

Panzer Corps 2

VON POLEN BIS PARIS

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Flashback** Termin: **19.3.2020**

Auf DVD: Preview-Video



Schluss mit 2D: Panzer Corps setzt auf plastische Umgebungen und detaillierte 3D-Einheiten.

Wir haben uns durch die ersten Missionen von Panzer Corps 2 taktiert und verraten, ob es das Zeug hat, den Erfolg des Vorgängers zu wiederholen.

Von Fabiano Uslenghi

Wie schon bei seinen Vorgängern steht im Fokus von Panzer Corps 2 nicht der Siegeszug der Alliierten, nicht der Gegenschlag der Roten Armee. Nein. In Panzer Corps 2 nehmen wir in der Einzelspieler-Kampagne ausschließlich an den Eroberungsfeldzügen der deutschen Wehrmacht teil. Zwar können wir uns in den einzelnen Szenarien auch als Russen und Amerikaner in die Schlacht stürzen, die insgesamt 61 Gefechte der Kampagne erleben wir aber nur auf deutscher Seite. Schon bei der Ankündigung machten das Entwicklerteam von Flashback Games und der britische Publisher Slitherine klar, dass man in Sachen Gameplay weiterhin auf die Tugenden setzen wird, die schon Panzer General und das erste Panzer Corps bei den Fans beliebt machten.

Eine Mission besteht daher in der Regel daraus, dass wir als General besondere Siegpunkte auf einer weiträumigen Karte erobern müssen, dafür aber nur eine gewisse Anzahl an Runden Zeit haben. Das Spielfeld teilt sich in Dutzende Hexfelder auf, über die

wir unsere Panzer rollen und unsere Infanterie marschieren lassen. Denn obwohl der Name etwas anderes suggeriert, haben wir bei Panzer Corps die Auswahl aus einer riesigen Anzahl unterschiedlicher Truppentypen und müssen nicht nur Panzer ins Feld führen. Infanterie, Späher, Panzerabwehr, Luftabwehr, Artillerie, Jäger, Taktische Bomber, Strategische Bomber und Kriegsschiffe. Das Arsenal fällt erneut gewaltig aus. Im fertigen Spiel sollen über 1.000 unterschiedliche Einheiten auf ihren Einsatz warten. Aus dieser riesigen Auswahl picken wir uns zu Beginn jeder Schlacht die voraussichtlich besten Einheiten heraus und geben dafür Prestige-Punkte aus. Von denen sind allerdings meistens genug da. Vielmehr deckelt das gestrenge Einheitenmaximum irgendwann unsere Rekrutierungswut.

Soweit ist also alles beim Alten. Doch während sich Panzer Corps auch optisch noch sehr stark an dem inzwischen über 20

Jahre alten Vorbild Panzer General orientierte, macht der zweite Teil endlich den Schritt in die dritte Dimension. Anstatt flacher Pappaufsteller rollen dieses Mal dank Unreal Engine 4 sehr hübsch gestaltete Modelle durch natürlich wirkende Landschaften. Das allein sorgt schon für ein deutlich frischeres Spielgefühl. Dabei ist der moderne Look aber nur die auffälligste Neuerung in Panzer Corps 2. Spielmechanisch hatten die Entwickler ebenfalls ein paar sinnvolle Ideen. Wie sich die wichtigsten auf das Spiel auswirken, fassen wir hier für euch zusammen:

1. Unser eigener General & neue Helden

In Panzer Corps 2 können wir dieses Mal gleich zu Beginn der Kampagne einen eigenen General erstellen. Dafür wählen wir einen passenden Namen, ein Porträt und bestimmen Vor- und Nachteile. Eine gute Methode, um unterschiedliche Spielstile zu fördern. Wer etwa vermehrt auf Panzer setzen will,

Welche Version haben wir gespielt?

Damit wir uns schon jetzt einen ersten Eindruck von Panzer Corps 2 machen konnten, hat uns der Publisher eine Preview-Version zur Verfügung gestellt, die wir nach Lust und Laune testen durften. Darin waren die ersten sechs Szenarien der Kampagne enthalten, in denen wir den Überfall auf Polen, Norwegen und Frankreich nachspielen konnten, was uns etwa fünf Stunden lang beschäftigt hat. Außerdem konnten wir vier von der Kampagne unabhängige Szenarien ausprobieren, in denen auch Einheiten aus dem Late-Game enthalten waren.

holt sich einfach den Vorteil »Panzer General« und macht diese Einheiten günstiger, verzichtet dafür aber eventuell komplett auf die Luftwaffe.

Im Gefecht noch spürbarer ist das neue Heldensystem. Dieses gibt Einheiten jetzt vollständig neue Fähigkeiten und es lassen sich so ziemlich mächtige Eliteregimenter erschaffen. Einer unser strategischen Bomber wurde dank zwei zugewiesener Helden etwa zu einer wahren Höllenmaschine, da er zweimal pro Runde angreifen konnte und den Feind nicht mehr nur unterdrückte, sondern echten Schaden verursachte.

