

HUGO KASTNER EMPFIEHLT

MEMOIR '44

Erlebte Kriegsgeschichte

Liebe Leserin, lieber Leser! Der erfolgreiche Verlag Days of Wonder hat „Memoir '44“ im Jahr 2004 in Zusammenarbeit mit der „Mission for the 60th Anniversary of the D-Day Landings & Liberation of France“ herausgebracht. Mit entsprechend pathetischen Worten wird der Käufer im Regelheft auf die in diesem Spiel präsentierten Kriegsszenarien vorbereitet: ... das Spiel wurde entwickelt, um an die Plagen und Opfer der Männer und Frauen während des Zweiten Weltkriegs zu gedenken. Die Herausgeber vertrauen darauf, dass die Spieler durch „Memoir '44“ mit einem verstärkten geschichtlichen Bewusstsein ausgestattet werden, wie auch mit dem Wunsch, mehr über diese „Greatest Generation of all“ zu erfahren ... (frei übersetzt, Anm. d. Verf.) Nun, als passionierter Historienspieler kann ich diese edlen Gedanken nur bestätigen. Dass dieses Spielprinzip vom Publikum, vor allem dem amerikanischen, mit großer Begeisterung angenommen wurde, beweisen die zahlreichen seit meiner Rezension in WIN 352 vom April 2006 erschienenen Erweiterungen wie „Terrain Pack“, „Eastern Front“, „Pacific Theatre“ oder „Air Pack“, mit denen die Kämpfe in Südeuropa/Nordafrika, der Russlandfront, im Pazifik bzw. nunmehr auch die Luftangriffe über England, Nazideutschland oder Japan intensiv nacherlebt werden können. Wenn Sie einmal selbst die ganze Fülle an Szenarien ausprobieren wollen, finden Sie ein ausladendes Terrain in den einladenden Räumen des Österreichischen Spielemuseums in Leopoldsdorf. (Infos unter www.spielen.at)

Meine 1. Warnung vorweg: Um eines dieser Szenarien durchzuspielen, ist einige Vorbereitung nötig, wollen doch sowohl Kampfeinheiten verschiedenster Art wie auch Symbolplättchen für Flüsse, Wälder, Hecken, Dörfer und dergleichen in bestimmte Positionen auf einer der beiden durch 13 x 9 Hexagonalfelder definierten Geländeplatten platziert werden. Hier sollten keine Fehler passieren, da ja alle Szenarien, wie etwa Sain-

te Mère-Église, Sword Beach, Omaha Beach, Operation Cobra, Montélimar oder Arnhem Bridge, um nur einige des Grundspiels zu nennen, eine stark historische Anlehnung nehmen. Doch diese Mühe lohnt sich, so viel sei versprochen. Meine 2. Warnung: Nie zuvor habe ich bei der Testphase zu einer Rezension so große anfängliche Vorbehalte bei meinen Spielpartnern erlebt, wie bei diesem amerikanischen Bestseller aus der Feder Richard Borgs. Wir Europäer haben so unsere negativen Assoziationen bei allem was mit dem Zweiten Weltkrieg zu tun hat, und wir drücken unsere Empfindungen durch den moralisierend gehobenen Zeigefinger sehr unvermittelt aus. Manchmal vorschnell, würde ich meinen. Denn „Memoir '44“ ist bei aller Kriegsthematik ein von höchster Stelle approbiertes Spiel, noch dazu mit einem faszinierend einfachen wie spannenden Spielprinzip. Ganz zu Recht hat „Memoir '44“ sowohl den „Wargamer Award for Excellence“ wie auch den Siegespreis beim „International Gamers Award 2004“ bekommen. Das sind Empfehlungen, die auch europäische Spieler nachdenklich stimmen sollten. Das lebendige, anschauliche Spielmaterial sowie die authentisch gestalteten Szenarien zahlreicher Kriegsschauplätze, die neben verfügbarer Feuerkraft der Alliierten und Achsenmächte auch natürliche Landschaftselemente wie Küstenverlauf, Wälder, Flussgebiete und dergleichen nachempfinden, machen „Memoir '44“ (wie auch seine Erweiterungen) für den unvoreingenommenen Spielfreund zu einem nachhaltigen Erlebnis. Nach und nach verschwinden die oben erwähnten anfänglichen Vorbehalte und machen einem turbulenten Spielabend Platz, geprägt von einem fast ungläubigen Staunen ob des doch irgendwo genialen Spielprinzips.

