

CLASH OF TANKS?

Genre: **Echtzeit-Strategie** Publisher: **Nival Interactive** Entwickler: **Nival Interactive** Termin: **2.6.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Von der anspruchsvollen Echtzeit-Strategie hin zum schnellen Actionclick. Wie viel Blitzkrieg steckt hier noch drin?

Von Martin Deppe

2003: Irgendwo hinter dem Dorf im Westen ist schwere Artillerie positioniert, die über das gesamte Gebiet feuert und unseren Infanterievorstoß zum Erliegen bringt. Doch anhand des Kanonendonners können wir die Position der Haubitzen grob triangulieren. Unsere eigenen Geschütze nehmen die vermuteten Stellungen unter Feuer. Offenbar mit Erfolg – die Haubitzen schweigen. Oder haben die Russen sie rechtzeitig verlegt?

2017: Rote Pfeile zeigen auf zwei Haubitzenstellungen. Als wir einen Panzer vorbeischicken, nimmt die erste Haubitze ihn unter Beschuss, aus 20 Metern Distanz. Wir schießen die Mannschaft weg, besetzen das Geschütz mit eigener Infanterie. Die richtet die Haubitze auf das zweite Feindgeschütz aus – und über etwa 30 Meter Entfernung

entbrennt ein aberwitziges Artillerieduel. Zwischen diesen beiden exemplarischen Szenen aus Blitzkrieg (2003) und dem gerade veröffentlichten Blitzkrieg 3 liegen nicht nur 14 Jahre, sondern spielerische Welten. Klar, in beiden durchlaufen wir eine russische, alliierte und deutsche Kampagne im Zweiten Weltkrieg. Beide Titel sind Echtzeit-Strategiespiele. Und beide fahren über 200 verschiedene Truppentypen auf. Aber das

Online-Zwang

Auch wenn Sie nur solo spielen, verlangt Blitzkrieg 3 eine permanente Onlineverbindung. Nivals Begründung: Mit Solomissionen verdienen Sie sich Truppen für Ihre Kernarmeen, die Sie wiederum im Multiplayer einsetzen können. Daher wird Ihr Fortschritt online gespeichert, um Cheaten zu verhindern. Wir finden, dass Nival sehr wohl getrennte Online- und Offlinemodi hätte integrieren können – nur wer Multiplayer spielen will, muss online gehen.

war's dann auch schon mit den Gemeinsamkeiten, denn Blitzkrieg 3 spielt sich ganz anders. Zumindest am Anfang ...

Zum Glück kein Free2Play

Als Nival Interactive bereits im August 2013 Blitzkrieg 3 ankündigt, sind die Reaktionen durchwachsen. Denn der dritte Serienteil soll ein Free2Play-Multiplayertitel werden, eine Singleplayerkampagne später als kostenpflichtiger DLC folgen. Wegen der Proteste und des sinkenden Free2Play-Sterns entscheidet Nival sich um: Im Mai 2015 erscheint Blitzkrieg 3 im Early Access, nach und nach kommen drei Solokampagnen, PvP und ein Angriffsmodus hinzu – in Letzterem greifen wir die Basen anderer Spieler an, siehe Kasten »Die eigene Basis«. Nach zwei Jahren im Early Access ist Blitzkrieg 3 nun offiziell gestartet. Aber wie viel von der alten Serie steckt da eigentlich noch drin? Blitzkrieg 3 fährt über 60 Solomissionen auf, die sich teils an echten Schlachten orientieren (Sewastopol, El Alamein und ande-



Die schnellen Multiplayergefechte (1vs1, 2vs2 und 3vs3) sind meistens nach rund zehn Minuten entschieden. Wichtig: An den Flaggenpunkten möglichst alle festen Flak-, MG- und Geschützstellungen mit Infanterie besetzen.



Zwei herrenlose Haubitzen warten auf unsere Infanterie, wir sichern sie solange mit Panzern. KI-Gegner »Boris« schickt uns hier nur vereinzelt Panzer entgegen, er massiert seine Truppen selten. Okay, das war jetzt etwas doppeldeutig ...

re), teils kleinere Einsätze inszenieren (etwa den Gegenangriff auf ein namenloses, besetztes Dorf). Die drei Kriegsparteien Russland, West-Alliierte und Deutschland dürfen wir direkt anwählen, fangen aber jeweils in der ersten »Epoche« der Fraktion an – erst nach und nach schalten wir durch gewonnene Missionen die zweite und dritte Epoche frei. Das hat zur Folge, dass wir anfangs zum Beispiel hauptsächlich mit leichten Panzern antreten, erst nach und nach kommen die richtig dicken Dinger dazu. Wir dürfen uns auch nicht sofort in Multiplayergefechte werfen, auch die müssen wir freispielen, für jede Seite und Epoche einzeln. Die »Lizenz« für die ersten 1vs1-Gefechte geht allerdings recht flott, und wenn wir hier erfolgreich sind, folgen 2vs2 und 3vs3 auch bald.



