Gunnar Lott
gunnar@gamestar.de

DIE PANZER ROLLEN WIEDER

PHASE 2. Alle Spieler kennen das: Im November und Dezember steht man ratlos vor den wohlgefüllten Regalen der Spieleläden und fragt sich, welchen Kracher man jetzt kaufen soll. Im Sommer dagegen: Flaute in den meisten Genres. Die Filmindustrie macht's schlauer, da starten große Streifen wie **Krieg der Welten** auch mal in der heißen Jahreszeit. Der Publisher CDV versucht's ähnlich und bringt im eigentlich toten Monat Juli mit **Panzers Phase 2** einen echten Strategie-Hit, der dann auch quasi konkurrenzlos auf dem Markt ist. Ich kann der Karlsruher Firma zu ihrem Mut nur gratulieren und bin gespannt, wie das Anti-Sommerloch-Experiment ausgeht.

SCHLACHT 2. Wer nicht auf Panzer steht, kann sich mit Vorfreude trösten - wie in unserer Titelstory zu lesen ist, verspricht **Schlacht um Mittelerde 2** ein grandioser Nachfolger eines bereits sehr guten Echtzeit-Strategiespiels zu werden. Kollege Klinge war nach einem ersten Blick auf das Programm sehr angetan, die Entwickler haben auf ihre Kunden – also auf Sie – gehört und die kleinen Macken des Vorgängers beseitigt. Wir freuen uns deshalb schon auf die Rückkehr in Tolkiens Welt.

