

Panzer Corps 2

MEHR TAKTIK. MEHR TIEFE. MEHR TANKS.



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Slitherine** Entwickler: **Flashback Games** Termin: **19.3.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Über tausend Truppentypen, 61 Kampagnenmissionen, neue Taktiken: Panzer Corps 2 fährt eine Großoffensive für Hexfeld-Strategen auf. Daran haben selbst Panzer- General-Veteranen zu knabbern! Von Martin Deppe

Keine Nazi-Symbole

Panzer Corps 2 erscheint in einer vereinheitlichten internationalen Version, die sich von Land zu Land lediglich durch die lokalisierten Ingame-Texte unterscheidet. Diese Version enthält keine Hakenkreuze, SS-Runen oder andere Nazi-Insignien. Auch die Heldennamen sind generisch, lassen sich nicht verändern und basieren nicht auf historischen Persönlichkeiten. Die Ingame-Texte und (englisch vertonten) Briefings sind militärisch-sachlich formuliert. Das Spiel ist nicht USK-geprüft, der Vorgänger hat eine Altersfreigabe ab 18 Jahren.



Wir haben ein Dauerfeuer aus triumphalen, aber auch frustrierenden Szenen erlebt. Wir haben herbe Verluste erlitten und zugleich den immer größeren Ehrgeiz entwickelt, es besser zu machen. Sofort. Und schwupps ist es schon wieder Mitternacht! Denn Panzer Corps 2 ist nicht nur umfangreicher als sein Vorgänger, sondern auch knackiger. Jede Menge neuer Taktiken, Regeln und Spielmechaniken setzen noch einen drauf aufs klassische Panzer-General-Grundgerüst.

Schon das erste Panzer Corps, im Sommer 2011 vom Strategie-Publisher Slitherine und Entwickler Flashback Games veröffentlicht, traf genau den Nerv der Old-School-Strategen. Noch heute liegen die positiven Steam-Wertungen bei 91 Prozent. Nach 17 (!) DLCs gibt es seit dem 19. März 2020 endlich Panzer Corps 2. Was hat sich knapp neun Jahre nach seinem Vorgänger getan? Das hat unser Tester Martin Deppe intensiv untersucht. So intensiv, dass wir euch an dieser Stelle von ihm ausrichten sollen, dass er persönlich beleidigt ist, wenn ihr nicht die Bilder-

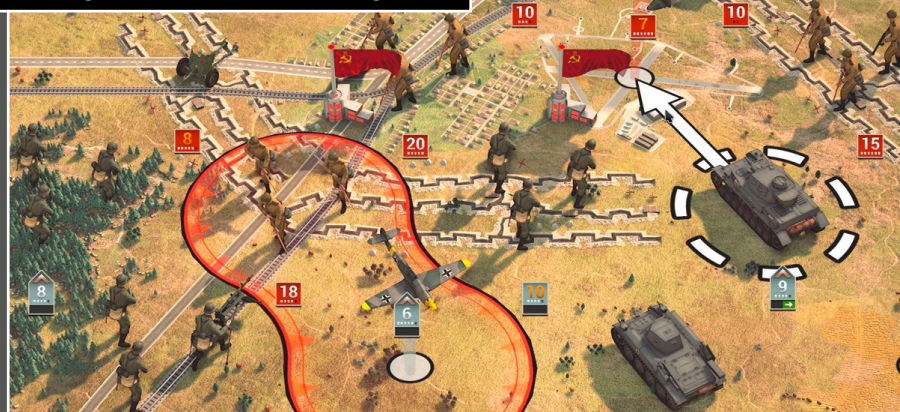
galerie der 35 Prototypen anschaut, in die er ganze Nächte gesteckt hat.

Fünf Sterne auf sechs Ecken

Panzer Corps 2 spielt sich, Überraschung, grundsätzlich wie der 26 Jahre alte Urvater. Die hübschen, aber bis auf flatternde Flaggen und fließende Flüsse leblosen Maps basieren erneut auf einem Hexfeld-System. Hier zieht ihr rundenweise eure Infanteristen, Panzer, Panzerabwehreinheiten, Spähfahrzeuge, Artillerie, Flakgeschütze, Jagdflieger sowie Taktischen und Strategischen Bomber. Kriegsschiffe sind auch dabei, aber nie Bestandteil eurer Kernarmee.

Grundsätzlich könnt ihr jede Einheit einmal bewegen und einmal angreifen lassen (oder andersrum). Aber es gibt viele Ausnahmen, zum Beispiel können Panzer einen deutlich schwächeren Gegner schlicht überrennen und nochmal komplett ziehen. Optisch hat Panzer Corps 2 dank der Unreal Engine 4 etwas zugelegt, die Modelle sind jetzt natürlich in 3D und sehen dank vieler De-

Qual der Wahl: Wenn wir mit unserem Panzer IV den Flugplatz erobern, muss sich der russische Yak-Jäger zum nächsten zurückziehen. Allerdings ist unser Panzer dann umzingelt.





Das Erobern gut verteidigter Sektoren voller eingegrabener Infanterie kann sich über viele Runden hinziehen. Artillerie und Strategische Bomber haben den Deckungslevel und die Verteidiger zermürbt, wir rücken endlich mit Infanterie und einem Flammpanzer II vor.

tails auch aus der Nähe ordentlich aus, Gleiches gilt für die Effekte.

