



Diese durchlöchernten Mi-24 sind ins Feuer unserer Luftabwehr geraten und werfen Täuschkörper.

## Regiments

# WENN DER KALTE KRIEG ÜBERKOCHT

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microprose** Entwickler: **Bird's Eye Games** Termin: **16.8.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **22 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Deutschland im Schicksalsjahr 1989: Das zugängliche Regiments zeigt in packenden Taktikgefechten, dass alles ganz anders hätte ausgehen können. Von Martin Deppe

AH-64A, T-80UD, M1A1(HA): Wer nicht weiß, dass sich dahinter ein Kampfhubschrauber, ein Sowjet- und ein US-Panzer verbergen, schaut in vielen Strategiespielen in die Röhre. Denn da wird viel Wissen vorausgesetzt

und wenig erklärt, selbst erfahrene Strategiespieler sind in Schlachten mit Dutzenden Buttons, Nato-Symbolen und kryptischen Icons anfangs überfordert. Vor allem wenn man mit Informationen erschlagen wird und

sich hektisch um jedes einzelne Fahrzeug kümmern muss. Ja, Warno, wir schauen hier in deine Richtung!

Das Echtzeitstrategiespiel Regiments marschiert einen anderen, zugänglicheren Weg. Denn hier kommandiert ihr meist weniger als ein Dutzend Einheiten, zum Beispiel je zwei Panzer- und Infanterietrupps, Späh- und Flakpanzer, ein Hubschrauberpaar, Artillerie, eine Nachschubeinheit mit Munition. Auch die Kampfgebiete sind zum Glück überschaubar groß. Stellt euch einfach ein paar benachbarte Dörfer vor, und wenn ihr ganz herauszoomt, habt ihr alles im Blick. In dieser Perspektive hantiert ihr mit besagten Nato-Symbolen, die aber in Tutorials, mit Tooltips und im In-Game-Lexikon »Regipedia« vorbildlich erklärt werden – und so kompliziert sind die Zeichen ja auch nicht.

### Ich krieg dich!

Wenn ihr auf eine Einheit zoomt, kommt Regiments' erste große Stärke ins Spiel: Die



Zwei Alpha-Jets haben Napalm abgeworfen, um Einheiten auszuräuchern. Off-Map-Artillerie und -Luftunterstützung sind mächtig.

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr Warno und Co. zu komplex findet.
- ... ihr gern mit spezialisierten Einheiten kämpft.
- ... euch gute Tutorials wichtig sind.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

- ... ihr auf ganz viel Mikromanagement steht.
- ... ihr riesige Schlachten mit vielen Fronten wollt.
- ... ihr Multiplayer-Modi braucht.

Kamera verfolgt diese Einheit automatisch ohne weiteren Tastendruck, denn die Steuerung ist generell durchdacht und intuitiv. Zweite große Stärke: Herangezogene Fahrzeuge, Flugzeuge und Hubschrauber sind detailliert und gut animiert, lediglich abgessene Infanteristen wirken im Vergleich dann doch arg hölzern.

Seine größte Stärke fährt Regiments aber beim wichtigsten Punkt, den Gefechten, auf. Vor allem die Raketenduelle sind hochspannend, weil drahtgelenkte Milan-Raketen auch mal ihr Ziel verfehlen oder einen fliehenden T80-Panzer gerade noch am Heck erwischen, bevor er in einer Nebelwand verschwindet. Geschosse prallen realistisch an Panzerwannen oder im Gelände ab. Wer jemals bei einem Nachtschießen mit Leuchtspurnmunition dabei war, der weiß, in welchen steilen Winkeln Geschosse oft vom Boden abprallen – diese Nachtgefechte und Abpraller gibt's in Regiments auch.

**Ich bin doch kein Babysitter!**

Ihr steuert nicht jedes Fahrzeug einzeln, sondern stets die ganze Gruppe (im Spiel Zug genannt, auch wenn das terminologisch nicht immer korrekt ist). Im Vergleich zu Warno und Co. habt ihr wenige Befehlsoptionen, zum Beispiel schnell vorrücken, ausrichten, rückwärtsfahren, Feuer unterdrü-



Unser kompetenter KI-Verbündeter stößt mit T-55-Panzern und Mannschaftstransportern BTR-152 in ein besetztes Dorf vor.

cken, Rückzug. Eure Order lassen sich per Shift-Taste auch verketteten. Die Spielgeschwindigkeit könnt ihr stufenweise bis zum Stillstand runterregeln oder verdoppeln und trotzdem noch Befehle geben.

