

Brav: Unter Beschuss hauen die KI-Fahrzeuge den Rückwärtsgang rein, statt erst zu wenden.

Steel Division: Normandy 44

ATEMLOS DURCH DIE SCHLACHT



Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Eugen Systems** Termin: **23.5.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch (nur teilweise lokalisiert)**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hunderte Soldaten gleichzeitig auf den Schlachtfeldern, heftige Gefechte um den Brückenkopf Normandie – und wir mittendrin: Beim Test von Steel Division hatten wir keine Sekunde zum Verschnaufen. Klasse! Von Martin Deppe

Der 6. Juni 1944, der Tag der Alliierten-Invasion in der Normandie und Anfang vom Ende des Deutschen Reichs, ist in Strategie- und Actionspielen das mit Abstand am häufigsten thematisierte Datum. Mit Steel Division: Normandy 44 von Eugen Systems (Act of Aggression, Ruse, Wargame-Reihe) stößt jetzt ein weiteres Strategiespiel dazu – und erobert trotz der großen Konkurrenz gleich mal das Spitzenfeld. Denn der sehr taktische Echtzeittitel schafft den schwierigen Spagat zwischen den Hollywood-Gefechten



Volltreffer, die Fetzen fliegen: Steel Division ist kein Effektgewitter, aber trotzdem sehenswert. Vor allem in der Bullet-Time ist schon das Zugucken spannend.

eines Company of Heroes und dem gnadenlosen Realismus eines Combat Mission. Steel Division inszeniert weniger die eigent-

liche Invasion an den fünf Strandabschnitten, als vielmehr die Gefechte im Hinterland und die Tage nach dem D-Day. Zum Beispiel in einem Einsatz, bei der die Landung auf deutscher und alliierter Seite von KI-Truppen ausgefochten wird, während wir unsere eigenen Einheiten aus weit verstreuten Lastenseglern klaben, deutsche Nachschublinien infiltrieren, Artilleriestellungen knacken und die berühmten 8,8er-Geschütze ausschalten, damit unsere verbündeten Panzer nicht schon in Strandnähe zusammengeschossen werden. Das klingt jetzt wie Call of Duty als Strategiespiel, doch weit gefehlt: Steel Division setzt eben nicht auf Knallbumm-Gefechte (obwohl es die gibt), sondern auf weitreichenden Realismus.

Realistisch? Ja – aber nicht übertrieben

Bleiben wir gleich bei »weitreichend«: Allein schon wegen der glaubwürdigeren Waffenreichweiten spielt sich Steel Division anders als viele seiner Genrekollegen. Hier feuern



Einzelnen Trupps können wir sogar vorgeben, welche Waffen sie einsetzen sollen – und welche lieber nicht, um die kostbare Munition dafür zu sparen.

Achtung, nur eingeschränkte deutsche Lokalisierung!

Auch wenn auf Steam bei den Sprachangaben Deutsch aufgeführt ist, stimmt das nur zum Teil: Während das Interface fast vollständig lokalisiert wurde, sind viele Missionsbeschreibungen und Hinweise auf Englisch. Selbst die vorhandenen deutschen Texte passen gelegentlich nicht in Fenster, weil sie zu lang sind. Wer sich einigermaßen mit dem englischen Militärvokabular auskennt, kommt aber gut mit den ohnehin knapp gehaltenen Texten klar. Grund der halbfertigen Lokalisierung: Kurz vor Release hat sich der deutsche Publisher Deep Silver aus dem Projekt zurückgezogen (siehe Kasten »Deutsche Truppen«). Daher gibt es auch keine Version im Laden, sondern nur die Download-Variante, etwa über Steam oder direkt über den Online-Shop von Paradox.



Ihre Kampfgruppe stellen Sie wie ein Kartendeck zusammen. Die Buchstaben A, B und C zeigen, in welcher der drei Kampfphasen die Einheit starten darf.