Das Zusammenspiel der Truppentypen ist wichtig: Verschanzte Infanteristen sind nur mit einer Kombination aus Artilleriebeschuss, Luftangriff und eigener Infanterie zu knacken – selbst dicke Panzer erleiden schwere Verluste, wenn sie ohne Unterstützung eingegrabene Einheiten angreifen. Auch bei der Verteidigung ist Kombinieren Trumpf: Jäger und Flak schützen eigene Einheiten, indem sie angreifende Feindflieger zuerst beschießen. Artillerie beharrt Gegner, bevor sie benachbarte Verbündete angreifen. Und neuerdings feuern Panzerabwehrwaffen automatisch auf Panzer, die einen benachbarten eigenen Trupp attackieren. Das Austüfteln der richtigen Strategie macht nach wie vor einen großen Reiz aus, zumal jetzt viele Regeln und Taktiken hinzugekommen sind – dazu später mehr.

Kampagnen mit Zweigen

In den fünf Weltkriegskampagnen (Polen, Barbarossa, Nordafrika, Kursk 1943, Italien)

kommandiert ihr ausschließlich die deutsche Seite plus ein paar Verbündete, etwa italienische Truppen. Die Westalliierten und Sowjets spielt ihr lediglich in den acht Einzelszenarios, auf Zufallskarten oder im Multiplayer, der auch via Hotseat und E-Mail funktioniert. Dass später Alliierten-Kampagnen als DLC folgen werden, ist natürlich so sicher wie das Amen in der Kirche, die gab es auch schon beim ersten Panzer Corps. Und dank des mitgelieferten, umfangreichen Editors dürfte auch der Nachschub durch die Community gesichert sein – unabhängig von den offiziell eintrudelnden DLCs.

Die fünf Kampagnen umfassen insgesamt 61 Missionen, die gelegentlich verzweigen. Beim Russland-Feldzug ab 1941 habt ihr zum Beispiel gleich die Wahl, ob ihr im Norden, in der Mitte oder im Süden der Ostfront beginnen wollt. Wählt ihr den Norden, müsst ihr in der Folge mission Leningrad erobern. Die Mitte führt euch hingegen nach Kiew und dann direkt nach Moskau, die Südfront bringt euch über Kiew und eine Rostow-Mission nach Moskau – hier finden die drei Pfa-

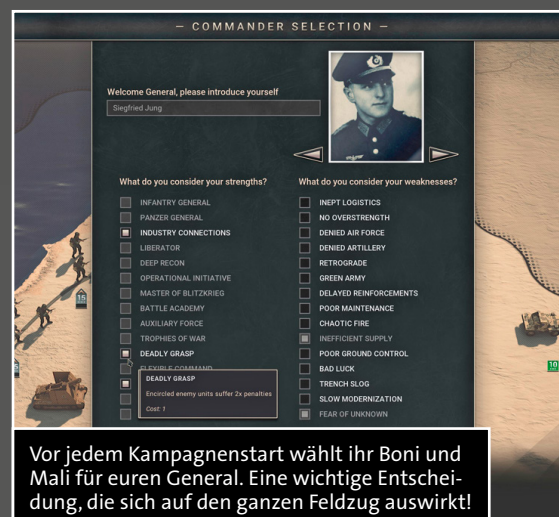
de wieder zusammen, um sich ein paar Einsätze später nach Stalingrad erneut zu trennen. Solche Parallelmissionen unterscheiden sich vor allem durch das Map-Layout. Szenarios mit wenigen, aber stark befestigten Zielen eignen sich eher für infanteriefokussierte Armeen, während weite Ebenen mit mehr und weiträumiger verteilten Zielen für Panzer geeigneter sind. Es gibt auch wieder fiktive Einsätze, so könnt ihr die Operation Seelöwe (die Invasion Englands) spielen, die euch nach der Eroberung von London weiter an die amerikanische Ostküste, über den Mississippi und schließlich an den Pazifik führt.

Jeder Mann ist wichtig

Die allermeisten Kampagnenmissionen nehmen locker einen langen Abend in Anspruch. Weil ihr nämlich wieder eine Kernarmee über eine komplette Kampagne mitnehmt, wollt ihr eure Verluste natürlich minimieren – und das ist tüfteliger und somit zeitaufwändiger. Eine Stadt mit mehreren Sektoren voller eingegrabener Infanterie, gesichert



Beim Norwegen-Einsatz können wir zwischen zwei Missionen wählen: Im Norden herrscht bergiges Gelände vor, also verschiffen wir im Süd-Szenario unser schweres Gerät.



Vor jedem Kampagnenstart wählt ihr Boni und Mali für euren General. Eine wichtige Entscheidung, die sich auf den ganzen Feldzug auswirkt!



durch Flak und Artillerie, braucht gerne mal fünf bis zehn Runden bis zur Eroberung. Eine »Augen zu und durch«-Strategie kann das zwar beschleunigen, endet aber spätestens nach ein paar Missionen im Desaster, weil ihr Verluste nicht mehr ersetzen könnt. Denn ihr müsst wieder Prestigepunkte be-rappen, um ganz neue Einheiten zu kaufen, angeschlagene Truppen aufzufrischen (vor allem wenn ihr erfahrene Kämpfer rekrutiert, um die bisherige Stufe zu halten!) sowie Einheiten zu verbessern (etwa durch neue Panzermodelle). Prestige kassiert ihr jede Runde, fürs Erobern von Ortschaften und am Ende einer Kampagnenmission – je mehr Runden vom Rundenlimit übrig bleiben, desto mehr Prestige winkt.

