

Deine Bomben im Sand

PANZERS PHASE 2

»Moment mal, das kenn ich doch!« Klar kennen Sie das, ist schließlich immer noch das gute, alte Panzers – diesmal in der Wüste, mit neuen Einheiten und gewohnt spannenden Aufträgen.

Das Wüstendorf liegt im fahlen Mondschein. Alles ist still, kein Lüftchen regt sich. Moment, was ist das? Quiet-schen? Kettenrasseln? Erst leise, dann immer lauter. Panzer?! Eine Hütte explodiert, Trümmer prasseln auf die Dünen. Alarm, die Deutschen greifen an! Britische Soldaten hetzen aus den Hütten, ballern Bazooka-Raketen auf die anrollenden Stahlsärge. Die Deutschen antworten mit MG-Feuer, sprengen einen Versorgungs-LKW. Noch ein Haus fliegt in die Luft. Ein aussichtsloser Kampf für die Briten? Nicht, wenn wir sie anführen! Bei Publisher CDV haben wir eine frühe Betaversion von **Panzers Phase 2** angespielt, der Fortsetzung zum Echtzeit-Taktikspiel **Panzers** (89, GS 07/04).

Wüste Tricks

Auch **Phase 2** wird im Zweiten Weltkrieg spielen – in der nordafrikanischen Wüste und in Jugoslawien. Die Designer planen drei Feldzüge mit insgesamt 20 Einsätzen für Italien, England und jugoslawische Partisanen. Zudem dürfen Sie per Editor Missionen basteln. Doch zurück zum Dorf: In dessen Nähe stehen ein britisches Feldlager sowie einige Panzer, die wir für eine List nutzen. Eines der Kettenfahrzeuge schaltet die neuen Frontscheinwerfer ein, mit denen es bei Nacht die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich zieht. Der Rest der Truppen rollt unbeleuchtet und damit unbenutzt um die Siedlung herum. Und fällt dem Feind in die Flan-



Es kracht wie eh und je: Unsere alliierten Panzer überfallen eine deutsche Patrouille.

ke. Mit dabei: Einer der neuen Flammenwerfer-Panzer, der andere Stahlkolosse so lange erhitzt, bis deren Besatzung flieht. Die Deutschen haben keine Chance. Sieg! Oder doch nicht? Schon rollt die nächste Angriffswelle auf das Dorf zu. Wir ziehen uns zum Lager zurück, bringen Geschütze in Stellung. Sollen die Feinde nur kommen! Eines ist klar: Die Missionen von **Phase 2** stehen denen des ersten Teils in nichts nach, Skriptereignisse sorgen für Hochspannung.

Briten und Italiener rumpeln in dicken Panzern ins Feld, Jugoslawen müssen auf solche Annehmlichkeiten verzichten. Die Partisanen setzen auf Sabotage-Trupps à la **Commandos** und umschleichen Gegner. Das klappt bei Dunkelheit am besten, deshalb gibt's in **Phase 2** Tag-Nacht-Wechsel auch während der Einsätze. Zudem nutzen die Partisanen versteckte Hilfsmittel. Hinter einem Wasserfall finden wir einen Gang, der uns in den Rücken der Feinde führt. Apropos



Unser Partisanentrupp findet einen Geheimgang...



...der zu einem Brunnen im Rücken der Feinde führt.

Feinde: Die haben immer noch KI-Aussetzer. Als wir mit Mörsern auf Infanteristen feuern, bleiben die stehen – doof. **GR**



Der neue Flammenwerfer-Panzer (links unten) kann nachts die Scheinwerfer einschalten.

PANZERS PHASE 2

micha@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 2 Quartal 2005

Entwickler: CDV / Storm Region
Status: zu 80 % fertig

Michael Graf: »Wüstenszenario, neue Einheiten, Editor – alles schön und gut. Innovationen bietet Phase 2 jedoch kaum: Wie in Phase 1 schlage ich spannende, toll inszenierte Schlachten, mehr aber nicht. Keine echte Fortsetzung also, sondern Stoff für ein Addon. Dennoch erscheint Phase 2 voraussichtlich zum Vollpreis. Den kann ich nur verschmerzen, wenn die Spielzeit stimmt. Die 20 Missionen versprechen stundenlangen Spaß; ob sie's halten, wird sich spätestens im Juni zeigen.«

POTENZIAL SEHR GUT



DVD: Video-Special



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK B124