INHALT

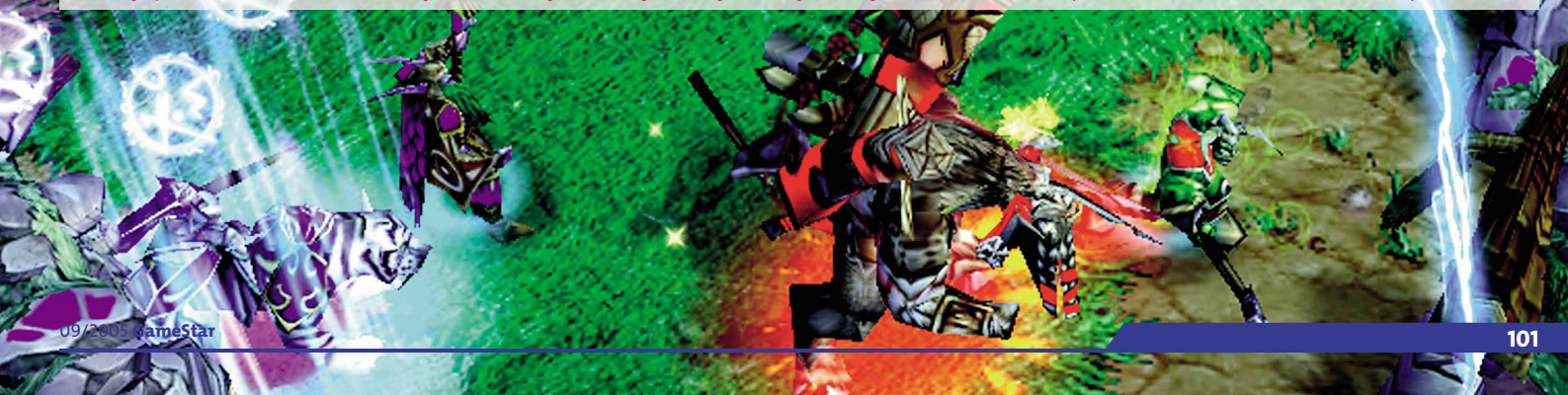
TESTS

Panzers Phase 2 ____ 102
Space Rangers ____ 108

GAMESTAR-STRATEGIE-CHARTS 09/2005

Platz	Spiel	Genre	Publisher	Entwickler	Original-Test	Aktuelle Wertung	Grafik	Sound	Balance	Atmosphäre	Bedienung	Umfang	Missionsdesign // Startpositionen	KI	Einheiten	Kampagne // Endlos-Spiel	Kommentar
1	WarCraft 3	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Blizzard	08/02 (93%)	93	8	10	10	10	9	10	10	8	10	8	08/03: Addon
2	C&C Generäle	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	10/03 (89%)	90	8	9	10	10	10	10	9	7	9	8	11/03: Addon
3	Rome – Total War	Strategiespiel	Activision	Creative Assembly	11/04	89	8	10	8	9	7	10	9	8	10	10	
4	Siedler 5	Aufbauspiel	Ubisoft	Blue Byte	01/05	89	10	7	9	10	8	10	9	9	9	8	
5	Die Sims 2	Aufbauspiel	Electronic Arts	Maxis	10/04	89	7	10	8	8	8	10	9	9	10	10	
6	Age of Mythology	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble	11/02 (92%)	87	6	6	10	8	10	10	10	8	10	9	12/03: Addon
7	Stronghold 2	Aufbauspiel	Take 2 Games	Firefly	06/05	86	8	9	7	9	8	10	9	6	10	10	Version 1.1
8	Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA Pacific	01/05	86	9	10	9	8	8	10	7	7	9	9	
9	Rise of Nations	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Big Huge Games	08/02 (89%)	86	6	7	9	7	10	9	8	10	10	10	07/04: Addon
10	Panzers Phase 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Stormregion	NEU	85	9	9	8	8	9	9	10	7	10	6	
11	Star Wolves	Weltraum-Taktik	Pointsoft	Xbow Software	05/05	85	8	7	8	8	8	10	10	6	10	10	
12	Spellforce	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	01/04 (86%)	84	8	7	6	9	9	10	9	6	10	10	
13	Soldiers	Echtzeit-Taktik	Codemasters	Best Way	08/04 (84%)	84	8	7	8	9	9	8	10	9	8	8	
14	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	THQ	Relic	11/04	83	8	9	9	9	10	8	9	6	9	6	
15	Rollercoaster Tycoon 3	Aufbauspiel	Atari	Frontier	08/05	83	10	9	8	9	7	9	7	8	9	7	08/05: Addon
16	Port Royale 2	Strategiespiel	Take 2	Ascaron	06/04 (86%)	83	6	7	10	9	10	8	6	8	10	9	
17	Civilization 3	Strategiespiel	Atari	Firaxis	01/02 (91%)	82	3	6	10	5	8	10	10	10	10	10	
18	Ground Control 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Massive	07/04 (80%)	82	8	8	8	7	9	9	8	8	9	8	
19	Armies of Exigo	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black Hole	01/05 (81%)	82	9	8	4	10	8	10	10	4	10	9	
20	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	05/05	81	10	10	6	9	8	7	8	7	9	7	
21	Freedom Force 2	Echtzeit-Taktik	Dtp	Irrational	07/05	81	7	9	7	10	9	8	7	6	10	8	
22	Empires: Die Neuzeit	Echtzeit-Strategie	Activision	Stainless Steel	11/03 (86%)	81	5	6	8	7	9	10	10	9	10	7	
23	Full Spectrum Warrior	Echtzeit-Taktik	THQ	Pandemic	11/04	81	8	9	8	9	8	8	7	7	8	9	
24	Heroes of M&M 4	Strategiespiel	Ubisoft	3DO	06/02 (86%)	81	5	6	10	8	10	10	9	7	9	7	
25	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Zuxxez	Reality Pump	08/05	80	8	8	7	7	8	10	8	7	10	7	Version 1.1

Bei Strategiespielen führen Taktik, Ressourcen-Management und strategische Planung zum Erfolg. Zur Strategie-Rubrik gehören Echtzeit- und Aufbauspiele, Hexfeldtaktik, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele.



Bei Nacht sind alle Panzer grau – insbesondere unsere deutschen. Hier stürmen wir gerade eine englische Stellung, die neuen Scheinwerfer erhöhen die Sichtweite unserer Truppen.

Tiger? In der Wüste?! Ja, Tiger-Panzer!

PANZERS PHASE 2

Sand im Getriebe? Nein, die Tanks rollen in diesem Echtzeit-Taktikspiel immer noch so rund wie im Vorgänger – nur eben in Afrika und Italien.