Hart am Limit

Ja, es gibt wieder dieses nervige Limit (das sich aber optional ausschalten lässt): Wenn ihr nach X Runden nicht alle primären Ziel-sektoren erobert habt, ist die gesamte Mis-sion vergeigt, ihr könnt nur neu starten oder einen Spielstand herausfischen. Selbst wenn ihr es auf den letzten Drücker schafft, bekommt ihr weniger Start-Prestige für den nächsten Einsatz. Beim Testen des Russ-land-Feldzugs sind wir etwa mit einer arg ge-

rüpften Kernarmee vor Moskau angekom-men – wir konnten sie nur notdürftig neu besetzen. Das ist historisch korrekt, aber kein gutes Spieldesign. Denn es verringert nicht nur die Chance auf den Sieg, sondern erzeugt das ungute Gefühl, dass wir die weitere Kampagne erst recht nicht schaffen.

Anderes Beispiel: Beim Verteidigen von Sizilien haben wir die geforderten 20 Run-den gegen die Amerikaner und Briten zwar durchgehalten, aber viel zu wenig Prestige-punkte für den nächsten Einsatz kassiert (logisch, wir sind ja am Rundenlimit ange-kommen). Das macht Panzer Corps 2 grund-sätzlich schwerer als seinen Vorgänger: Wer nicht akribisch taktiert, landet auch auf dem mittleren der fünf Schwierigkeitsgrade schnell mitten in der Kampagne in einer Sackgasse! Fairerweise könnt ihr vor (!) je-der Mission nicht nur den Schwierigkeits-grad ändern, sondern sehr viele Einstellun-gen anpassen. Neben dem Rundenlimit dürft ihr zum Beispiel den Kriegsnebel oder den Nachschub-Zwang deaktivieren. Auch die klassische Undo-Funktion lässt sich pri-ma angleichen. Generell kann Flashback Games bei Bedarf das Problem leicht nach-träglich beheben – indem das Team die Prestigebelohnungen anpasst.

Missionsdesign aus den Neunzigern

Das antiquierte Missionsdesign ist ebenfalls ein großer Kritikpunkt. Fast immer geht es nur darum, in X Runden die vorgegebenen Sektoren zu erobern oder zu verteidigen. Selbst »neue« Missionsziele wie »Besiege alle Gegner auf der Map« sind enorm ab-wechslungsarm, gerade bei stark verschanz-ten Truppen artet das schnell in Arbeit aus. Das ist historisch zwar alles nachvollziehbar – trotzdem könnten abwechslungsreichere (Neben)missionen und Belohnungen mehr Schwung in Panzer Corps 2 bringen. Der Genre-Bruder Order of Battle (ebenfalls von Publisher Slitherine) macht das zum Bei-spiel besser. Denn hier sind die Hauptziele generell dynamischer (»Beide Flugzeugträ-ger versenken«), und Nebenziele wirken sich auf Folgemissionen aus (wenn wir einen Schweren Kreuzer entkommen lassen, greift er uns im nächsten Einsatz mit an). Und es gibt vorab angekündigte Belohnungen für spezielle Leistungen (in vier Runden sieben Zeros abschießen, in fünf Runden den ers-ten Bunker knacken und so weiter). Dass wir dennoch wieder ein Auge zudrücken und uns tapfer »nur noch eine Runde« durch die Kampagnen kämpfen, liegt an der jetzt noch komplexeren puzzelig-taktischen Verzah-nung der Truppentypen und Spielmechani-ken. So soll Rundenstrategie ja auch sein.

Kommandeure und Helden

Auch wenn sich Panzer Corps 2 grundsätz-lich wie sein Vorgänger spielt, gibt's wichti-ge Neuerungen. Die erste erlebt ihr schon vor der ersten Kampagnenrunde: Ihr dürft euch einen General als Alter Ego basteln. Dazu investiert ihr Punkte in jeweils bis zu 15 Stärken und Schwächen. Der »Befreier«-Bonus zum Beispiel kostet zwei Punkte und bringt euch 50 Prozent mehr Prestige, wenn ihr einen Flaggenpunkt erobert. Ihr könnt auch Schwächen wählen, um euch im Ge-genzug mehr Boni zu holen – so ein Malus ist beispielsweise »Furcht vor dem Unbe-kannten«, damit können eure Einheiten nicht durch den Kriegsnebel ziehen. Über-

Umzingeln

Wenn Einheiten fliehen wollen (weil sie etwa zu hohe Verluste erlitten haben), aber nirgendwo hin können, ergeben sie sich. Das war schon im Vorgänger so – aber jetzt könnt ihr sogar Fahrzeuge oder Geschütze der geschlagenen Streiter erobern und in eure Armee übernehmen. Dieses Einverleiben von Material kostet allerdings separate Prestigepunkte, lohnt sich also nicht immer.



legt euch aber sehr, sehr gut, welche Stärken und Schwächen ihr nehmt, denn sie begleiten euch durch die gesamte Kampagne! Einige Mali sind reiner Selbstmord, etwa die beiden, die euch keine Artillerie oder Flugzeuge mehr kaufen lassen.