Panzer bei freiem Sichtfeld über mehrere hundert Meter. Damit fährt das Spiel zwar immer noch keine realistischen Entfernungen auf (ein echter Tiger hatte eine Kampferfernung von bis zu zwei Kilometern, gegen stehende Ziele auch bis zu drei), aber die würden auch auf Kosten des Spielspaßes gehen – wer mag schon über mehrere Bildschirmen hilflos zerlegt werden?

Ein guter Kompromiss zwischen Spielbarkeit und Realismus also, der zudem eine andere Stärke des Spiels unterstreicht: Steel Division schafft es hervorragend, Strategie und Taktik zu verknüpfen. Wir können jederzeit weit aus den detaillierten Schlachtfeldern herauszoomen, um zum Beispiel größere Truppenkontingente an die Front zu

holen. Und wieder hineinzoomen, um etwa einzelne Infanterietrupps überschlagend vorzurücken, Panzerabwehrstellungen auszurichten, Mörserfeuer zu koordinieren.

Stresstest für Strategen

Weil taktisches Vorgehen so wichtig ist und wir oft an mehreren Stellen gleichzeitig kämpfen, sind wir in Steel Division immer wieder unter Dauerstress. Ständig müssen wir agieren und reagieren, optimieren, entscheiden. Das Spiel gibt uns dabei sehr viel Spielraum, wir können bei einem Infanterietrupp zum Beispiel festlegen, dass er seine Gewehre einsetzen darf, nicht aber die MP's – so sparen wir beim Vorrücken auf ein besetztes Dorf Munition für den späteren Nah-



Von weit raus bis dicht dran: In Steel Division müssen Sie die ganze Operation (ganz oben) im Blick haben, aber auch einzelne Einheiten (unten).

kampf mit automatischen Waffen. Das ist zwar nicht immer zwingend nötig, aber wer gerne alles unter Kontrolle hat, wird damit natürlich glücklich.

Richtig wichtig ist hingegen das Moralsystem. Verluste, nahe Explosionen, Beschuss