Deckung, Annie schießt schon wieder! Geht's um eine durchgedrehte Redaktionsassistentin? Mitnichten, Annie ist ein deutsches Eisenbahngeschütz. Das steht bei der italienischen Stadt Anzio und ist unser Ziel in einer Mission des Echtzeit-Taktikspiels **Panzers Phase 2**. Unsere alliierten Panzer schlagen eine Bresche zum Bahnhof von Anzio, Infanterie rollt in einem Zug versteckt zur Kanone. Die wenigen Bewacher schalten wir schnell aus; Annie gehört uns! Was ist das?! Eine deutsche Armee greift an! Wir lassen Annie feuern... und legen ein Stadtviertel in Schutt und Asche. Noch mal feuern, und zehn Tanks gehen in Flammen auf – Wahnsinn! Dabei ist Annie nur eine von vielen tollen Ideen in den abwechslungsreichen Missionen von **Phase 2**.

Kämpfen, nicht lachen!

Deutsche Eisenbahngeschütze, alliierte Panzer – klar, **Phase 2** spielt wie der Vorgänger **Panzers** im Zweiten Weltkrieg. Wieder schlagen Sie fiktive Echtzeit-Schlachten, diesmal größtenteils in der nordafrikanischen Wüste, Italien und Jugoslawien. Die Aufträge sind verteilt auf zwei Kampagnen zu je acht Aufträgen für Achse (Deutschland, Italien) und Alliierte (England, USA); hinzu kommen vier Einsätze für die jugoslawischen Partisanen. Die Balkankämpfer müssen Sie freischalten, indem Sie die beiden anderen Feldzüge bewältigen. Wer alle drei Kampagnen durch hat, darf mit dem mächtigen Editor eigene Solo- und Mehrspieler-Karten basteln. Die Bedienung über Icons und Zahleneingaben erfordert aber viel Einarbeitung.

INFO

- 20 Missionen
- 3 Kampagnen
- 6 Parteien
- 11 Infanterietypen
- 8 Infanterie-Spezialwaffen
- 50 Panzer
- 18 LKW
- 10 Geschütze

KRIEG DER KÄFER

Wir haben in Phase 2 nur wenige Probleme entdeckt:

- In einer Mission konnten wir eine der wichtigen Flak-Einheiten nicht anwählen.
- Manchmal verstummen Sounds, und wir müssen das Spiel neu starten, um wieder etwas zu hören.
- Ärgerlich: Wenn wir den Spielstand laden, können wir keine Support-Kisten mehr anfordern.

Unsere Briten durchbrechen eine Blockade. Mit dabei: ein Flammenwerfer-Panzer, der einen Anhänger mit Brennstoff zieht. Wenn der zerstört wird, muss der Tank sein reguläres Geschütz nutzen.

Wie im ersten Teil verbindet eine Story die Soloeinsätze, und wie im ersten Teil ist diese langweilig. Es kümmert Sie nicht, wenn Italiener Dario nach seinem Bruder sucht. Denn die Charaktere sind platt, Infos gibt's nur in öden Tagebuch-Texten, und die Italiener sprechen auch noch mit lächerlich unnatürlichem Akzent. Noch nerviger ist, dass die Designer krampfhaft Humor ins Spiel geknüppelt haben: Dario etwa kocht für seine Kameraden Spaghetti – klischeehafter geht's nicht. Spätestens bei Sätzen wie »Die vielen Leichen riechen ganz schön streng« vergeht das Lachen ganz – Weltkrieg und Witz passen eben nicht zusammen.

Denk' mal nach!