Das Heldensystem wurde erweitert: Die Helden, die nach jeder Mission zu euch stoßen, bringen jetzt keine simplen Boni wie Angriff +1 mit, sondern ausgeklügelte Fertigkeiten. Mit »Feldreparaturen« zum Beispiel bekommt die Einheit, der ihr den Helden zuweist, jede Runde einen kostenlosen Stärkepunkt zurück. Und wenn ihr zum Beispiel einen »Envelopment«-Helden an Bord habt, können sich Gegner nicht zurückziehen, sondern ergeben sich immer. Insgesamt ist das Heldensystem deutlich motivierender als das des Vorgängers, ohne das Balancing zu kippen. Tipp: Mit dem Generals-Bonus »Killerteam« bekommt ihr gleich zu Kampagnenbeginn drei Helden!

Die alten Medaillen mit Truppenboni wie Verteidigung +1 gibt's übrigens immer noch. Eine Einheit kann sie sich durch besondere Aktionen und Hartnäckigkeit verdienen. Ein Jäger, der zum Beispiel 100 feindliche Stärkepunkte vom Himmel holt, kriegt eine Medaille mit Luftangriff +1. Obendrauf ergattert die ausgezeichnete Einheit aber auch einen passenden Skill, bei Panzern zum Beispiel »Dampfwalze« – damit dürfen sie nach jedem Kill nochmal komplett ziehen.

Heimatflugplätze

Das macht die Flugplätze wichtiger als bisher: Wenn ihr nämlich einen feindlichen erobert, müssen sich die dort stationierten Flieger zum nächsten zurückziehen, dürfen also eine Runde lang nicht angreifen. Noch schlimmer wird's bei schlechtem Wetter, denn dann können Flugzeuge wie früher gar nicht erst aufsteigen – wenn ihnen dann auch noch der Flugplatz unter dem Hintern wegerobert wird, werden sie automatisch zerstört. Ihr müsst also gut abwägen, ob ihr lieber von einem Platz im Hinterland aus startet und dadurch weniger Luftraum über der Front abdeckt, oder einen Flugplatz in Frontnähe wählt und damit auch das Risiko einer gegnerischen Eroberung eingeht.

Ihr könnt eure Flugzeuge jederzeit zwischen eigenen Plätzen verlegen und somit neu stationieren, verliert dann aber eine Angriffsrunde. Strategische Bomber und Jets brauchen übrigens befestigte Flugplätze, während Propeller-Jäger und Taktische Bomber auch auf einfachen Flugfeldern starten und landen. Das neue System gefällt uns gut, zumal ihr keine Flieger mehr wegen Spritmangel verlieren könnt.

Versorgung und Kessel

Apropos Versorgung: Wichtige Städte und Sektoren dienen jetzt als Versorgungs-Hexfelder. Ihr müsst eure Einheiten nicht mehr manuell betanken und aufmunitionieren. Denn das passiert nun automatisch, solange die Einheit eine feindfreie Verbindung zu ei-

Tödliches Teamwork

Unsere Stuka hat einen T-26 bombardiert, nur noch ein Stärkepunkt ist übrig. Die benachbarte 8,8cm-Flak kann auch Bodenziele bekämpfen – und gibt dem Panzer den Rest.



nem Versorgungsfeld hat. Dieses System fanden wir anfangs gewöhnungsbedürftig: Es ist zwar nett, keine Runde mehr für Nachschub verbraten zu müssen – aber man übersieht auch leicht, dass einem Fahrzeug gerade der Sprit ausgeht oder die Munition knapp wird. Gerade die Spähpanzer, die gerne weit im Hinterland streunern, bleiben schnell liegen, wenn ihr nicht aufpasst!

Insgesamt ist das Versorgungssystem aber nicht so detailliert wie etwa im Rundenstrategie-Kollegen Unity of Command 2, in dem ihr Versorgungsdepots und -lastwagen selbst zuweist. Trotzdem kann ein Versorgungsmangel auch die härteste Einheit mittelfristig zerstören, wenn ihr sie einkreist. So haben wir zum Beispiel einen wertvollen

Tiger verloren, weil wir ihn übermütig zu weit ins Feindgebiet geschickt haben. Die US-KI hat ihn mit Infanterie umzingelt und mit einer Fliegenden Festung bombardiert (die B-17 richtet zwar selten direkten Schaden an, reduziert aber dafür Sprit- und Munitionsvorräte ihres Ziels enorm). Diese Angriffe haben den Tiger stark unterdrückt, sodass seine Kampfkraft rapide gesunken ist, und weil er vom Munitionsnachschub abgeschnitten war, wurde er schnell zahnlos und schließlich vernichtet.

Generell macht die KI einen guten Job: Sie erobert gnadenlos leichtsinnigerweise von uns unbewachte Flugplätze, nutzt Unterstützungsfeuer, nimmt mit ihren Spähpanzern Orte im Hinterland ein. Wir haben aber auch

Operation Husky: Kampf um die Stiefelspitze

Am 10. Juli 1943 beginnt die alliierte Invasion auf Sizilien. Sie ist der Auftakt des Italien-Feldzugs – auch in Panzer Corps 2. Und eine günstige Gelegenheit, euch wichtige (neue) Elemente der Spielmechanik vorzustellen!