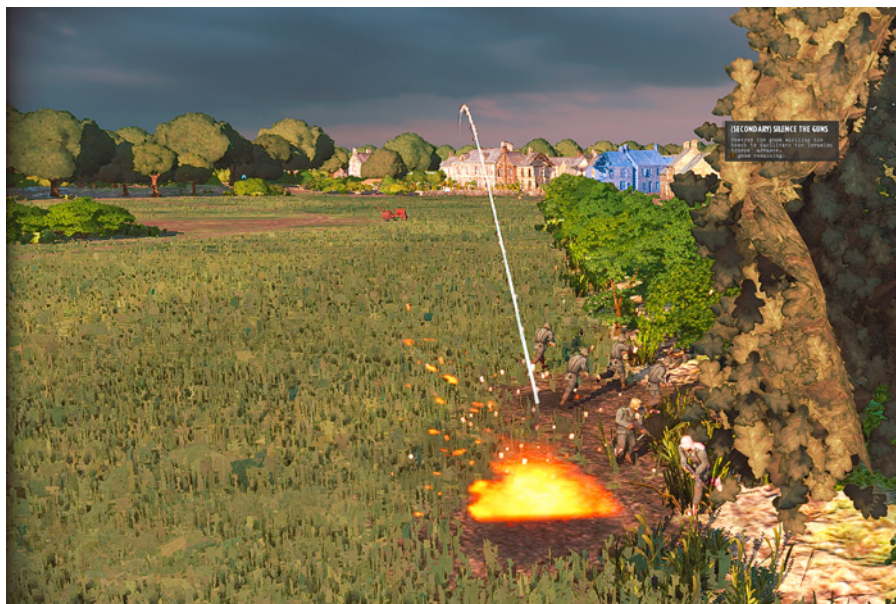


Alexander Beck
@GameStar_de

Ein Geständnis vorweg: Ich kann mit historischen Echtzeit-Strategiespielen eigentlich nichts anfangen. Die Gefechte finden meist auf viel zu begrenztem Raum statt und haben mit realistischen Kampferfernungen wenig zu tun. Vor allem aber wird mir das alles viel zu schnell und wuselig. Darunter leidet die Übersicht über die taktische Gesamtlage, und ich habe immer den Eindruck, nur zu reagieren statt zu agieren. Durch das innovative Frontliniensystem schafft es Eugen Systems allerdings, dieses Manko wettzumachen. Auf einen Blick erkenne ich gefährliche Situationen und Veränderungen in der Schlachtdynamik und habe nicht ständig das Gefühl, etwas zu verpassen. Dazu kommt noch das gut funktionierende Dreiphasensystem, das im Zusammenspiel mit dem Deck-Building-System der unterschiedlichen historischen Divisionen zu sich ständig verändernden Gefechtssituationen führt, so dass kein Spiel dem anderen gleicht.



Technisch beeindruckend: Steel Division liefert Massenschlachten mit Hunderten Einheiten, ohne dass dies auf Kosten des Detailgrads oder der Animationen geht.



Nahe Mörsereinschläge versetzen Infanteristen in Panik. Sind wir in der Nähe, können wir die Beschossenen sogar gefangen nehmen. Gut zu sehen: die weite Flugbahn der 60mm-Granate.



Martin Deppe
@GameStar_de

Vor fast 30 Jahren hat mich schon mal ein Strategiespiel mit »Steel« im Namen fasziniert. Nämlich Typhon of Steel auf dem Commodore 64. Das kam 1988 von SSI und erinnerte optisch an eine Mischung aus Text-Adventure und Zeichensatz-Rollenspiel. Doch die rundenbasierten Weltkriegsgefechte waren hochspannend. Schon damals gab's ein Moralsystem, Crews in Panik verließen ihre Panzer, es gab realistische Sichtlinien, Reichweiten, Rauchgranaten. Mit Steel Division kommt dieses Spielgefühl wieder auf: Hier zählt nicht (nur) die Feuerkraft, sondern auch die richtige Taktik im richtigen Moment. Stures Anrennen gegen MG-Feuer mag in Hollywood funktionieren, hier hingegen vernebele ich meinen Vorstoß, flankiere den Gegner weiträumig – oder decke ihn, wenn Zeit genug ist, mit Mörserfeuer ein. Oder doch lieber auf meine Panzer warten, um sie dann womöglich in einem PAK-Hinterhalt zu verlieren?

Während ich 1988 noch in Ruhe überlegen konnte, schmeißt mich Steel Division heute in Dauerstress. Selbst auf der langsamsten Tempostufe Bullet-Time brennt überall die Hütte, denn mein Kampf gegen das MG-Nest ist nur einer von vielen gleichzeitig. Einsteiger (und teils auch erfahrene Spieler) sind hier schnell überfordert, zumal Steel Division trotz des ausführlichen Einsteiger-Tutorials und der sehr zugänglichen Steuerung keine leichten Szenarien aufährt – schon der erste Kampagneneinsatz hat es in sich. Wer es knackig, aber nicht ultrarealistisch mag, ist hingegen bestens aufgehoben. Tipp: Am besten mit Freunden im Multiplayer spielen, denn hier sind gut koordinierte Gefechte richtig spannend!

im offenen Gelände – all das zerrt an den Nerven der Soldaten. Steel Division ist eines der wenigen Spiele, in denen Soldaten sich nicht nur panisch zurückziehen, sondern sogar ergeben, wenn wir nahe genug herankommen. Das wiederum lässt sich prima nutzen, um aufgegebene Munitionstransporter zu erbeuten, etwa dann, wenn wir vorhin doch munter mit Gewehren und MPs gefeuert haben, statt Munition zu sparen. Auch klasse: Jede der beiden Kriegsparteien hat eine eigene Kontrollzone, erkennbar an der blauen und roten Unterlegung der jeweiligen Map. Wenn wir etwa mit Panzern oder Infanterie vorrücken, wandert unser Territorium mit ihnen. Durch geschicktes Vorstoßen können wir Gegner schwächen, denn auf feindlichem Gebiet sinkt ihre Moral zusätzlich, bis hin zur Kapitulation. Das klappt aber nicht immer: Fallschirmjäger zum Beispiel sind es gewohnt, hinter den feindlichen Linien zu operieren, denen macht das nix.

