

## Angriff der Pixel-Landsr

## Blitzkrieg

Nach den beiden Sudden Strikes schickt Sie CDV erneut in den Zweiten Weltkrieg. Diesmal mit noch mehr Details und Realismus, aber weniger Klein-Klein.

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Den Ausdruck »Blitzkrieg« verwenden heutzutage vor allem englische Sportzeitungen, wenn Michael Schumacher mal wieder die Konkurrenz deklassiert. Im Echtzeit-Taktikspiel **Blitzkrieg** halten sich die russischen Entwickler von Nival dagegen an die ursprüngliche Wortbedeutung: innerhalb kürzester Zeit entschiedene Feldzüge. Auf den ersten Blick erinnert **Blitzkrieg** an **Sudden Strike**: Pixelsoldaten und -Panzer hetzen über detaillierte Schlachtfelder. Doch die Macher wollen mehr abliefern als nur einen Abklatsch des großen Vorbilds. Als deutscher, russischer oder alliierter General kommen der Spieler und seine Truppe ganz schön herum. Während der drei Kampagnen mit je sieben Missionen kämpfen Sie in Afrika, Sibirien und Europa – Wettereffekte inklusive.

## Dünnhäutiger Fuhrpark

Mit 40 Infanterietypen und über 200 Fahrzeugen möchten die Entwickler von **Blitzkrieg** neue Maßstäbe in Sachen Realismus setzen. Sämtliche Fahrzeuge sind 3D-Objekte und bewegen sich dadurch entsprechend geschmeidig. Außerdem berücksichtigt das Programm Schwachstellen in deren Panze-



Mörser Karl feuert durchschlagend, aber leider viel zu laut.



Im Kampf um ein russisches Dorf erhalten die Sowjet-Panzer Luftunterstützung. Tanks und Flugzeuge sind echte 3D-Objekte.

rung. Wenn man einen Tiger von vorne beschießt, lässt das den Stahlkoloss kalt. Von oben oder hinten sind die Gefährte allerdings leicht zu erledigen. Dank 3D-Terrain sollen sich Panzerknacker an erhöhter Stelle postieren können, um die wunden Punkte zu treffen.

## Auftrags-Abwechslung

Jede **Blitzkrieg**-Mission ist in mehrere Abschnitte unterteilt und stark geskriptet. So müssen Sie in einem Auftrag etwa zu Beginn einen russischen Panzerverband von einem Hügel aus abwehren. Wenn das gelingt, gibt's als Belohnung den dicken Mörser Karl. Der richtet ordentlich Schaden an, das Schussgeräusch verrät aber der gegnerischen Artillerie seinen Standort. Damit ließe sich das Schwergewicht nur einmal einsetzen. Aus diesem Grund macht sich ein

Scharfschütze auf, die feindliche Flakbesetzung auszuschalten. Danach kann die Luftwaffe unbehelligt die lästige Artillerie bombardieren, und Karl darf unbesorgt feuern. Ist mit seiner Hilfe der örtliche Bahnhof vom Feind geräumt, trifft ein Zug mit einer Ladung Panzer ein, und die finale Schlacht mit über 500 Einheiten pro Seite entbrennt.

## Bonuspanzer

Kampagnen-Aufträge sollen zusätzlich zum Hauptziel der Mis-

sion drei bis vier Nebenaufgaben bieten. Die bringen nicht nur Erfahrung und damit Upgrades für die Truppen, sondern manchmal auch kampfstärke Bonusfahrzeuge. So kommen die Spieler unter Umständen schon früher an einen Tiger-Panzer als die echte Wehrmacht. Der Prototyp kommt – wie erfahrene Veteranen-Einheiten – mit in die folgenden Einsätze. Es soll sich darum lohnen, auch bereits geschaffte Missionen noch mal neu anzugehen. **MS**

## Blitzkrieg

Genre: Echtzeit-Taktikspiel Entwickler: CDV/Nival  
Termin: 2. Quartal 2003 Ersteindruck: Gut

Markus Schwerdtel: »Durch die 3D-Fahrzeuge und -Landschaften sieht Blitzkrieg schon jetzt besser aus als die Sudden-Strike-Vorgänger. Richtig gespannt bin ich jedoch auf die abwechslungsreichen Missionen mit ihren Nebenaufträgen und Bonus-Einheiten. Wenn bloß die Steuerung der riesigen Armeen ohne Probleme klappt!«