine epische Wirkung. Wenn Panzer sich in einem nervenaufreibenden Duell gegenüberstehen, Soldaten aus ihren Schützengräben hervorbrüllen und den Feind mit Schüssen bedecken, während über ihren Köpfen Artillerieschosse durch die Luft rasen, ist das schon sehr stimmungsvoll. Jeder taktische Vorstoß birgt das Potenzial, das Blatt zu wenden. Stellt euch

vor, wie ein feindlicher Panzer, der euch minutenlang am Vorrücken gehindert hat, schließlich durch den geschickten Granatenwurf eines eurer Soldaten in Flammen aufgeht – das ist mächtig befriedigend.

Und dann ist da noch der donnernde Klang der Kanonen und Geschütze, der euch in den Ohren dröhnt und das Ganze zu einem wahrhaft brachialen Erlebnis macht. Best Way hat hier hervorragende Arbeit geleistet – die Atmosphäre ist stellenweise regelrecht mitreißend. Einziger Wermutstropfen ist die etwas schmucklose Grafik. Gerade aus nächster Nähe fällt der eher kümmerliche Detailgrad auf – hier wirkt Men of War 2 eindeutig veraltet.

Apropos Nähe: Ihr habt im Spiel die Option, direkte Kontrolle über eure Einheiten auszuüben. Mit Infanterie oder Artillerie zielt ihr präzise auf bestimmte Positionen des Feindes, wirklich Sinn ergibt das aber erst bei Panzern. Ähnlich wie bei World of Tanks wird euch angezeigt, wo ein feindlicher Panzer besonders anfällig für eure Granaten ist. Allerdings habt ihr nur selten die Zeit, diese Option zur Gänze auszuschöpfen, denn es kostet euch vor allem Übersicht. Die braucht ihr aber, wenn ihr der Herr des Schlachtengetümmels bleiben wollt.

## Von Stellungskrieg und Versorgungsmängeln

Anders als in anderen Genrevvertretern spielt in Men of War 2 die Versorgung eurer Einheiten eine wichtige Rolle. Ohne Kugeln im Lauf kann schließlich keine Schlacht gewonnen werden. Blöd nur, dass es beim Aufbau von Versorgungslinien zu Wegfindungsproblemen kommt und Einheiten, die eigentlich an die Front gesendet wurden, irgendwo im Hinterland an einem Stein hängengeblieben

sind. Nicht selten werdet ihr eure Stellungen halten und verteidigen müssen. Dazu gibt euch das Spiel eine Menge Möglichkeiten an die Hand. Normale Infanterie baut etwa Sandsackbarrikaden oder hebt Schützengräben aus. Oder ihr lasst sie gleich ein ganzes Haus in Beschlag nehmen, um es anschließend zu befestigen. Pioniere erlauben euch das Verminen von Straßen und Wegen, können aber auch größere Anlagen wie Bunker oder Unterstände bauen. All das ist aber nur möglich, sofern eure Einheiten auch die passenden Gegenstände im Inventar tragen. Ohne Schaufeln lässt sich schließlich kein Loch buddeln. Selbst Fahrzeuge befestigen ihre Stellung oder graben sich zum Schutz ein. Die richtige Vorbereitung erleichtert euch die Abwehr des Feindes ungemein und verwandelt eure Position schnell in eine regelrechte Festung.

## Einheitenvielfalt der Extraklasse

Welche Einheitenklassen bekämpfen sich eigentlich auf dem Schlachtfeld? Nun, Men of War 2 bietet auch hier eine überaus üppige Auswahl. Infanterie, Artillerie, Panzer und Flugzeuge nehmen am Getümmel teil. Nur mal als Beispiel: Allein in der deutschen Fraktion könnt ihr auf 30 unterschiedliche Panzer zugreifen. Dazu kommen nochmal so viele Optionen für Infanterie (inklusive Mörser und stationärer MGs) und Artillerie. Im Grunde findet ihr fast alle realen Waffengattungen auch im Spiel: von frühen Ausführungen des Panzerkampfwagens bis zum ikonischen Tiger. Das Ausprobieren und Spielen mit den vielen unterschiedlichen Einheiten macht eine Menge Spaß.

