

Vorsicht, Panzerknacker!

BLITZKRIEG 2

Noch ein Weltkriegs-Strategiespiel: Die Deutschen stehen mal wieder vor Stalingrad, über Japan kreisen erneut amerikanische Jäger. Und wieder kämpfen Sie als General an allen Fronten.

Zähneklappern im russischen Winter, Schweißbad auf Iwo Jima – Soldaten im Zweiten Weltkrieg hatten es auf keiner Seite so richtig gemütlich. Von diesem Ungemach merken Sie als General im Echtzeit-Strategiespiel **Blitzkrieg 2** nichts, Sie kommandieren weit herausgezoomt Panzer und Kanonen. Infanteristen tauchen lediglich als ganze Trupps auf dem Schlachtfeld auf, einzelne Soldaten lassen sich nicht anwählen. Klingt konventionell? Richtig, **Blitzkrieg 2** unterscheidet sich kaum vom Vorgänger – von der 3D-Grafik und kleinen spielerischen Neuerungen mal abgesehen.

lich, selbst wenn Panzer durchrasseln. Puristen dürfte allerdings die recht knallige Farbgebung stören, **Sudden Strike 2** etwa sah wesentlich realistischer aus. Außerdem wirken die Landschaften unbelebt. Außer im Wind wiegenden Bäumen und flatternder Wäsche auf der Leine bewegt sich nichts.

Zwar dürfen Sie die Kamera etwas drehen und kippen, nötig ist das allerdings selten, um etwa fitzelige Infanteristen besser anklicken zu können. Komplett sparen können hätte man sich die Zoomerei. Die höchste Stufe ist immer noch zu weit weg, um Details wirklich gut zu erkennen. In der niedrigsten dagegen sind Fußsoldaten kaum mehr zu sehen, für den perfekten Überblick ist die Kamera jedoch nicht weit genug draußen. Da wäre eine fixe, gut gewählte Perspektive sicherlich die bessere Lösung gewesen.

Design statt Zufall

Drei Kampagnen gibt's in **Blitzkrieg 2**: Achsenmächte, Alliierte und Sowjetunion. Die Feldzüge sind wiederum in kleine Kapitel mit vier oder fünf Missionen unterteilt. Innerhalb der Kapitel wählen Sie auf einer Übersichtskarte frei den nächsten Auftrag, mindestens drei müssen Sie vor der



Die Soldaten in den Schützengraben (grün) machen gut verborgenen den Panzern zu schaffen.



In Nachtmissionen sinkt die Sichtweite, den Zug unten müssen wir trotzdem verteidigen.

finalen Schlacht gewinnen. Es lohnt sich allerdings, alle Gefechte zu absolvieren, weil Erfahrungspunkte und neue Einheiten als Belohnung winken.

Während die Nebenaufgaben im ersten **Blitzkrieg** nur zufällig generiert und entsprechend langweilig waren, spendiert Nival jetzt »richtige« Missionen. Die hängen inhaltlich zusammen, auf russischer Seite bereiten Sie zum Beispiel die Verteidigung Moskaus vor. Statt Zwischensequenzen erklären nur öde Textbriefings die Aufträge, lediglich zwischen den Kapiteln laufen Original-Kriegsvideos zur Einstimmung.

Auftrags-Ödnis

Mit **Panzers Phase 2** hat CDV ein Paradebeispiel in Sachen Missions-

design im Programm, mit **Blitzkrieg 2** auch das komplette Gegenteil: Oft gibt es nur ein Ziel, Verzweigungen oder gar Nebenquests fehlen völlig. Die vom Hersteller gepriesenen alternativen Lösungswege beschränken sich beispielsweise auf die Wahl, die westliche oder die östliche Brücke zu nehmen. Einziger Trost: Viele Aufträge basieren auf historischen Schlachten. Oft kämpfen zudem KI-Truppen an Ihrer Seite,

MINI-FAQ

Was ist neu?
3D-Grafik, designte statt Zufallskarten, motivierendes Verstärkungssystem mit Kommandanten, etwas zugänglicher als Blitzkrieg.