Flugzeuge haben jetzt einen Heimatflugplatz, zu dem sie am Ende des gegnerischen Zuges automatisch zurückkehren, tanken und aufmunitionieren. Wenn der erobert wird, müssen die Flieger zum nächsten fliehen, können in dieser Runde also erst mal keinen Angriffsflug mehr ausführen.

13

Neuerdings können alle Truppentypen feindliche Orte und Flugplätze erobern, also auch Artillerie und Luftabwehreinheiten.

12

Einheiten auf Hügeln oder Bergen können ein Feld weiter spähen. Artillerie und Flak feuern außerdem ein Feld weiter.

11

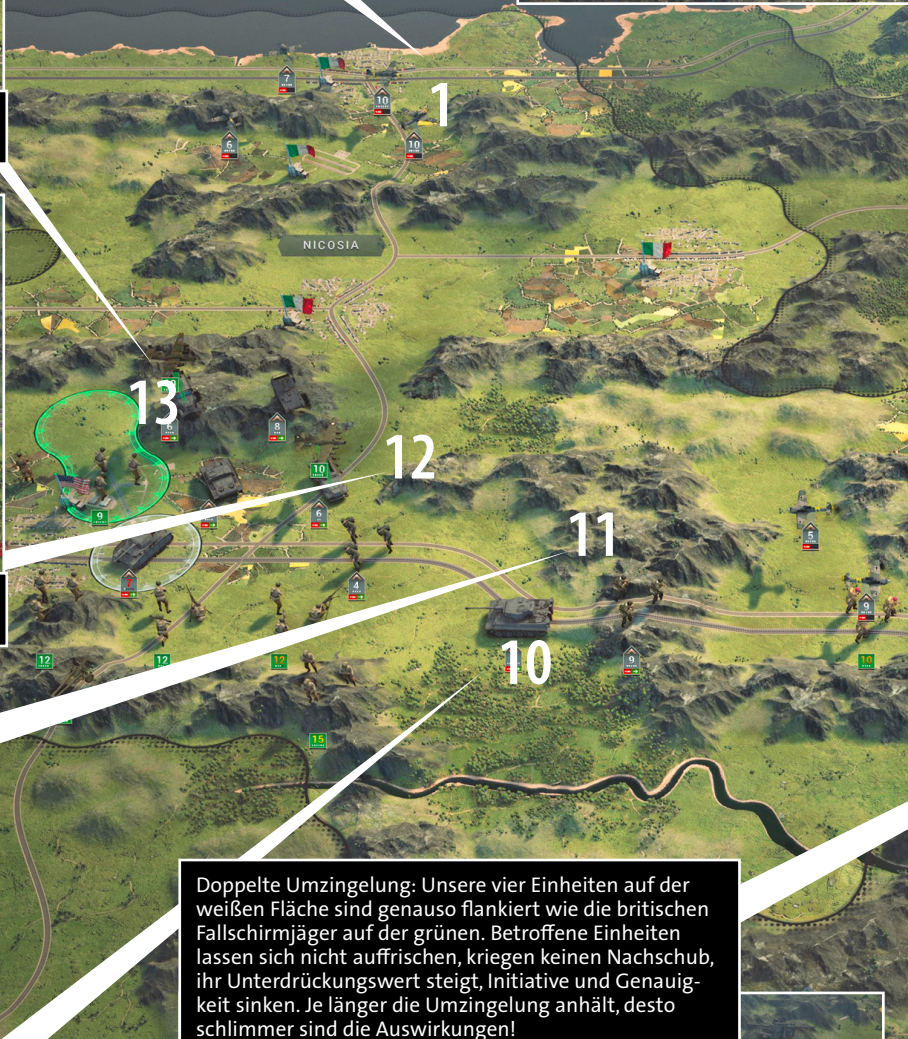
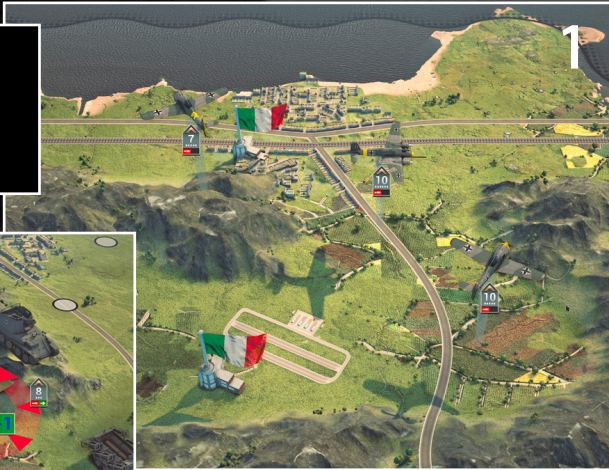
Unsere FW 190 A knöpft sich die Fliegende Festung vor. Je weiter Jäger von ihrem Heimatflugplatz entfernt sind, desto stärker sinkt ihre Treffergenauigkeit.