Detailliertere Truppenkommandos wie eingraben oder einnebeln gibt's hingegen nicht, das machen eure Soldaten aber praktischerweise selbstständig – wenn zum Beispiel Panzer eine gewisse Zeit stehen, graben sie sich automatisch ein, und bei eurem Rückzugsbefehl fahren sie rückwärts, um dem Feind die fettere Frontpanzerung hinzuhalten, und sie zünden ihre eigenen Nebelwerfer. Das klappt echt gut, zumal die KI einen ordentlichen Job macht, dazu kommen wir gleich noch. Eine Sache hat uns allerdings gestört: Abgessene Infanteristen bleiben immer eng bei ihren Schützenpanzern, statt sich weiträumiger zu verteilen. So werden sie leicht Opfer von Angriffen.

**Schnelles Gefecht oder lange Operation**

Ein einzelnes Gefecht dauert je nach Wunsch 20, 30 oder 40 Minuten, in dieser Zeit könnt ihr nicht speichern. Es gibt 19 Maps und drei Skirmish-Spielmodi, die ihr sehr detailliert einstellen könnt – allein schon bei Tageszeit und Wetter warten 20 Variationen bis zum Nachtgefecht bei Vollmond. Kernstück sind aber die sieben Operationen, die aus jeweils einzelnen vorgegebenen Gefechten bestehen, und die Operationen bilden wiederum die Kampagne. Speichern könnt ihr hier nach jedem Gefecht. Ob Einzelgefecht oder Operation: Die



Infanterie bekämpft mit Milan-Raketen Gegner auf dem Bauernhof im Hintergrund. Das winzige rote Rechteck im Bild rechts oben zeigt den Ausschnitt.

**MARDER 1A2**

Der Infanterie-Kampfwagen bringt einen Infanterietrupp ins Gefecht und unterstützt ihn mit Langstrecken-Panzerabwehrraketen und einer automatischen Schnellfeuerkanone.

BAUJAHR: 1984

Es ist ein wenig veraltet, ja. Aber die Koordination von Panzern und Grenadiern hat es gebracht, auch wenn der technische Vorteil nicht auf unserer Seite war.

- Auszüge aus dem Interview - Feldwebel Wolfgang Bach, PzGren Brigade 13

**SPEZIFIKATIONEN**

Max. Geschwindigkeit: 75 km/h  
 Frontpanzerung: 8 / 10  
 Temperschmelze: 4 / 4  
 Seitenpanzerung: 3  
 Hintere Panzerung: 2  
 Restpanzerung: 10  
 Hauptmunition: 4  
 Stütz: 2300 m  
 Nebelgerät: Thema  
 Tanklager-Modifikator: 0

**20MM MASCHINENKANONE**

Reichweite: 1500 Meter  
 Genauigkeit: 25 %  
 Stabilität: 15 %  
 Reaktionszeit: 2s  
 Feuerrate: 62 rpm

AP  
 Beschädigung: 2  
 Unterdrückung: 4  
 Penetration: 4

HS  
 Beschädigung: 1,5  
 Unterdrückung: 1  
 Penetration: 4

**MILAN-2 ATGM**

Reichweite: 2000 Meter  
 Genauigkeit: 85 %  
 Stabilität: 25 %  
 Reaktionszeit: 4s  
 Feuerrate: 5 rpm

HEAT  
 Beschädigung: 15  
 Unterdrückung: 10  
 Penetration (D-EAT): 19



Das In-Game-Lexikon »Regipedia« ist nicht nur für Einsteiger super. Links seht ihr alle Bundeswehr-Einheiten aufgelistet.

Schlachten sind meist sehr dynamisch, da ihr wie in Capture-the-Flag-Partien Zielgebiete besetzt, zum Beispiel ein Dorf, einen Bahnhof, eine Fabrikanlage. Diese Zielzonen verschieben sich während einer Partie oft, sodass ihr ständig auf dem Sprung seid und flexibel vorrücken müsst. In vielen Gefechten habt ihr Verbündete an der Seite, die mit euch vorstoßen, aber auch selbstständig Ziele angreifen und Gebiete erobern – wie gesagt, die KI macht einen guten Job.

Die Kampagne beginnt im Sommer 1989 in der DDR, hier führt ihr euer NVA-Regiment gegen »rebellische« Einheiten in den eigenen Reihen. Doch der Aufstand eskaliert, plötzlich kommen Chemiewaffen zum Einsatz. In der zweiten Operation greift die Bundeswehr an der innerdeutschen Grenze ein, und ihr sollt Störsender ausschalten und einen Bahnhof sichern und anschließend verteidigen. Die Hintergrundhandlung wird überwiegend in Textnachrichten erzählt, der erwähnte Chemiewaffenangriff ist aber auch auf dem Schlachtfeld zu sehen – Einheiten im grünen Nebel nehmen mehr Schaden und geraten schneller in Panik.