Weltkrieg und Strategie harmonieren hingegen perfekt, **Phase 2** strotzt vor taktischen Finessen. Stahlkolosse etwa sind vorne dicker gepanzert als hinten. Deshalb lohnt es sich, ihnen in den Rücken zu fallen. Infanteristen verschanzen sich in Häusern und ballern aus den Fenstern. Durch abgegebene Schüsse sammeln Truppen Erfahrung und steigen bis zu achtmal im Rang auf – was ihre Feuerkraft erhöht. Neu in **Phase 2**: Einheiten mit Level acht zählen zur Elite und nehmen nur halb so viel Schaden. Zudem befehligen Sie stets ein bis zwei Helden, wie US-General Wilson. Die sind starke Fußsoldaten und dürfen nicht sterben. Außerdem können Sie in ein Fahrzeug einsteigen und verleihen ihm damit Schadens- und Rüstungsboni. Wie in **Panzers Phase 1** dürfen Sie Luftunterstützung anfordern – je nach Level unterschiedlich oft. So zerlegen Sie unter anderem Bunker mit Flächenbombern oder lassen die neuen Nachschub-Kisten abwerfen. Letztere heilen nahe Einheiten und füllen deren Munitionsvorräte auf, sind aber schnell aufgebraucht.

Für erfüllte Ziele gibt's Prestige, mit dem wir Truppen kaufen.

Wir können Luftangriffe anfordern, hier schlagen zwei Bomber zu.

MINI-FAQ

Ich kenne Panzers 1. Gibt es in Phase 2 gravierende spielerische Unterschiede?
Nein, nach wie vor schlagen Sie taktisch anspruchsvolle, spannende Weltkriegs-Schlachten. Es gibt zwar kleine Neuerungen wie Support-Kisten und Flammenwerfer-Panzer, die fügen sich aber nahtlos ins Spiel ein und fordern keine Umgewöhnung.

Ich kenne Panzers 1 nicht, mag aber Echtzeit-Strategie à la WarCraft 3. Soll ich Phase 2 kaufen?
Taktischer Anspruch und hoher Schwierigkeitsgrad von Panzers sagen nicht jedem zu, testen Sie vor dem Kauf die Demo auf unserer CD/DVD. Außerdem ist Phase 2 nicht auf Einsteiger ausgelegt, Sie sollten zunächst Panzers 1 spielen – die Special Edition gibt's mittlerweile zum Budgetpreis von 30 Euro.

Zwei Panzer fahren auf Minen ①; Symbole ② zeigen Feinde, die wir hören, aber nicht sehen.

Ihr Panzerlein kommet, in unsere Fall': Mit einer Blockadearmee halten wir Deutsche auf.

Apropos Einheiten: In **Phase 2** gibt's neue Truppentypen, darunter Flammenwerfer-Panzer, die feindliche Tanks erwärmen, bis die Besatzung flieht. Dann können Sie die Kettenfahrzeuge mit Fahrern kapern. Das dauert jedoch lange, reguläre Panzer sind effektiver. Wie effektiv, ist je nach Partei unterschiedlich: Die Italiener führen schnelle, aber schwache Tanks ins Feld; Russen rumpeln mit dem IS-2-Koloss an die Front, der jedoch wenig Munition dabei hat.

Nach manchen Missionen kaufen Sie neue Panzer, LKW, Geschütze und Infanteristen. Dann nehmen Sie zudem die Überlebenden aus dem letzten Auftrag samt Erfahrung in die nächste Mission mit. Fußsoldaten dürfen Sie jeweils mit zwei von acht Spezialwaffen ausrüsten, darunter Minen und Granaten. Der Einkauf fordert taktisches Geschick und erhöht den Wiederspielwert: Nehmen Sie Infanterie oder Panzer mit? Probieren Sie beides! Nachschub bezahlen Sie mit Prestige, das es für erfüllte Missionsziele gibt.

Mission Spielspaß

Das Missionsdesign von **Phase 2** ist schlichtweg genial; in jedem Auftrag gibt's abwechslungsreiche Neben- und Hauptziele, die auch noch häufig wechseln. Zum Beispiel müssen Sie mit US-Panzern ein Dorf bewachen. Doch die Feinde kommen von allen Seiten! Also befiehlt das Oberkommando den Rückzug zu einem Lager, das Sie halten müssen. Schließlich treffen Verstärkungen ein, mit deren Hilfe Sie zurückschlagen. Zudem sind oft Geheimziele versteckt. So verdienen Sie Extra-Prestige, wenn Sie eine Flakstellung ausheben. Verschnaufpausen sind selten, dauernd gibt's Zwischenfilme und Skriptereignisse wie Luftangriffe. An einem Auftrag spielen Sie meist 30 Minuten bis zwei Stunden, nur die jugoslawischen Bonus-Einsätze sind kürzer, haben weniger Ziele und hässliche Zwischensequenzen.