Eine B17-F bombardiert unseren Tiger I. Die Fliegende Festung richtet zwar keinen direkten Schaden an, steigert aber den Unterdrückungsmalus und zieht wertvollen Sprit sowie Munition ab.

10

Doppelte Umzingelung: Unsere vier Einheiten auf der weißen Fläche sind genauso flankiert wie die britischen Fallschirmjäger auf der grünen. Betroffene Einheiten lassen sich nicht auffrischen, kriegen keinen Nachschub, ihr Unterdrückungswert steigt, Initiative und Genauigkeit sinken. Je länger die Umzingelung anhält, desto schlimmer sind die Auswirkungen!

9





Die KI nutzt Lücken in eurer Verteidigung gnadenlos aus. Hier huscht ein Trupp US-Infanterie aus dem Kriegsnebel und schnappt sich Randazzo.



Unser einziger Nachschubpunkt ist Messina, ganz im Nordosten. Frisch gekaufte Einheiten können wir nur dort in die Schlacht bringen, darum haben wir unserem neuen Infanterietrupp einen Opel Blitz spendiert. Einheiten tanken und munitionieren jetzt automatisch auf – aber nur, solange sie eine feindfreie Verbindung zum nächsten Nachschubfeld haben!



Jets und Strategische Bomber wie diese Ju 88 A brauchen jetzt gescheite Flugplätze – auf allen Schotterpisten können nur noch propellergetriebene Jäger und Taktische Bomber starten und landen.



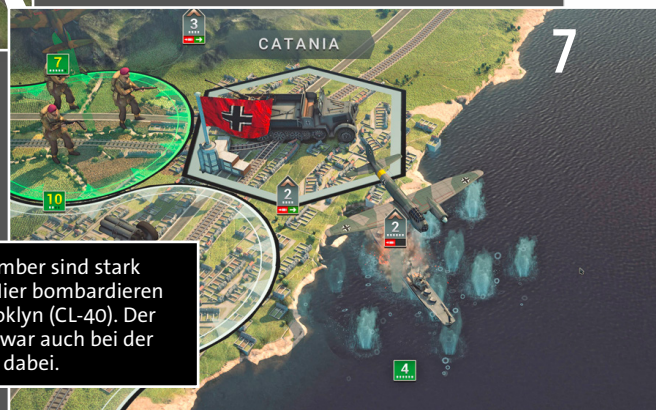
Die 8,8cm-FlaK 36 (oben Mitte) feuert auf den britischen Mosquito-Bomber. Das Geschütz lässt sich auch runterkurbeln und gegen Bodentruppen einsetzen. Gegen Infanterie ist das keine gute Idee, gegen Fahrzeuge sehr wohl.



Unser Nebelwerfer gibt Unterstützungsfuer gegen die angreifende englische Infanterie. Auch wenn es gerade so aussieht: Mit Nebel hat das nix zu tun – der Name stammt vom Erfinder des Granatwerfers, dem Raketenforscher Rudolf Nebel.



Aufgepasst, das ist neu und kann tödlich enden: Panzerabwehrgeschütze geben jetzt Unterstützungsfuer. Wenn wir mit unserem Tiger die Infanterie angreifen, kriegen wir vorher doppeltes PAK-Fuer aus den beiden britischen 6-Pfündern ab.



Strategische Bomber sind stark gegen Schiffe. Hier bombardieren wir die USS Brooklyn (CL-40). Der Leichte Kreuzer war auch bei der echten Invasion dabei.

Der Editor: Historisch? Fiktiv? Geht alles!

Mit dem mitgelieferten umfangreichen, aber unkomplizierten Editor könnt ihr eigene Szenarien entwerfen oder vorhandene bearbeiten. Wer zum Beispiel große Seeschlachten mag, kann sich in diesem »FjordWar« austoben, inklusive Schlachtschiffen und deutschem Flugzeugträger »Graf Zeppelin« (der in Wirklichkeit nie zum Einsatz kam, obwohl er zu rund 90 Prozent fertiggestellt war). Oder wie wär's mit einer Runde unter Wasser? U-Boote könnt ihr auf Über- und Unterwasserfahrt umschalten, auf Tauchfahrt werden ihnen nur Zerstörer und Taktische Bomber gefährlich. Anders als früher können die Boote allerdings nicht mehr mit einem Glücksfaktor entkommen, wenn sie angegriffen werden.



gelegentlich erlebt, dass sie ihre Artillerie etwas zu nah an die Front schiebt.

Einheiteneroberung und Prototypen

Wenn sich eine Einheit ergibt, wird ihre Ausrüstung neuerdings erbeutet und landet in eurem »Einkaufswagen«. Sobald ihr hier Feindgerät mit insgesamt zehn Stärkepunkten gesammelt habt, könnt ihr zum Beispiel

in einer deutschen Kampagne eine erbeutete Cromwell-Panzergruppe für Prestigepunkte erwerben. Mit einem Haken: Wenn ihr die gekaufte Einheit auffrischen wollt, geht das nur mit weiteren Punkten aus dem Eroberungspool. Daher lohnt sich der Kauf feindlicher Einheiten eher selten (zum Beispiel bei hochwertiger Beute). Denn es ist ja einfacher, eigene Truppen zu rekrutieren und bei