### Mitdenken und mitwachsen

Für erreichte Ziele kassiert ihr Siegpunkte, die ihr zwischen den Gefechten vielfältig investieren dürft. Verluste ersetzen, einzelne Einheiten verbessern (zum Beispiel ein Panzermodell durch eine modernere Variante),

zusätzliche Züge aufstellen oder generelle Vorteile wie schnelleres Reparieren und Aufmunitionieren im Rückzugsgebiet. So könnt ihr euer Regiment sehr gut an eure Spielweise anpassen. Einheiten gewinnen außerdem Erfahrung, was uns beim Testen dramatische Momente beschert hat, Stichwort Apache-Veteranenhubschrauber im Kugelhagel eines Shilka-Flakpanzers.

Egal wie ihr die Schwerpunkte in eurem Regiment setzt, ob ihr wenige, aber top ausgerüstete Züge habt oder mehr auf Masse baut: Der Einsatz eurer verbundenen Waffen ist in den allermeisten Fällen entscheidend. Ohne Aufklärung durch Spähpanzer geraten eure Panzer schnell in einen Hinterhalt, und eingegrabene Gegner solltet ihr erst mit Artillerieschlägen oder Luftangriffen unterdrücken oder gar vertreiben.

Neben eurer eigenen Artillerie wie den M109-Haubitzen und M106-Mörsern könnt ihr auch Off-Map-Unterstützung einsetzen, zum Beispiel Luftangriffe mit Cluster-Bomben oder Napalm sowie schwere Artillerie, Sperrfeuer oder Nebelgranaten. Aber Vorsicht: Die angeforderten Flieger können abgeschossen werden, und die Unterstützung von außen hat immer eine Vorlaufzeit. Behaltet also vor allem eure KI-Verbündeten im Auge – wir haben einmal nicht aufgepasst und ein feindbesetztes Waldstück bombardieren lassen, in das gerade unsere Alliierten vorstoßen wollten ... ★



An diesem Bahnhof gab's einen Chemiewaffenangriff, wir sollen ihn zum Untersuchen erobern.

## MEINUNG

Martin Deppe  
@GameStar\_de



So sehr ich komplexe Echtzeitstrategiespiele wie zuletzt Warno auch mag: Manchmal möchte ich auch mal ohne Dauerstress kämpfen, nicht an vier Fronten gleichzeitig kommandieren und kein Mikromanager sein. Genau in diese Lücke zwischen zu simpel und zu komplex stößt Regiments. Denn hier befehle ich in der Regel nur ein gutes Dutzend Trupps gleichzeitig, die zudem übersichtlich groß bleiben und nicht ständig einzeln betüddelt werden müssen. Das mag für Mikromanager zu wenig sein, funktioniert aber gut, weil Grundbefehle wie Turm ausrichten und Rückwärtsfahrt trotzdem möglich sind – beim Rückzug verschießt ein Panzer sogar seine Nebelgranaten automatisch, die KI ist generell echt gut. Das Highlight von Regiments sind für mich aber die sauspennenden Schusswechsel mit Beinahetreffern, Abprallern sowie den laaangen Rauchspuren der anfliegenden Milans, TOWs oder Konkurs-Raketen. Für mich persönlich ist Regiments noch mal extra interessant, weil ich damals selbst bei der Bundeswehr war und viele der westdeutschen Einheiten hautnah erlebt habe.

## REGIMENTS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 4730 / FX-8100  
GTX 1050 / RX 460  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i3 8100 / Ryzen 5 1400  
GTX 1080 / RX 580  
16 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑ Effekte wie Abpraller oder Feuer ☑ detaillierte Fahrzeuge ☑ wuchtiger Sound ☑ Infanterie schwach animiert ☑ leblose Topografie

### SPIELDESIGN



☑ spannende Gefechte ☑ realistische Taktiken  
☑ modifizierbares Truppendeck ☑ Terrain arg flach  
☑ Infanterie klebt an Schützenpanzern

### BALANCE



☑ vier Schwierigkeitsgrade ☑ gute KI ☑ In-Game-Lexikon und Tutorials ☑ Tempo regelbar bis zum Pausieren ☑ fluffige Zoomfunktion

### ATMOSPHERE / STORY



☑ spannende Schusswechsel ☑ fordernd, aber nicht hektisch ☑ glaubwürdiges Szenario ☑ echte Einheiten der 80er-Jahre ☑ Story nur in Texten

### UMFANG



☑ über 100 Einheitentypen ☑ 19 Maps und drei Skirmish-Modi ☑ sieben Operationen ☑ Off-Map-Luftschläge und -Artillerie ☑ kein Multiplayer

### FAZIT

Dynamische, sehr spannende Gefechte im Schicksalsjahr 1989. Gut ansteigende Lernkurve, auch für Einsteiger geeignet.