Was bringt die 3D-Grafik?
Wenig: Verdeckte Einheiten sind leichter zu entdecken, die unflexible Kamera nervt manchmal.

Ich habe den Vorgänger, brauche ich Blitzkrieg 2?
Wenn Sie Blitzkrieg mochten, nicht unbedingt – der zweite Teil ist vielleicht zu einfach. Wenn Ihnen Blitzkrieg zu sperrig war – greifen Sie jetzt zu!

FACTS

- > 3 Kampagnen
- > 68 Missionen
- > 10 Multiplayer-Karten
- > 60 Infanterie-Typen
- > 250 Fahr- und Flugzeugtypen

VERGLEICH

Blitzkrieg (68)



Besser als...

Schlechter als...



Panzers Phase 2 (85)

Nicht nah genug dran

Deutlichste Neuerung: **Blitzkrieg 2** ist komplett in 3D. Dabei hat es Entwickler Nival geschafft, den Modellbau-Look des ersten Teils zu erhalten. Russische Dörfchen und pazifische Strände wirken sehr idyl-



WELTKRIEGS-STRATEGIE = CDV

Nur wenige Publisher haben sich so auf ein Genre und Szenario eingeschossen wie die Karlsruher. Der Feldzug begann im Jahr 2000 mit Sudden Strike und brachte neben Perlen wie Panzers auch Gurken wie Warcommander sowie eine Unzahl von Addons hervor. Viele Titel stammen von osteuropäischen Teams, aus den USA kaufte CDV den Rundenhammer Combat Mission ein. Hier das Schlachtenverzeichnis der Firma – ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Titel	Jahr	Wertung
Sudden Strike	2000	88
Sudden Strike Forever	2001	85
Combat Mission	2001	72
Warcommander	2002	49
Combat Mission 2	2002	73
Sudden Strike 2	2002	83
Blitzkrieg	2003	71
Blitzkrieg: Burning Horizon	2004	68
Combat Mission 3	2004	64
Panzers Phase 1	2004	89
Blitzkrieg Rolling Thunder	2005	68
Blitzkrieg Green Devils	2005	61
Hidden Stroke 2	2005	66
1944 Winterschlacht i.d. Ardennen	2005	62
Blitzkrieg Anthology	2005	68
Panzers Phase 2	2005	85



Die von außerhalb der Karte zu Hilfe gerufenen russischen Bomber räuchern spektakulär deutsche Stellungen aus.

Fachwissen bleibt erhalten (zumal der Chef selbst nicht auf dem Schlachtfeld auftaucht). Außerdem motiviert die Jagd nach Upgrades ungemein. Nachteil: Wer eine Truppengattung wie die Jagdflieger ständig vernachlässigt, schaut vielleicht in einer Mission mit starken feindlichen Bombern in die Röhre. Die ist zwar dann immer noch zu schaffen, aber eben wesentlich schwerer.

Probier's noch mal

Die ersten Missionen fallen auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade viel zu leicht. Nur wer überhaupt nicht aufpasst, verliert die Karte. Später jedoch wird es ganz schön knackig, weil die Missionsbeschreibungen ungenau bleiben und die Sichtweiten der Einheiten gering sind. Dann hilft nur das gute alte »Probier's noch mal«-Prinzip: Wer im ersten Anlauf

von der feindlichen Artillerie gerupft wurde, muss sich beim zweiten Versuch eben etwas anderes überlegen.

Wenigstens ist beim neuerlichen Anlauf alles gleich. Denn statt einer innovativen KI steuert General Skript die Feindeshorden. Das macht die Kämpfe zwar beherrschbar, aber oft zu vorhersehbar. Ohnehin ist es mit der künstlichen Intelligenz in Blitzkrieg 2 nicht allzu weit her. Hin und wieder ignorieren Panzer den Gegner oder finden den Weg über Brücken nicht.