Rückmeldungen an: Hugo.Kastner@spielen.at

Für eine Rezension siehe: WIN 352 April 2006

EMPFEHLUNG #22

Autor: Richard Borg

Grafik: Cyrille Daujean u.a.
Karin Spät, Franz Vohwinkel

Preis: ca. 40,00 Euro

Verlag: Days of Wonder 2004

SPIELER
2 / 4-8

ALTER
10+

DAUER
ab 30

Glück Bluff Logik

Dieses Eroberungsspiel folgt sehr einfachen, logisch begründeten Konzepten, die dennoch von den Spielern neben dem nötigen Kampfglück einen strategischen Plan sowie ein Gefühl für den günstigsten Zeitpunkt zum Einsatz der verdeckten Kommandokarten verlangen.

Hugos EXPERTENTIPP

Fangen Sie jedenfalls mit einem der Grundscenarien an und gewöhnen Sie sich erst einmal an die verschiedenen Kampfeinheiten, Manöver bzw. Terrains, selbst wenn Sie schnell den im Grunde einfachen wie genialen Spielrhythmus erfasst haben. Wenn die Szenarien auch ausgewogen konzipiert sind, so geben sie bei exaktem Spielablauf doch der einen oder anderen Seite ein entscheidendes Übergewicht. Wollen Sie das Geschehen ganz fair nachvollziehen, empfiehlt es sich, jedes Szenario zweimal, mit vertauschten Rollen, abzuwickeln.

Hugos BLITZLICHT

„Memoir '44“ ist ein Kriegssimulationsspiel, darüber gibt es nichts zu diskutieren. Und bei dem Wort „Krieg“ schwingt bei uns in Europa sofort eine Lawine von Assoziationen und Emotionen mit. Daher hat dieser amerikanische Bestseller hierzulande eher ein Schattendasein gefristet. Ich muss dies sehr bedauern, denn „Memoir '44“ vermittelt ein hervorragendes Spielgefühl mit einem das Geschichtsbewusstsein fördernden Hintergrund. Und letztlich kann unser Gewissen durchaus mit dem Hinweis beruhigt werden, dass es auch für junge Menschen eine Notwendigkeit darstellt, sich mit allen Facetten der Geschichte auseinander zu setzen, unbeeinflusst von Fragen der Schuld und Sühne.

VORANKÜNDIGUNG: VINCI

In Schutt und Asche



IMPRESSUM

Offenlegung nach dem Mediengesetz: Medieninhaber, Eigentümer, Verleger und Hersteller: Verein „Österreichisches Spiele Museum“, vertreten durch Obmann Dipl.Ing. Dagmar de Cassan, Raasdorferstrasse 28, 2285 Leopoldsdorf im Marchfelde, Telefon 02216-7000, Fax 02216-7000-3, mail-to: office@spielejournal.at, Internet: www.spielejournal.at - Chefredakteur: **Dipl.Ing. Dagmar de Cassan**

Blattlinie: Die Blattlinie ist die Meinung aller Redakteure, freien Mitarbeitern und Gastautoren. Diese Meinung muss aber nicht mit der Meinung der Redaktion oder „Spielen in Österreich“ übereinstimmen. WIN bringt Informationen über Spiele und über die Spieleszene.

(Alle Rezensionen zu den Spielen in ALLES GESPIELT und in NEU EINGETROFFEN sind von Dagmar de Cassan)

Copyright (c) 2008 by Spielen in Österreich - Die Spiele Collection, Spiele Kreis Wien, Österreichisches Spielesfest, Spielesfest, Wiener Spiele Akademie, Spiel der Spiele und zwei Spiele-Symbole sind eingetragene Warenzeichen.

Ihre Email-Adresse: Wir versenden oft an unsere Mitglieder, Abonnenten und Interessenten eine Erinnerung für Termine und sonstige Infos. Wenn Sie noch nie eine Email von uns erhalten haben, fehlt uns Ihre Email!

ÖFFENTLICHES MEDIUM
Dieses Medium liest der
»OBSERVER«
Österreichs größter Medienbeobachter
Tel.: (01) 213 22 0