Fabiano Uslenghi

@StillAdrony



Anders als Martin bin ich kein Veteran der ersten Stunde. Wie auch. Als Panzer General rauskam, habe ich gerade erst gelernt, richtig aufs Klo zu gehen. Aber ich verehere die Rundenstrategie, und der Zweite Weltkrieg kitzelt immer meinen Historiker-Nerv. Und so hat es Panzer Corps 2 auch nicht viel Mühe gekostet, mich trotz meines jugendlichen (haha) Alters sofort in seinen Bann zu ziehen. Die Knobel-Schlachten sind also nicht nur was für Nostalgiker. Das Spielprinzip drückt oft die richtigen Knöpfe und fesselt damit auch Neulinge Runde für Runde vor den Bildschirm. Man muss allerdings Geduld mitbringen. Und unter Zeitdruck sollte man sich schon mal gar nicht an Panzer Corps 2 heranwagen. Denn die Missionen können oft langatmig werden. Das kann auch frustrieren, etwa wenn einem doch irgendwann die Ressourcen ausgehen und man sich deshalb erneut in ein Gefecht stürzt, das beim ersten Mal schon zwei oder drei Stunden gedauert hat. Aber glücklicherweise überwiegen in Panzer Corps 2 die Missionen, in denen ich mich wie ein brillanter Strategie fühle, weil dann doch wieder ein Rädchen ins andere gegriffen hat und ich mit einem koordinierten Angriff aus Flugzeugen, Artillerie und Panzern gerade noch vor Ende des Rundenlimits die nötigen Siegpunkte ergattern konnte. Doch gerade das macht es auch so ärgerlich, dass die Entwickler in den neun Jahren seit Panzer Corps noch immer auf dasselbe unkreative Missionsdesign zurückgreifen. Andernfalls hätte es Panzer Corps 2 nämlich selbst bei mir Jungspund noch um einiges einfacher gehabt.

Bedarf gegen normale Prestigepunkte aufzufrischen. Trotzdem ist es eine nette Idee – wir haben beim Testen oft darauf hingearbeitet, eine starke Feindeinheit zur Aufgabe zu zwingen, statt sie zu zerstören. Für diese Taktik gibt es übrigens einen eigenen Helden: Seine Gegner können sich nicht zurückziehen, sondern ergeben sich immer.

Panzer Corps 2 hat über 1.000 Truppentypen (im Vanilla-Vorgänger waren's 600 und ein paar Zerquetschte). Darunter tummeln sich natürlich viele Varianten eines Grundmodells (den Panzer IV gibt's beispielsweise in sieben Versionen). Besonders interessant sind die 35 sogenannten Prototypen: Das sind Einheiten, die ihr ein paar Monate früher bekommen könnt als in der realen Geschichte. Etwa den Tiger 1, den Panzerjäger Dicker Max oder sogar den überschweren Panzer Maus. Aber auch Maschinen, die nie zum Kampfeinsatz kamen, etwa der Nurflügler-Düsenjäger Gotha Go 229 (aka Horten H IX). Allerdings haben die Prototypen denselben Haken wie die Beutewaffen, denn zum Auffrischen braucht ihr ebenfalls einen se-

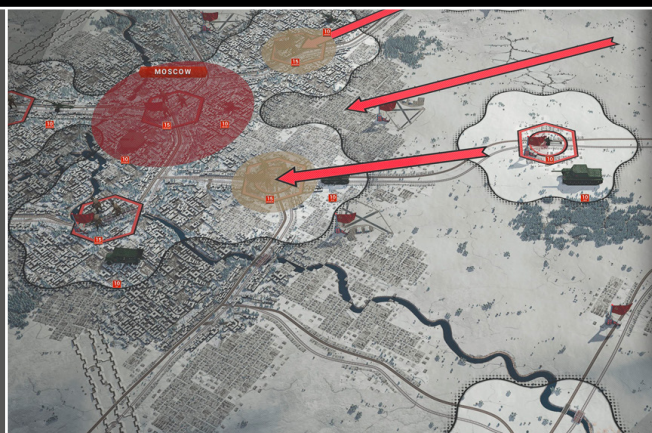


Martin Deppe
@GameStar_de

So sehr ich Panzer General auch mag: So langsam setzt die Spielmechanik Rost an. Denn auch in Panzer Corps 2, satte neun Jahre nach dem Vorgänger, lassen sich fast alle Szenarios mit »Erobre die Felder A, B und C in X Runden« zusammenfassen, alternativ »Verteidige die Felder A, B und C für X Runden«. Das fällt vor allem deswegen auf, weil gerade erst Fantasy General 2 gezeigt hat, wie eine abwechslungsreichere und trotzdem komplexe Neuauflage bestens funktioniert. Klar, der Zweite Weltkrieg liefert einen historischeren, fixeren Rahmen als eine Fantasywelt – aber trotzdem wäre mehr möglich. Warum kriege ich zum Beispiel immer nur eine feste Prestigepunkt-Summe, wenn ich eine Stadt erobere? Wenn ich auch mal gefangene Infanteristen befreien oder herrenlose Panzer direkt erobern könnte, wären die Feldzüge gleich motivierender und abwechslungsreicher. Auch Bonusziele wie »Vernichte drei Feindpanzer« würden das Balancing kaum umschubsen, täten dem Spiel aber gut. Die vielen durchdachten Neuerungen wie Einkesseln, das wichtigere Flugplatz-Erobern, und Feindgerät, das ich meiner Armee einverleiben kann, sind Schritte in die richtige Richtung, gehen mir aber noch nicht weit genug. Dass ich trotzdem wieder Runde um Runde gegen A, B und C anrenne, liegt vor allem am immer noch starken Puzzelfaktor von Panzer Corps 2. Das perfekte Zusammenspiel aus Panzern, Infanterie, Artillerie und Fliegern ist nach wie vor schön knobelig, auch das langsame Ausbauen meiner Kernarmee motiviert. Für Panzer Corps 3 erwarte ich aber deutlich mehr.