Außerdem unterscheiden sich die Truppen merklich voneinander. Bewaffnung, Panzerung und Spähreichweite spielen eine

## MEINUNG

Johannes Schubert  
@GameStar\_de



Vor dem Test wusste ich tatsächlich nicht, dass ich ein Spiel wie Men of War 2 in meinem Spieleleben brauchte. Der hohe Grad an Realismus gepaart mit einer immersiven Atmosphäre hat mich schnell in seinen Bann gezogen. Zugegeben: Anfangs fiel es mir echt schwer, der Komplexität Herr zu werden. Aber umso vertrauter ich mit den Spielmechaniken wurde, umso gelungener habe ich sie erlebt. Sich in ein neues Gefecht zu stürzen, fühlt sich jedes Mal anders an, und der Ausgang ist stets ungewiss. Dazu bietet Men of War 2 auch noch so viel Inhalt, dass ich locker einige Monate lang damit beschäftigt sein werde. Wäre da nicht der lästige Onlinezwang. In einer Einzelspielermission einen Verbindungsabbruch zu erleben, war zwar eine neue Erfahrung – nur leider keine gute. Dennoch hatte ich wirklich viel Spaß mit dem neuen Teil der Reihe und werde auch nach dem Test sicher noch einige Stunden darin investieren.



Auf den feindlichen Angriff können wir uns beispielsweise mit dem Anlegen von Sandsäcken (links) oder Schützengraben (rechts) vorbereiten.



Auch der Nachschub an Munition muss gesichert werden. Links das Lager im Bau, rechts zwei Artillerieeinheiten, die Geschosse nachfassen.



wichtige Rolle. Gelegentliche Glückstreffer bringen zwar auch den dicksten Panzer zum Explodieren, aber so bleibt immerhin jedes Gefecht einzigartig.

### Der Multiplayer

Wie es sich für ein Echtzeitstrategiespiel gehört, besitzt Men of War 2 auch einen Mehrspielermodus. Neben den klassischen PvP-Gefechten bietet sich auch die Möglichkeit, die meisten Einzelspielermissionen im Koop mit bis zu drei Mitspielern zu bestreiten. In so ziemlich jeder Einzel- und Mehrspielermission verdient ihr euch eine Währung namens Vorrat dazu, die beim Freischalten neuer Einheiten für die Onlinegefechte Verwendung findet. Laut Entwickler Best Way erlaubt der Always-online-Voraussetzung, dass sich niemand diese Einheiten oder andere Vorteile durch Cheats irregulär beschaffen kann. Mikrotransaktionen oder einen Ingame-Shop gibt es nicht, somit müsst ihr auch keine Angst vor Pay2Win haben.

In vier Modi könnt ihr euch außerdem in kompetitiven oder wahlweise kooperativen Gefechten mit anderen Spielerinnen und Spielern messen. Neu ist der Spielmodus Battalions, in dem ihr mit begrenzten Vorräten eure Armee zusammenstellt und in 5v5-Schlachten gegen andere Teams antretet. Spieleinstellungen sind dabei hochgradig variabel. So könnt ihr mit oder ohne KI-Truppen kämpfen, Frontlinien verschieben, Stellungen erobern – oder sogar beides.

Mit dem klassischen Modus kehrt außerdem ein alter Bekannter wieder zurück, der insbesondere für Kenner des Vorgängers gedacht ist. Darin wählt ihr lediglich die Fraktion, mit der ihr euch im Folgenden ins Gefecht stürzen wollt, und könnt anschließend auf das gesamte Einheitenarsenal dieser Fraktion zugreifen. In der Vorabversion, die uns zum Test vorlag, waren bislang kaum Mitspieler zu finden, weshalb wir den Mehrspielermodus bis Redaktionsschluss noch nicht genauer bewerten konnten. ★



Befestigte Häuser sind eine äußerst effektive Methode, eure Soldaten vor dem Tod zu bewahren (zumindest für eine Weile).

## MEN OF WAR 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Phenom II X4 955	i7 7700k / Ryzen 5 1600X
GTX 660 / Radeon HD 7850	RTX 3070 / RX 6800
8 GB RAM, 25 GB Festplatte	16 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- + detaillierte Animationen + immersiver Sound
- + Einheiten sprechen Landessprache - leicht veraltete Grafik - sehr klischeehafte Sprecher

### SPIELEDISIGN



- + Terrain wichtig + sinnvolle Einheitenfähigkeiten
- + Truppen mit Inventar + Stellungsbau funktioniert vernünftig - Wegfindungsstörungen

### BALANCE



- + große taktische Vielfalt + jede Einheit sinnvoll
- + hilfreiches Tutorial - nicht für Einsteiger - große Einstiegshürde - manchmal unübersichtlich

### ATMOSPHÄRE/STORY



- + intensive Gefechte + brachiale Geräuschkulisse
- + Schlachtfeld »verformt« sich - wenig spektakuläre Handlung - auf Dauer überbordende Dialoge

### UMFANG



- + über 100 Einzelspielermissionen + umfangreiches Einheitenarsenal + variantenreiche Auswahl an Spielmodi + Multiplayer + multiple Fraktionen

### ABWERTUNG

Der unnötige Onlinezwang im Singleplayer kann für Probleme sorgen.



-2

### FAZIT

Stimmungsvolles Strategiespiel mit hoher Einstiegshürde, die sich zu überwinden lohnt.

