

Post Scriptum: The Bloody Seventh

P.S. ICH LIEBE DICH!

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Periscope Games** Termin: **2018**

Der realistische Taktik-Shooter Post Scriptum erweckt die Operation Market Garden zum Leben. Und trifft damit zumindest bei Johannes einen Nerv. Von Johannes Rohe

Was macht man üblicherweise in der freien Zeit zwischen den Jahren? Man entspannt sich, legt die Füße hoch und genießt die Ruhe. Oder man wagt sich ins umkämpfte Afghanistan oder in den Kaukasus und kriecht dort mit der Waffe in der Hand durchs Unterholz. Zumindest habe ich das getan – rein virtuell natürlich, im faszinierenden Taktik-Shooter Squad.

Das Spiel des Indie-Studios Offworld Industries ist für mich persönlich aktuell das Nonplusultra, wenn es um realistische, aber dennoch unterhaltsame Multiplayer-Balleien geht. Jetzt bekommt dieses Squad jedoch Konkurrenz. Ausgerechnet von ... nun, sagen wir von seinem Halbbruder.

Die Brücke von Arnheim

Post Scriptum: The Bloody Seventh verlegt die taktischen Gefechte in den Zweiten Weltkrieg und will die erbitterte Schlacht um Arnheim im Rahmen der Operation Market Garden spiel- und erlebbar machen. Dafür sollen bis zu 100 Spieler gleichzeitig auf den bis zu 16 Quadratkilometer großen Maps kämpfen. Zu Fuß als Infanteristen, aber auch mit Panzern und anderen Fahrzeugen.

Das sind große Pläne, doch sie werden aufgehen, da bin ich mir jetzt schon sicher. Warum? Weil das Spiel auf dem hervorragenden technischen Grundgerüst fußt, das Offworld Industries mit dem zuvor erwähnten Squad geschaffen hat.

Post Scriptum ist praktisch eine Total Conversion, die jedoch als eigenes Spiel beim separaten Studio Periscope Games entsteht. Weil für die technische Basis gesorgt ist, kann sich das Team um die Details kümmern – und das merkt man. Die fünf geplanten Maps sind den echten Schauplätzen liebevoll nachempfunden und wurden auf Basis

historischer Karten gebaut. Das Hotel Hartenstein (bekannt aus dem Film »Die Brücke von Arnheim«), das den Briten als Hauptquartier diente, steht an seinem korrekten Platz auf der Map Oosterbeek und wurde eins zu eins nachgebaut.

Unfreiwilliges Kopfeinziehen

Mich beeindruckt das Sounddesign jedoch am meisten. Zwar konnte ich Post Scriptum noch nicht selbst spielen, doch ein einstündiges Video der Entwickler mit dem YouTuber DimplexHeated gibt einen Vorgeschmack,

Hakenkreuze und die deutsche Version

Die Entwickler von Post Scriptum legen viel Wert auf Authentizität. Dementsprechend finden sich in der aktuellen Spielversion Hakenkreuze und andere verfassungsfeindliche Symbole. Für Deutschland soll es später eine angepasste Version geben.



Wenn der Tiger mit seiner 8,8-cm-Kanone feuert, rummst es gewaltig. Das Sounddesign von Post Scriptum ist schlicht genial.



In dem Wäldern lassen sich MG-Nester positionieren, um die Gegner am Vorrücken zu hindern.

bei dem mir die Kinnlade runterklappt. Ein Panzergeschoss, das über meinen Kopf rauscht, lässt mich unwillkürlich zusammenzucken. MG-Feuer treibt mich schon durch die Geräusche der umherschwirrenden Kugeln in Deckung. Und die Ketten eines Tigerpanzers hört man bereits aus großer Distanz bedrohlich anrumpeln. Irre!

Die Matches selbst orientieren sich grundsätzlich am Spielprinzip von Squad, allerdings mit ein paar eigenen Kniffen. Im Spielmodus »Offensive« gibt es etwa stets ein angreifendes und ein verteidigendes Team, das zu Beginn einer Runde alle Flaggenpunkte hält. Diesen Spielmodus soll es zudem in zwei Varianten geben: »Authentic« enthält nur Truppen, die 1944 tatsächlich im Einsatz waren, »Armory« bietet ausgeglichene Partien mit mehr Fahrzeugen und Waffen. Ein deutlich komplexerer Spielmodus namens »Stratagem« lässt die Teams eigene Basen errichten und erinnert in vielen Punkten an Strategiespiele.

Ein Team für jeden Job

Die Squads, in denen sich die Spieler organisieren, gehören einer von drei Sections an: Die Infanterie trägt die Hauptlast der Kämpfe, Logistics-Squads kümmern sich um den Nachschub, und die Armored-Section führt schwere Fahrzeuge ins Feld. Insgesamt dürften Panzer und Co. eine größere Rolle spielen, als es derzeit bei Squad der Fall ist.

Wie beim Halbbruder Squad ist es möglich und erforderlich Basen zu bauen. An diesen Punkten können frische Kräfte in den Kampf einsteigen. Damit eine Basis nicht in Feindeshand fällt, lassen sich MG-Nester und andere Befestigungen errichten.

Post Scriptum ist derzeit noch in der geschlossenen Alpha, und wie erwähnt konnte ich noch nicht selbst reinspielen. Aber in absehbarer Zeit soll ein Playtest stattfinden, zu dem wir eingeladen wurden, und danach soll das Spiel in den Early Access gehen. Kollege und Hobbyhistoriker Alexander Beck und ich können es kaum abwarten. ★



Ein Bauernhof in der Nähe von Oosterbeek, einem Vorort von Arnheim.

Das steckt in Post Scriptum

- Schlacht um Arnheim als bislang einziger Schauplatz
- fünf Maps: Heelsum, Oosterbeek, Driel, Doorwerth, Arnheim (wird erst nach Release veröffentlicht)
- Kartengröße zwischen 16 und 64 Quadratkilometern
- drei Spielmodi: Offensive, Stratagem, Sandbox
- 40 gegen 40 Spieler pro Partie (50 gegen 50 als Ziel)
- Über 40 Fahrzeuge und große Waffen wie Jeeps, Trucks, Panzer (u.a. Tiger, Panther, Pz. III, StuG), PAKs, Mörser
- Logistik- und Basenbau-Systeme wie in Squad
- Team-Commander soll Artillerie und Luftschläge ordern können



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Es ist fast schon ein bisschen gemein, dass mir Post Scriptum nach dem Anschauen der ersten Videos sogar noch besser gefällt als Squad. Schließlich haben Offworld Industries die mühsame Vorarbeit geleistet, um das technische Grundgerüst zu schaffen, von dem der Shooter profitiert. Doch das historische Setting, die Detailversessenheit der Entwickler und der famose Sound treffen bei mir einfach einen Nerv.

Als Nächstes muss Post Scriptum im Playtest beweisen, dass es sich so gut spielt, wie es klingt. Doch ich bin zuversichtlich: Bei der großartigen Grundlage, die Squad bietet, müssten Periscope Games sich schon mächtig anstrengen, damit PS kein hervorragender Taktik-Shooter wird.