In einer Multiplayer-Schlacht bekämpfen sich Michael (Achse) und Markus (Alliierte).

DIE WICHTIGSTEN NEUERUNGEN

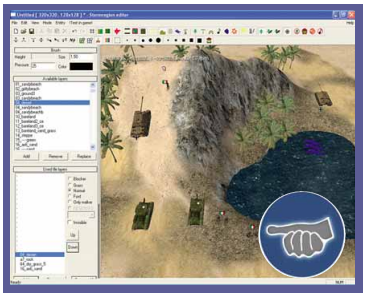
Szenario: Phase 2 spielt größtenteils in der Wüste, wird aber dank schöner Landschaften nicht eintönig. Später führt Sie das Spiel wieder zurück ins grüne Europa.

Nachtmissionen: Tolle Idee, die Scheinwerfer sind ein neues taktisches Element. Außerdem gibt's nun Tag-Nacht-Wechsel während der Missionen.

Mehr Story: Es gibt mehr Zwischensequenzen, die Story ist aber belanglos Und Holzhammer-Humor hat in einem Weltkriegs-Spiel nichts zu suchen!

Flammenwerfer-Panzer: Ermöglichen neue Taktiken, sind jedoch langsam und daher meist nutzlos. »Richtige« Panzer räumen effektiver unter den Feinden auf.

Support-Kisten: Reparieren Einheiten und verteilen Munition wie ein Depot. Nützlich im Multiplayer, in der Kampagne spielen die Kisten nur sehr selten eine Rolle.



Editor: Mit dem Tool erstellen Sie Multiplayer- und Solokarten. Die Bedienung ist allerdings extrem umständlich und fordert sehr viel Einarbeitung.

DIE BESTEN MISSIONEN

ITALIENISCHE KAMPAGNE: »DER KESSEL«

Mit der italienischen Armee belagern wir ein Fort der französischen Fremdenlegion. In der Festung lauert ein großes Infanterieheer.

Das Problem: Ausfälle müssen wir mit wenigen Fußsoldaten abwehren. Unsere Sanitäter sind überlastet, immer mehr Männer fallen.

Oh nein, britische Panzer kesseln unsere Italiener ein! Aber zugleich naht endlich Hilfe: Die Deutschen schicken ebenfalls Tanks.

Unsere deutschen Panzer schlagen die Briten zurück und zerschießen die Mauern des Forts. Wir siegen – unter hohen Verlusten.

ALLIIERTE KAMPAGNE: »OPERATION HUSKY«

Mit Fallschirmjägern landen wir auf Sizilien. Wir schleichen durch Feindgebiet, erobern Geschütze und zerstören einen Transformator.

Nun haben wir fünf Minuten Zeit für Luftangriffe: Bomber sprengen Küstenbunker, Fallschirmjäger knacken Panzer mit Granaten.

Nach Ablauf des Countdowns beginnt die Invasion: Unsere Panzer und Fußsoldaten landen an der Küste und stürmen die Stellung.

War's das? Mitnichten! Das letzte Ziel ist ein schwer bewachtes Dorf. Mit Panzern und Artillerie tasten wir uns durch enge Gassen.

Neu in **Phase 2**: Nachteinsätze mit geringer Sichtweite. Wenn Fahrzeuge Scheinwerfer einsetzen, sehen sie weiter, werden aber schnell vom Feind entdeckt. Einheiten ohne Beleuchtung umschleichen im Dunkeln Gegner. Zudem gibt's nun während der Missionen atmosphärische Tag-Nacht-Wechsel. Zum Beispiel umgehen Sie nachts ein Fort und stürmen dann bei Sonnenaufgang eine Geschützbatterie.

HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Warum zum Geier schickt mich dieses Spiel in die Wüste? In Phase 1 habe ich noch die Landung in der Normandie befehligt, war auf Kreta, in Stalingrad und Berlin. Spätestens nach der fünften Mission hatte ich akute Sand-Allergie, viele Schauplätze finde ich schlicht uninteressant – da können Kartendesign und Einsatzziele noch so abwechslungsreich sein. Klar, für sich gesehen ist Phase 2 wieder ein tolles Taktikspiel. Nur gilt das auch für den Vorgänger, und den gibt's mittlerweile zum Sparpreis.