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Ich weiß nicht genau, warum der Kollege so begeistert ist. Blitzkrieg 2 ist wie der Vorgänger ein leidlich hübsches Strategiespiel, das unter seinen sterbenslangweiligen Missionen leidet. Alle Karten sind gleich groß und viereckig. Die Ziele lauten stets: Nimm Punkt X ein und rücke dann weiter vor. Schön und gut: Das neue Kommandosystem verlangt etwas vorausschauende Planung. Spannender werden die Gefechte selbst dadurch aber nicht. Nö, wenn schon Zweiter Weltkrieg, dann doch lieber das erheblich abwechslungsreichere Panzers – egal, ob Phase 1 oder 2.



»Mauer Aufguss«



Die Kommandanten erfolgreicher Waffengattungen erhalten Erfahrungspunkte und damit Fertigkeiten.

Vorteil dieses Systems: Da die Upgrades an den Offizier gekoppelt sind, ist es nicht so tragisch, wenn Soldaten fallen – das

MARKUS SCHWERDTL

markus@gamestar.de

Nörgel-Mick hat schon recht: Viele Nervtöter des Vorgängers hat Nival einfach drin gelassen, Blitzkrieg 2 fällt deshalb in Sachen Missionsdesign und Story weit hinter Panzers Phase 2 zurück. Auch die Bedienung klappt nicht immer astrein, und die hirnlöse Skript-KI ist heutzutage eine Frechheit. Das Ganze wirkt wie ein nur grafisch aufgebohrtes Original-Blitzkrieg. Trotzdem habe ich den Russland-Feldzug begeistert auf einen Rutsch durchgespielt. Das Konzept der frei wählbaren Missionen ist zwar nur Augenwischerei (absolvieren muss man ohnehin fast alle), motiviert aber ungemain: Nur noch ein Auftrag, dann fällt Sewastopol! Die aus dem Vorgänger bekannten Verstärkungen gewinnen durch die Kommandanten enorm. Ich bin richtig stolz auf den Panzerfahrer Vassily Volkov, wenn er zum Starshiy Leytenant aufsteigt und seine Tanks fortan Schnellfeuer beherrschen. Die bunte Modellbahn-Optik gehört irgendwie zu diesem Genre und stört mich nicht, obwohl die Städte – bis auf im Wind flatternde Wäscheleinen – sehr leblos wirken. Für Teil 3 (und der kommt bestimmt) muss Nival aber unbedingt die Mängelliste abarbeiten.



»Etwas müder Blitzkrieger«

BLITZKRIEG 2 ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL

PUBLISHER: CDV / Nival | RELEASE (D): 28. 9. 2005
 SPRACHE: Deutsch | CA. PREIS: 40 Euro
 AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 76 S. Handbuch | USK: ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

VERGLEICHBAR MIT: Panzers Phase 2 (85, GS 09/05) Schicke Weltkriegsschlachten, tolle Missionen. Soldiers (84, GS 08/04) Taktisches Einzelkämpfer-Epos mit viel Action.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.	2,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Bis zu acht Spieler in LAN und Internet, kaum Einstellungsmöglichkeiten.
 MODI: Deathmatch

- CD/DVD: Video-Special
- TIPPS-TEIL: Kurztipps
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK J24

BEWERTUNG

GRAFIK	+ viele Details + Animationen - manchmal etwas fitzelig	8 / 10
SOUND	+ passender Soundtrack... - ...der auf Dauer nervt	8 / 10
BALANCE	+ nettes Tutorial + meist fair - Versuch-Fehl Schlag-Prinzip	7 / 10
ATMOSPHERE	+ intensives Schlachtfeld-Gefühl + Tages- und Jahreszeiten	8 / 10
BEDIENUNG	- Kamera zu nah - Infanterie schwer zu positionieren	6 / 10
UMFANG	+ drei große Kampagnen	10 / 10
MISSIONSDSIGN	+ geben Kriegsverlauf wieder - zu linear - keine Nebenquests	6 / 10
KI	- reagiert manchmal nicht - Skriptangriffe	4 / 10
EINHEITEN	+ Fahrzeugpool + Erfahrungssystem + Spezialfähigkeiten	10 / 10
KAMPAGNE	+ realistischer Verlauf + motivierende Bonusmissionen	9 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten | SOLO-SPASS 50 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: WELTKRIEGSSTRATEGIE WIE GEHABT, SOLIDE AUSGEFÜHRT.