Der Gegenspieler setzt Fallschirmjäger ein, wir kontern mit einem mobilen 37mm-Flakgeschütz.

Panzerjäger und -sammler

Mit jedem Sieg bekommen wir Truppen als Belohnung dazu. Wieviel und welche, hängt auch von den vielen Nebenzielen ab, die Blitzkrieg 3 bei jedem Einsatz aufführt – eine der großen Stärken des Spiels. Denn während die Hauptziele meist ganz gut machbar sind, wollen wir natürlich nicht nur »ganz gut« spielen, sondern perfekt! Und schon befreien wir nebenbei Kriegsgefangene, zerlegen den dicken Mörser Karl, schützen Versorgungslaster und halten Verluste auf einem Minimum. In den ersten Missionen einer Seite werden wir noch genau in-

formiert, wo sich die Partisanen befinden, in einem späteren Einsatz müssen wir sie erst suchen, mitten im Feindgebiet. Gelegentlich ist dabei unser Ehrgeiz größer als der Gewinn unterm Strich: Wir haben beim Erreichen von Nebenzielen durchaus mehr Truppen verloren als beim eigentlichen Auftrag. Blitzkrieg 3 belohnt das Mehrmalsspielen einer Mission – selbst wenn Sie alle Ziele schon mal erreicht haben, winken immer noch (kleine) Belohnungen.

Wie etwa beim guten alten Panzer General bilden wir in den drei Kampagnenverläufen

je eine Kernarmee. In Blitzkrieg 3 sind Verluste in einer Mission allerdings nicht permanent, nach dem Einsatz wird der leere Slot wieder aufgefüllt. Übermächtig groß und stark wird unsere persönliche Armee dadurch aber nicht, denn vor jeder Mission, egal ob solo oder Multiplayer, dürfen wir anfangs nur einen Teil der Armee aufstellen – im Gegenwert einer festgelegten Anzahl an Armeepunkten. Besonders gute Einheiten wie der Tiger kosten dabei mehr Punkte als schwächere, und wir müssen auch das Missionsziel im Auge behalten: Bei Verteidi-

Die eigene Basis

Nach ein paar absolvierten Missionen bekommen Sie Ihre eigene Basis. Die kann von anderen Blitzkrieg-3-Spielern angegriffen werden, und Sie können wiederum deren Basen attackieren. Zur Verteidigung stellen Sie Truppen ab und platzieren freigespielte Minen, Bunker, Türme und so weiter. Ein typisches Free2Play-Element also. Was sich auf dem Papier interessant anhört, ist in der Praxis allerdings eher dröge: Weil vielen Spielern die eigene Basis egal ist, stellen sie erst gar keine Verteidiger auf. Das sehen Sie vorher aber nicht. Wenn Sie also so einen Mir-doch-egal-Spieler angreifen, stoßen Sie lediglich auf die wenigen, vom Programm automatisch aufgestellten Truppen – und das ist schlicht öde.





Martin Deppe
@GameStar_de

Zu Nivals erstem Blitzkrieg habe ich eine ganz besondere Beziehung (siehe Infokasten). Umso gruseliger fand ich Nivals ursprüngliche Pläne, Blitzkrieg 3 als Free-2Play-Spiel zu starten – doch davon sind die Russen zum Glück abgekommen. Trotzdem merkt man dem dritten Blitzkrieg jetzt dieses ursprüngliche Konzept an: Die Missionen sind kürzer, die Taktiken schneller, ich kann Nebenmissionen wiederholt spielen, um an mehr und/oder bessere Truppen zu kommen. Aber: Nervige oder gar unverschämte F2P-Elemente bleiben außen vor, es gibt keine Wartezeiten, keine Kaufinhalte, null Pay2Win. Und plötzlich wird aus meinem ersten »Das ist nicht mehr mein Blitzkrieg!« ein »Okay, noch eine Mission!« Klar, ich muss Blitzkrieg 3 den Vorwurf machen, dass es auf ein Company of Heroes schießt, aber dafür nicht gut genug aussieht und in den Kampagnenmissionen oft die dynamischen Sektorenjagden fehlen. Dass es umgekehrt zu unrealistisch ist, um an das erste Blitzkrieg anzuknüpfen. Ob es da eine gute Entscheidung von Nival war, es ebenfalls Blitzkrieg zu nennen? Denn der Name weckt nun einmal eine Erwartungshaltung. Doch Blitzkrieg 3 ist trotz dieser Schwächen ein gutes, zugängliches und – dank Einheitsammeln und Kernarmee – motivierendes Strategiespiel geworden. Und wer weiß, vielleicht finden Spieler darüber den Zugang zu anspruchsvolleren Genrepräsentern. Man wird ja nicht als Veteran geboren.