2. Teilen & Einkreisen

Einer der Gründe für den deutlichen Fokus auf den Angriffskrieg der Wehrmacht liegt im Spielprinzip von Panzer Corps 2 verborgen. Obwohl rundenbasiert, bildet das strikte Zuglimit und das sture Erobern wichtiger Brückenköpfe perfekt das strategische Prinzip des deutschen Blitzkrieges ab. Es geht nicht darum, stärker zu sein, sondern schneller. Deshalb spielt bei Panzer Corps 2 auch das Einkesseln gegnerischer Truppen eine große Rolle. Einheiten oder Truppenverbände können wir nun von ihrer Versorgung abschneiden, wodurch sie zu Beginn ihres Zuges weder Verstärkung rufen noch Munition auffrischen dürfen. Dafür können wir jetzt auch eigene Einheiten aufspalten. Das macht sie individuell schwächer, bietet aber eine perfekte Möglichkeit, um einen solchen Kessel zu erzwingen. Dadurch sind wir nicht ausschließlich von mächtigen Einheiten abhängig, sondern können den Gegner auch mittels kluger Manöver schwächerer Truppenteile aus dem Spiel nehmen.

3. Panzer überrennen & Flugzeuge landen

Was braucht man, wenn man Gegner schnellstmöglich ausmanövrieren und ein-kesseln möchte? Richtig: Panzer. Ohne die schnellen Metallkolosse wäre der deutsche Blitzkrieg wohl unmöglich gewesen. Deshalb hat das namensgebende Kriegsgerät in Panzer Corps 2 einen neuen Trick gelernt – es überrennt seine Gegner. Wenn ein Panzer



Jeder neue General erhält einen Vorteil. Weitere müssen per Nachteil ausgeglichen werden.

nun eine gegnerische Einheit vernichtet, kann er direkt danach weiterfahren und bleibt nicht einfach stehen. Das klingt simpel, bietet aber taktisch ganz neue Facetten und macht schnelle Vorstöße möglich. Auch die Bewegung von Flugzeugen wurde überarbeitet. Am Anfang einer Runde müssen die Bomber und Jäger jetzt immer automatisch zu ihrer Startbahn zurückdüsen. Versehentlich weiter zu fliegen, als es der Treibstoffvorrat zulässt, ist also ein Ding der Vergangenheit. Um ferne Städte angreifen zu können, müssen deshalb unbedingt nahe Flugfelder erobert werden. So entsteht ein spannendes, taktisches Zusammenspiel aus Boden- und Lufteinheiten.

Nicht nur für Profis

Panzer Corps 2 verspricht genau an den Ecken zugänglicher zu werden, die beim Vorgänger wohl viele Spieler noch abgeschreckt haben. Die Optik ist endlich zeitgemäß, und mit den neuen Spielmechaniken lassen sich öfter und etwas einfachere Wege finden, um eine Schlacht für sich zu entscheiden.

Außerdem hat sich verbessert, wie Panzer Corps 2 Informationen an den Spieler vermittelt. Es ist nun sehr viel einfacher herauszufinden, welche Fähigkeiten die unter-

schiedlichen Einheiten besitzen und wie sie sich statistisch voneinander unterscheiden. Allerdings könnte die Informationslage auch noch besser werden. In unserer Preview-Version war etwa oft nicht ganz ersichtlich, warum eine bewaffnete Auseinandersetzung nicht zu unseren Gunsten ausfiel, obwohl sie es eigentlich sollte. Allerdings galt schon für den Vorgänger das Motto: einfach zu lernen, schwer zu meistern. Und auch der zweite Teil deutet wieder an, in genau diese Kerbe schlagen zu wollen. ★



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Als ich mit Panzer Corps 2 angefangen habe, war ich noch sehr skeptisch. Grundsätzlich mag ich Rundenstrategie, aber die einzelnen Einheiten auf den Hexfeldern zu verschieben, fühlte sich mehr nach Puzzeln als nach Blitzkrieg an. Doch nach und nach lernte ich die Mechanik kennen. Ich verstand, wie ich meine Truppe platzieren muss. Welche Wechselwirkungen zwischen den verschiedenen Truppentypen zum Tragen kommen und wie ich die neuen Helden effektiv einsetzen kann. Und ruckzuck war ich im Gameplay-Loop gefangen. Panzer Corps 2 gibt mir schon jetzt das Gefühl, ein brillanter Strategie zu sein. Anfangs wirkt es für mich noch wie eine Mammutaufgabe, innerhalb von 20 Runden mehrere Städte zu erobern. Doch als ich dann anfing, effektiv die Umgebung auszuspähen, Finten zu legen und dann entscheidend durchzubrechen, war das Belohnungsgefühl nach dem Sieg umso wohltuender. Und so taktierte ich mich stundenlang von Schlacht zu Schlacht und gab erst dann Ruhe, als meine Soldaten bereits vorm Eifelturm standen. Aber auch nur, weil danach die Preview-Version vorüber war. Panzer Corps 2 hat meiner Meinung nach das Zeug dazu, in Sachen Rundenstrategie einer der besten Titel des Jahres zu werden.



Die Einheitenauswahl ist riesig. Darunter findet ihr auch Prototypen wie den Panther D.