»Alte Liebe rostet«

Egal ob Tag oder Nacht, der taktische Anspruch ist stets gleich hoch. Sie müssen vorsichtig erkunden und häufig per Leertaste pausieren, um in Ruhe Befehle zu erteilen. Selbst auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade führen unbedachte Vorstöße ins Verderben. Stattdessen beschießen Sie Gegner mit Artillerie und rücken erst dann mit Panzern vor – ein Fall für Profis. Dabei stören jedoch aus **Phase 1** bekannte KI-Fehler: Ihre eigene Armee irrt oft bei der Wegfindung, Panzer etwa verkeilen gerne an Engpässen. Beschossene Feinde bleiben ab und zu einfach stehen. Meist reagiert der Gegner aber schlau und zieht unterlegene Trupps zurück. Weil **Phase 2** deshalb oft schwer ist, gibt's auf unserer CD/DVD den englischen Strategy Guide mit 60 Seiten Tipps und Taktiken als PDF.

Wieder ein Kracher

Phase 2 glänzt mit der spektakulären, wenn auch überzeichneten Präsentation: Ständig fliegt irgendwas in die Luft, bei Bomberangriffen erzittert der Boden unter bombastischen Explosionen. Texturen sind scharf, Panzer detailliert, Fußsoldaten geschmeidig animiert. Allerdings

TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

1 Schalten Sie bei bei Performance-Problemen unbedingt die »Schatten« ab: Bei älteren Karten steigt die Leistung teilweise um mehrere hundert Prozent.

2 Mit 256 MByte Arbeitsspeicher läuft das Spiel bereits flüssig, allerdings nerven lange Ladezeiten.

3 Stellen Sie die Texturqualität auf niedrig: Ältere Grafikkarten mit wenig RAM gewinnen bis zu 15 Prozent Leistung.

CHECKLISTE

- 3,4 GByte Speicherplatz
- min. 256 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/X600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon X800/X850	Geforce 6800
256 MBYTE	1,2 GHz	800x600[1]									
		1024x768									
	1,8 GHz	1024x768[3]									
		1280x1024									
	2,4 GHz	1280x1024									
		1600x1200[2]									
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600[1]									
		1024x768									
	1,8 GHz	1024x768[3]									
		1280x1024									
	2,4 GHz	1280x1024									
		1600x1200[2]									

1) minimale Details 2) 4x FSAA und 8x AF aktiviert 3) Schatten aus

nicht möglich | stark ruckelnd | mäßig ruckelnd, spielbar | perfekt spielbar

DREI LESER SPIELTEN IN DER REDAKTION PANZERS PHASE 2. WIR WOLLTEN IHRE MEINUNG DAZU WISSEN.

Gut, aber schwer
Im Vergleich zum Vorgänger hat sich in Panzers Phase 2 relativ wenig getan. Das ist auch nicht schlimm: Das Missionsdesign ist nach wie vor auf hohem Niveau, an der schönen Grafik wurde sogar noch ein bisschen gefeilt. Und dank der vielen Zwischensequenzen zieht mich die Atmosphäre von Anfang an in ihren Bann. Panzers Phase 2 richtet sich meiner Meinung nach jedoch nur an erfahrene Strategiespieler. Dementsprechend hoch ist auch der Schwierigkeitsgrad.

Steffen Wagner, 18 Jahre, Schüler

Ausgelutscht!
Wer Phase 1 gespielt hat findet sich im zweiten Teil sofort zurecht. Schicke Grafik und toller Sound sorgen wieder für Atmosphäre. Für mich hebt sich dieser Teil aber zu wenig vom Vorgänger ab. Und das Zweiter-Weltkrieg-Szenario ist arg strapaziert. Ganz ehrlich: Ich kann's nicht mehr sehen. Als umfangreiches Addon würde ich Phase 2 gelten lassen, für einen Vollpreistitel begeistert es mich zu wenig. Ich bleibe bei meinem derzeitigen Favoriten Act of War.