gungsaufträgen sollten wir etwa mehr in PAKs und MG-Trupps investieren, im offenen Gelände sind Panzer entscheidend, in Städten Infanteristen im Vorteil. Außerdem gewinnen Einheiten an Erfahrung. Ein weiterer Grund, uns gut zu überlegen, wen wir ins Gefecht schicken. Und wer vor dem Einsatz nicht alle Armeepunkte verballert, sondern ein paar zurückhält, kann während der Mission noch Reserven nachbeordern. Außerdem kriegen wir für erreichte Zwischenziele oder gehaltene strategische Positionen (vor allem im Multiplayer-Modus) Punkte gutgeschrieben, die wir ebenfalls in Verstärkung investieren. So werden die Gefechte dynamischer, da wir uns laufend auf die aktuelle Lage einstellen können.

Abpraller!

Blitzkrieg 3 berücksichtigt bei den Kämpfen Faktoren wie Front-, Seiten- und Heckpanzerung, Durchschlagskraft und so weiter. Immer wieder prallen Geschosse sichtbar an der Front der schweren Panzer ab, begleitet von den markigen Flüchen der Angreifer. Treffer in sein Laufwerk legen einen Panzer kurzzeitig lahm, auch das Hauptgeschütz kann dann vorübergehend streiken. Doch



Schlacht um Sewastopol: Wir können einen Schlachtschiff-Zwillingsturm zur Verteidigung einsetzen. Die 30,5cm-Granaten haben zwar eine lange Ladezeit, aber eine verheerende Wirkung.

anders als in der Realität lässt sich selbst ein Tiger mit Handgranaten knacken, wenn er nur genug davon abbekommt. Natürlich nicht sofort oder mit einem Glückswurf, aber auf Dauer nimmt er genug Schaden, um zerstört zu werden. Gerade bei Gefechten an mehreren Positionen gleichzeitig – und die gibt es nicht nur im Multiplayer zuhauf – gehen wichtige Einheiten (zu) schnell verloren, wenn man gerade woanders beschäftigt ist. Bevor Sie jetzt aufschreien: Das war im ersten Blitzkrieg auch schon so. Immerhin können wir im Solospiel pausieren und Befehle erteilen, die Spielgeschwindigkeit lässt sich allerdings nicht ändern – uns ist sie einen Tick zu hoch, vor allem eben bei mehreren simultanen Feuerwechseln.

Für geschaffte Missionen kassieren wir auch Forschungspunkte, die wir in bessere Technologie für Fahrzeuge, Infanterie, Artillerie und Unterstützungseinheiten stecken. Dabei sollten wir uns gut überlegen, in was genau – denn die Verbesserungen gelten nicht für die komplette Waffengattung, sondern nur für einzelne Truppentypen, etwa die Spähpanzermodelle. Dieses System motiviert uns nicht nur dazu, unsere Kernarmee kontinuierlich zu verbessern, wir wollen auch die einzelnen Spezialisierungen weiter zu fokussieren. Gerade wenn Sie im Multiplayer mit Freunden spielen (was wir dringend empfehlen, denn ein großer Teil der Multiplayer-Matches tobt in geschlossenen, passwortgeschützten Partien), lohnt sich das Verteilen von dedizierten Aufgaben: Der

eine konzentriert sich etwa auf Panzertruppen, der andere auf die Infanterie.

Boris schummelt nicht

»Neurale Netzwerk-KI« – mit diesen dezent hochtrabenden Worten beschreibt Nival die Künstliche Intelligenz, gegen die wir in speziellen Eins-gegen-eins-Schlachten gegen den Computergegner antreten. Diese KI hört auf den Spitznamen »Boris«. Boris gibt's in den Varianten leicht, mittel und schwer, und er soll sich auf die Strategien des jeweiligen Spielers einstellen – ohne dabei zu schummeln. Boris schießt also nicht etwa heimlich in den Fog of War, um rauszukriegen, mit welchen Truppen der Spieler gerade wo anrückt oder zaubert seine stärksten Truppen an unsere schwächsten Stellen.

Dass Boris nicht schummelt, mag zutreffen, allerdings hat uns selbst der schwere Boris nicht sonderlich beeindruckt. Denn der konnte uns beim Kampf um die Flaggenpunkte zwar öfter mal überraschend einen abknöpfen, aber nie lange und damit ausschlaggebend die Mehrheit halten. Mit schnellen Einheiten, die sofort eine Fahne in der Kartenmitte erobern und so auf Dauer mehr Punkte kassieren, konnten wir fast jede Map gewinnen. Auch taktisch ist Boris nicht die hellste Kerze auf der Torte, in einem Gefecht hat er zum Beispiel einen Panzer direkt vor unserem besetzten Haus geparkt und sich munter wie ein Karnevalsjeck mit Bonbons von uns mit geballten Ladungen bewerfen lassen, statt außer Wurfweite



Hollywood-Realismus: Eine italienische Haubitze im »Nahkampf« mit unserem Matilda Mark II.