paraten Punktepool. Darum solltet ihr auch hier gut überlegen, ob ihr den Sturmtiger wirklich jetzt schon kaufen wollt oder lieber wartet, bis er in die reguläre Produktion geht und Verluste sich ganz normal gegen Prestigepunkte ersetzen lassen. Tipp: Wenn ihr

Die altbackenen Briefings sind englisch vertont. Hier warnt uns der Sprecher, dass Moskau schwer verteidigt ist. Die Missionsziele sind wie im Ur-Panzer General fast immer gleich: erobern und verteidigen.



In den fünf Kampagnen spielt ihr ausschließlich die deutsche Seite (plus ein paar italienische und rumänische Truppen). Die Westalliierten und Sowjets könnt ihr aber abseits davon kommandieren.



auf Prototypen steht, solltet ihr eurem General den Bonus »Industriekontakte« spendieren, dann bekommt ihr mehr Prototypenangebote pro Mission.

Wenig Transparenz

Neben den genannten Neuerungen gibt es noch viele kleinere. Einheiten auf Hügeln und Bergen können zum Beispiel weiter sehen (und Fernkampfeinheiten kriegen +1 Reichweite). Jeder Truppentyp kann Flaggenfelder erobern, und ihr könnt eine Einheit zerteilen, um zum Beispiel mehr Gebiet abzudecken und Gegner leichter einzukesseln oder eine Einkesselung zu verhindern. Ist natürlich riskant, weil auch die jeweilige Kampfkraft halbiert wird.

All die alten, geänderten und neuen Spielmechaniken harmonisieren hervorragend, alles greift ineinander. Allerdings hätten wir uns vor allem bei den Kämpfen deutlich mehr Transparenz gewünscht. Das Spiel zeigt zwar den voraussichtlichen Kampfausgang per Mouseover an – aber nicht, welche Faktoren dabei eine Rolle spielen. Das erschwert es vor allem Serieneinsteigern, die Zusammenhänge zu verstehen. So müsst ihr zum Beispiel immer selbst antizipieren, wie stark ein Gegner eingegraben ist, wie sich das Gelände, die Erfahrung der Kontrahenten und so weiter auswirken. Auch benachbarte Einheiten können starken Einfluss nehmen: Zum Beispiel halbiert eine verbündete Pionierein-

heit, die an euren Angreifer und seinen eingegrabenen Gegner angrenzt, passiv (!) die Verteidigungsstufe eures Ziels. Solche wichtigen Faktoren kriegt ihr nicht direkt vor dem Kampf angezeigt, sondern nur über Umwege, etwa weit unten im Einheiten-Statistikfenster oder bei eingblendeten Tipps auf dem Ladescreen. Auch für Veteranen gilt deshalb: Unbedingt das mitgelieferte PDF-Handbuch lesen! Mit der Zeit bekommt man zwar ein gutes Gefühl für die Zusammenhänge, bezahlt aber auch viel Lehrgeld. Aber genau das ist gleichzeitig die große Stärke von Panzer Corps 2: sich durchbeißen, auch wenn's mal wehtut. Genau wie damals in den Neunzigern! ★

PANZER CORPS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon II X2 280
Geforce GT 630 / Radeon RS 240
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3470 / Ryzen 3 1200
Geforce GTX 960 / Radeon RX 460
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

PRÄSENTATION



detaillierte Einheiten



ordentliche Kampfeffekte



weiter, stufenloser Zoom



leblose Landschaften



kaum wahrnehmbare Wettereffekte

SPIELDESIGN



hoher Knobelfaktor



Helden und Medaillen



einkesseln, Gerät erbeuten, Flugplätze erobern



neue Mechaniken fügen sich gut ein



immer gleiche, teils zähle 08/15-Missionsziele

BALANCE



fünf Schwierigkeitsgrade, viele Einstellmöglichkeiten



ausgewogene Einheiten



KI nutzt Schwachstellen



keine Anzeige, wie der Kampfausgang berechnet wird



Sackgassen-Gefahr

ATMOSPHÄRE / STORY



Panzer-General-Atmosphäre



nur noch eine Runde!



authentische Einheiten



keine überraschenden Ereignisse



insgesamt sehr nüchtern

UMFANG



fünf deutsche Kampagnen mit 61 Missionen



über 1.000 Truppentypen



8 Einzelszenarios, Zufallskarten, Multiplayer (Hotseat und per Mail)



mächtiger Editor



keine Alliierten-Kampagne

FAZIT

Knackige Rundenstrategie la Panzer General mit fünf sehr langen, ausschließlich deutschen Kampagnen und über 1.000 Truppentypen.