Kai Wildner, 27 Jahre, IT Engineer

Taktik gefragt!
Schon nach wenigen Minuten wurde mir klar: Mit Frontalangriffen à la Command and Conquer kommt man in Phase 2 nicht weit. Das Spiel bietet taktische Finessen, die man auch ausreizen muss, um eine Chance gegen die schlaue KI zu haben. Die Grafik hat mich voll und ganz überzeugt, vor allem durch den hohen Detailgrad der Panzer und die Explosionen. Auch die Steuerung geht gut von der Hand. Einziger Minuspunkt ist der knackige Schwierigkeitsgrad.

Robert Reitberger, 22 Jahre, Student

wirken die Infanteristen detailarm. Dafür gibt's schöne Gebäude wie Moscheen und Villen. Sehr guter 6.1-Surroundsound trägt mit quietschenden Panzerketten und hallenden Detonationen zur dichten Stimmung bei.

Die Atmosphäre stimmt auch in den Mehrspieler-Modi für bis zu acht Generäle. So gibt's wieder Deathmatch und die Domination-Variante. In letzterer erobern Sie Gebäude; Fabriken etwa spucken regelmäßig neue Panzer aus. Der geniale Koop-Modus für Soloeinsätze wurde jedoch gestrichen. **Phase 2** bietet zwar Multiplayer-Missionen mit Zielen, die sind jedoch simpler als in Soloaufträgen. Bei unseren Tests im LAN liefen alle Modi bestens. Onlinegefechte bestreiten Sie via Direct-IP oder **Gamespy**[1]. Problem: Unter Direct-IP gibt's je nach Internet-Provider Konflikte; bei Gamespy müssen Sie sich anmelden. Da **Phase 2** zum Redaktionsschluss nicht im Handel war, gab's zudem keine Server. Wir konnten die Online-Modi nicht prüfen und reichen den Test auf GameStar.de nach. GR

Am Ende des Partisanen-Feldzugs bekommen wir Hilfe vom russischen Heer.

MARKUS SCHWERDTEL markus@gamestar.de

Ehrlich gesagt habe ich von Weltkriegs-Strategiespielen die Nase voll. Das neue Panzers hat mich aber doch wieder geködert – ein Verdienst der gelungenen Missionen. Das Spielprinzp hat sich zwar seit dem Panzers-Urahn Swine kaum geändert, so lange der taktische Anspruch stimmt, soll mir das aber recht sein. Gestört haben mich die kümmerlichen Humor-Versuche. Die klischeehaften Szenen passen nicht zum ernsten Szenario und sind so lustig wie eine Kugel im Knie.

»Nicht neu, nicht schlecht«

MICHAEL GRAF micha@gamestar.de

Der Strategie-Innovationspreis 2005 geht… ganz gewiss nicht an Panzers Phase 2. Mal wieder Weltkrieg, mal wieder eine Neuauflage des Swine-Spielprinzips – kreativ ist Entwickler Stormregion nicht gerade. Wirklich nicht? Szenario und Spielmechanik mag Abwechslung fehlen, den Missionen aber nicht: Ich bombardiere Bunker, locke Panzer in Fallen, räuchere Forts aus. Das ist die Stärke von Phase 2 und macht einen Heidenspaß!

Dumme Panzer
Nur warum muss ich mich immer noch mit KI-Aussetzern herumärgern?! Ich hatte erwartet, dass Storm Region die Fehler im zweiten Panzers beseitigt. Und die Neuerungen (frische Einheiten, Nachteinsätze, Editor, etc.) sind nett, aber nicht weltbewegend. Dafür erbt Phase 2 die Tugenden des Vorgängers: Die Gefechte sind spektakulär und taktisch anspruchsvoll – wieder eine exzellente Mischung.

»Immer noch spitze!«

[1] Gamespy ist ein kommerzielles Netzwerk, das Spieleserver anbietet. Die Anmeldung ist kostenlos.