Martin Deppe und der erste Blitzkrieg

Unser ehemaliger stellvertretender Chefredakteur und heutiger freier Redakteur Martin Deppe, der Blitzkrieg 3 auf diesen Seiten für uns getestet hat, war an Nivals erstem Blitzkrieg (2003) direkt beteiligt. Von Februar 2002 bis zur Veröffentlichung im März 2003 hat er als Producer an dem Strategiespiel mitgearbeitet, war also die Schnittstelle zwischen Publisher CDV und dem Moskauer Entwickler Nival Interactive. Dabei hat er unter anderem auch die deutsche Lokalisierung betreut.

Für die beiden Standalone-Addons Burning Horizon und Rolling Thunder, die vom Ein-Mann-Unternehmen La Plata stammen, war Martin Deppe ebenfalls als Producer verantwortlich. Weil er CDV im September 2004 verlassen hat, war er an Blitzkrieg 2 hingegen nur anfangs beteiligt, denn Blitzkrieg 2 wurde erst im September 2005 veröffentlicht.

zu fahren und ungefährdet auf das tödliche Gebäude zu feuern.

Todesfälle Gartenzaun

Selten sind nervige Wegfindungspatzer. Da rennen Infanteristen brav den Umweg an einem gerade mal hüfthohen Gartenzaun entlang und lassen sich aus dem dahinterliegenden Gebäude sang- und klanglos zusammenschießen, statt den kurzen Weg zu nehmen, nämlich über den Holzzaun zu springen und wie befohlen zu stürmen. Infanterie schmeißt sich unter direktem Beschuss auch nicht selbständig auf den Boden, sondern erst, wenn wir es ihr befehlen. Ein schwerer KW-1-Panzer passt nicht über eine Eisenbahnbrücke, obwohl er genug Platz hätte – wir vermuten, dass seine »Bounding Box« zu breit angelegt wurde, also der imaginäre Kollisionsabfrage-Quader rund um jede Einheit.

Auf der Habenseite: Wir können über die Shift-Taste mehrere Befehle hintereinander erteilen und dann abspulen lassen. Viele Einheiten beherrschen Spezialbefehle wie Handgranatenwurf oder Minenräumen. Pan-

zer und Geschütze lassen sich gezielt ausrichten und zum Teil eingraben, ideal für Hinterhalte. In vielen Missionen dürfen wir einen Artillerieschlag ordern und Bomber, Erdkampfunterstützungsflyer, Aufklärer oder Fallschirmjäger anfordern (und im Gegenzug Jagdflugzeuge). Das sind zwar alles starke Vorteile, doch sie kosten viele Punkte und laden sich nur langsam wieder auf. Und wenn der Gegner mit Flak oder einem Jagdflieger kontert, droht der teuer angeforderte Stuka-Angriff grandios zu scheitern. Gerade in solchen großen Gefechten mit zig Taktiken und schnellen Aktionen, mit Luftunterstützung und schwerer Artillerie, da ist das alte Blitzkrieg-Gefühl wieder da! ★



Spezialisierung: Wir können Fahrzeuge, Infanterie, Geschütze und Unterstützungseinheiten mit Forschungspunkten verbessern.

BLITZKRIEG 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo 2.66 / Phenom X3 2.4
Geforce GT 240 / Radeon HD 6570
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 920 / FX-6300
Geforce GTX 780 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



effektiv detaillierte Fahrzeuge gute Fahrzeuganimationen technisch leicht veraltet zu gleichförmige Infanterieanimationen (»Synchronschwimmen-Effekt«)

SPIELEDISIGN



abwechslungsreiche Missionen unterschiedliche Taktiken möglich Aufbau von Kernarmen viele Nebenziele Onlinezwang auch bei Sologefechten

BALANCE



zugängliche Steuerung KI nicht überragend, aber okay gutes Belohnungssystem gelegentlich Wegfindungsprobleme oft zu unrealistisch (Geschützreichweiten!)

ATMOSPHÄRE / STORY



kaum Leerlauf Epochen Sprünge angenehm hektisch wenig Drumherum Truppen wachsen einem nicht ans Herz

UMFANG



über 200 Truppentypen über 60 Missionen schneller Multiplayer (1vs1 bis 3vs3) Upgrade-System überflüssige Gefechte um Spielerbasen

FAZIT

Schnelles Echtzeit-Strategiespiel: kurze Missionen, motivierende Kernarmen. Spielt sich ganz anders als das erste Blitzkrieg von 2003.