Wir bauen uns eine Armee

Bei so viel Realismus gibt's natürlich auch keinen Basisbau, um mal schnell ein paar Shermans nachzuproduzieren. Stattdessen arbeiten wir mit Punkten, die wir großzügig in die Startarmee eines Einsatzes pumpen können – oder nur sparsam, um dafür später situationsbedingt gezielt Verstärkung zu ordern. Denn jeder Einsatz ist in drei Zeitphasen unterteilt (Aufklärung, erste Gefechte, eigentliche Schlacht), und wir dürfen nicht in jeder Phase alle Truppentypen einschicken, viele Panzer sind zum Beispiel erst in Phase B oder sogar C erlaubt. Das verlangt auch wieder viel Taktieren: Zu Missionsbeginn nur in zwei Spähtruppen investieren, um später härter zuzuschlagen? Oder doch gleich auf mehrere Infanterietruppen setzen, um Dörfer schnell zu erobern und sich zu verschanzen? Das sorgt vor allem in Multiplayer-Schlachten mit gut koordinierten Spielern für packende Matches. Die Auf-

Deutsche Truppen

Wir weisen darauf hin, dass man in Steel Division unter anderem Einheiten der SS spielen kann, zum Beispiel die 12. SS-Panzerdivision »Hitlerjugend«, die 1943 aufgestellt wurde und aus überwiegend gerade mal 17-jährigen Soldaten bestand. Auch einzelne zumindest umstrittene Kommandanten tauchen in Infobildschirmen auf. Kurz vor Release hat Paradox auf Anraten der USK noch den später wegen der Ermordung kanadischer Kriegsgefangener verurteilten SS-Brigadeführer Kurt Meyer entfernt und durch Fritz Witt ersetzt – einen anderen Generalmajor der Waffen-SS.

teilung in Phasen ist eine der größten Neuerungen im Vergleich zur Wargame-Reihe, neben dem Weltkriegsszenario natürlich.

Vergleichsweise schwach finden wir hingegen die drei Kampagnen, die lediglich je vier Einsätze trocken aneinanderreihen. Immerhin gibt's hier immer wieder Nebenziele, etwa das Abfangen feindlicher Nachschubkonvois. Spannender sind wiederum die selbst zusammenstellbaren Einzelszenarios mit KI-Verbündeten und -Gegnern, zumal wir jedem KI-Team eine eigene KI-Stärke verpassen können. Ein richtiger Strategiebaukasten sozusagen. ★

STEEL DIVISION: NORMANDY 44

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-2100 / AMD A8-6500
Geforce GTX 450 / Radeon HD 5570
3 GB RAM, 24 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2300 / FX-6300
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 24 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- flüssiges Zoomen vom großen Überblick bis zu einzelnen Kampfgruppen
- sehr detaillierte Einheiten
- gute Soundkulisse
- teils Einheitenflackern wegen Sichtlinienberechnung

SPIELDESIGN



- sehr guter Mix aus Strategie und Taktik
- Nonstop-Entscheidungen
- sehr unterschiedliche Taktiken
- 6 Geschwindigkeitsstufen
- auch im Solo-Modus nicht völlig pausierbar

BALANCE



- ausführliches Tutorial
- Schnellspeichern
- solide KI
- belohnt Zusammenarbeit mit KI-Truppen und im Multiplayer
- macht es Einsteigern unnötig schwer

ATMOSPHÄRE / STORY



- sehr dynamische Gefechte
- hoher Realismusgrad
- Frontverlauf, Reichweiten, Munition, Moral wirken sich aus
- angenehm hektisch
- schwach inszenierte Kampagne

UMFANG



- über 400 reale Truppentypen
- 14 Szenarios + sehr gut konfigurierbarer Multiplayer-Modus bis zu 10vs10
- frei zusammenstellbare Kampfgruppen
- hoher Wiederspielwert

FAZIT

Überwiegend realistisches, aber zugängliches Echtzeit-Strategiespiel. Trocken inszeniert, kombiniert Strategie und Taktik aber spannend.

