



Hübsch an die Front

BLITZKRIEG 2

Pixelsoldaten, weggetreten! In 3D-Grafik durchkämpfen Sie den Zweiten Weltkrieg – vom Überfall auf Polen bis zur deutschen Kapitulation.

Der imposante Dom von Salerno lässt die amerikanischen GIs kalt, sie sollen am 9. September 1943 die italienische Stadt von Wehrmachtssoldaten befreien. Gerade haben sie ein Minenfeld geräumt, da erschüttert ein Donnern den Boden – Artillerie! Schnell ist die Position der Geschütze ausgemacht, Bomber steigen auf. Doch eine deutsche Flakbatterie vereitelt den Angriff. Neues Missionsziel: Erst die Abwehkanonen ausschalten, dann die Artillerie zerstören.

Im Echtzeit-Taktikspiel **Blitzkrieg 2** spielen Sie neben der abwechslungsreichen Befreiung Salernos 59 weitere, an historische Geschehnisse angelehnte Aufträge. Producer Martin Deppe vom Publisher CDV hat uns mit der neuesten Version besucht und die bislang fertigen

Missionen präsentiert. Im Vergleich zum drögen **Blitzkrieg** (GameStar-Wertung: 71 Prozent) gibt's im zweiten Teil jede Menge Verbesserungen.

Spuren im Schlamm

Seine grafisch veralteten 2D-Vorgänger lässt **Blitzkrieg 2** technisch weit hinter sich: 3D-Panzer schaukeln beim Anfahren und Bremsen realistisch, Motor und Geschütz erzeugen kleine Rauchwölkchen. Obendrein wühlen Ketten das Erdreich auf, Bäume wiegen sich sanft im Wind. Ähnlich wie in **Panzers** sollen Sie größere Objekte und Gebäude zerstören können. Bomben verformen das Terrain, in die so entstandenen Trichter ducken sich Infanteristen. Der Zeitrahmen von **Blitzkrieg 2** umfasst den gesamten Zweiten Weltkrieg und verspricht optisch



Ein Lastwagen patrouilliert in einem verschneiten russischen Dorf.

abwechslungsreiche Szenarios: Winterliche Panzerschlachten stehen genauso auf dem Programm wie Seegefechte und Luftkämpfe im Pazifik. Der Blickwinkel lässt sich jederzeit frei drehen, kippen und zoomen.

Wer mag, schaltet das Interface aus und sieht dadurch die volle Pracht. Außerdem lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren, um in Ruhe Befehle zu geben.

Der mit dem Haus

Als amerikanischer, englischer, deutscher oder russischer General spielen Sie in **Blitzkrieg 2** jeweils 15 Schlachten. Die zufallsgenerierten Aufträge des Vorgängers entfallen, es gibt ausschließlich Story-Missionen. Die beschränken sich selten darauf, einfach alle Gegner niederzuwalzen. Oft sollen Sie zum Beispiel bestimmte Gebäude erobern, die dann handfeste Vorteile bringen: Wer einen Hafen hält, darf Schiffe bauen, Bahnhofsbesetzer fahren ihre Truppen per Zug schneller an die Front. Zusätzlich wollen die russischen Entwickler von Nival Bonus-Bauten in der Landschaft verstecken, die einmalig Verstärkung liefern.

Hollywood-Flieger

Das Kampfgerät der vier Kontrahenten in **Blitzkrieg 2** orientiert sich an realistischen Vor-



Panzerschlachten sind an der Tagesordnung, eingegrabene Tanks erhöhen ihren Verteidigungswert.

LANDUNG BEI SALERNO



1 Gleich zu Beginn sichern wir den Hafen der Stadt. Pioniere ziehen Gräben und legen Minen.



4 Letzter Widerstand: Über eine Brücke fahren die Feinde nacheinander vor unsere Rohre.



2 Wir sollen eine Radarstation erobern, doch die Artilleriegeschütze auf dem Hügel überraschen uns.



3 Unsere Panzer zerstören die feindlichen Flaks, darauf nehmen Bomber die Artillerie unter Feuer.

bildern. Allerdings nehmen sich die Grafiker für Hingucker künstlerische Freiheiten heraus: Jagdflugzeuge drehen zum Beispiel beim Angriff auf Bomber wilde Schrauben, die den Piloten in Wirklichkeit seinen Schein gekostet hätten – der Kino-Hit **Pearl Harbor** lässt grüßen.

Neben Panzern, Schiffen und Flugzeugen bevölkern Infante-

risten die Schlachtfelder, ihre Steuerung klappt dank automatisch gebildeter Squads reibungslos. Zusätzlich zu den normalen Kämpfern soll es noch Spezialisten-Trupps geben, zum Beispiel Scharfschützen oder Sprengmeister. Letztere kleben als Spezialfähigkeit Dynamitladungen an Feindpanzer. Die extrem wichtigen Pioniere ziehen

Schützengräben, bauen Panzersperren und legen oder entschärfen Minen. Der Einsatz von Geschützen fordert besonders Logistiker: Leichte Lafetten lassen sich von Hand verschieben, mittelschwere dagegen nur per Lastwagen. Um die ganz großen Brummer zu bewegen, brauchen Sie sogar ein Halbkettenfahrzeug.

Beförderungsbetrieb

Wie in **Blitzkrieg** sammelt die Armee auch im zweiten Teil Erfahrung. Veteranen treffen wie üblich besser und halten mehr aus. Besonderheit: Die liebevoll

hochgezüchtete Solospiel-Armee kommt auch in Multiplayer-Matches zum Einsatz. Ähnlich wie in Blizzards **Battlenet** sollen Sie auf den **Blitzkrieg 2**-Servern ein Profil einrichten können, das Ihre Truppe sowie bisherige Erfolge mit einem Ranglistensystem speichert.

Das technische Grundgerüst von **Blitzkrieg 2** ist bereits so gut wie fertig, obwohl die Entwickler noch knapp ein Jahr bis zum angepeilten Veröffentlichungstermin haben. Diese Zeit wollen sie laut Martin Deppe für abwechslungsreiche Missionen und Multiplayer-Balance nutzen. **MS**



In einer Nachtmission holen wir in Nordafrika gestohlene Panzer zurück.

BLITZKRIEG 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2005

Entwickler: Nival
Potenzial: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Der Blitzkrieg-typische Modellbau-Look wirkt in 3D noch hübscher als im 2D-Vorgänger. Dazu kommen überraschende Missionen und viele gute Ideen, etwa die Multiplayer-Armeen und Gebäude, die taktische Vorteile wie den Transportzug bringen. Spielerisch stehen die Zeichen auf Sieg, hoffentlich halten die Entwickler bis zur Veröffentlichung die Grafik frisch.«

CD/DVD:
Video-Special

GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK F16