PANZERS PHASE 2 ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER	CDV / Stormregion	RELEASE (D)	25.7.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Minibox, 1 DVD, 72 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI
1 2 3 4 **5** 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Panzers 1 (89, GS 07/04) Spielerisch identischer Vorgänger mit 1A-Einsätzen. Blitzkrieg (68, GS 04/03) Fordernde Weltkriegs-Taktik mit Krümelgrafik.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,2 GHz Intel	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1,2 GHz AMD	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.	3,4 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo – 2 vorne, 2 hinten – 5.1 – 6.1

MULTIPLAYER GUT

FAZIT: Spannend und Lag-frei im LAN, online nerven IP-Konflikte und Gamespy-Anmeldung.
MODI: Teammatch, Mission, Domination für bis zu acht Spieler via LAN, Direct IP oder Gamespy

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Fahrzeuge ⊕ Effekte ⊖ hässliche Infanterie	9 / 10
SOUND	⊕ klasse Effekte ⊕ Musik ⊖ teils nervige Stimmen	9 / 10
BALANCE	⊕ ausbalancierte Einheiten ⊖ oft sehr schwer	8 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ spektakulär inszenierte Schlachten ⊖ unpassender Humor	8 / 10
BEDIENUNG	⊕ aufgeräumtes Interface ⊖ Wegfindungs-Probleme	9 / 10
UMFANG	⊕ lange Kampagne ⊕ Editor ⊖ Multiplayer-Schwächen	9 / 10
MISSIONDESIGN	⊕ wechselnde Ziele ⊕ viele Skriptereignisse ⊕ Abwechslung	10 / 10
KI	⊕ Gegner reagieren meist klug ⊖ nervige Aussetzer	7 / 10
EINHEITEN	⊕ sammeln Erfahrung ⊕ Truppenkauf motiviert	10 / 10
KAMPAGNE	⊕ roter Faden ⊖ belanglose, teils lächerliche Story	6 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten – SOLO-SPASS 30 Stunden – MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden

FAZIT: WELTKRIEGS-TAKTIK MIT 1A-MISSIONSDESIGN.

85 SPIELSPASS

➤ CD/DVD: Demo Strategy Guide
➤ DVD: Megatest HighRes-Video Wertungskonferenz
➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK G80

Mix mit Macken

SPACE RANGERS 2

Universum in höchster Not! Als Weltenretter suchen Sie im unbelebten 2D-Weltall nach Alien-Feinden und Spielspaß.

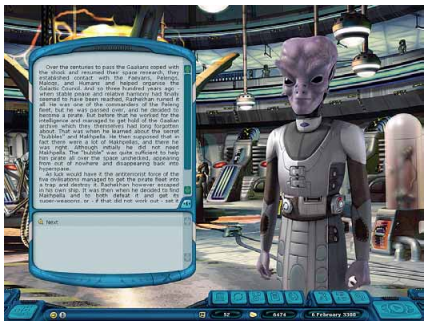
Die 3D-Schlachten auf Planeten laufen in Echtzeit ab.

Die meiste Zeit kämpfen Sie rundenweise vor extrem sparsamer 2D-Kulisse.

Haben Sie Lust, die Weiten der Galaxis zu erforschen und Bereiche zu entdecken, die noch nie ein Mensch zuvor betreten hat? Dann gucken Sie am besten **Star Trek**. Denn **Space Rangers 2** verspricht Ihnen zwar ähnliches, doch der merkwürdige Mix aus Rundenschlachten im All und Echtzeitgefechten auf Planeten entpuppt sich als luftleerer Langeweiler.

Doofe Dominators

Aliens werden auch nicht schlauer. Mittlerweile sollte es sich doch rumgesprochen haben, dass jeder Invasionsversuch garantiert von einem PC-Spieler vereitelt wird. Aber das wissen die Dominators scheinbar immer noch nicht, als sie ausziehen, die Galaxis unter ihre Knute zu zwingen. Als Vertreter einer von fünf wehrhaften Rassen (legen die Startposition fest) schwingen Sie sich als **Space Ranger** in Ihren Raumer und nehmen den Kampf auf. Aber nur, wenn Sie nicht schon beim seitenlangen Textbriefing samt lahmer Hintergrundstory eingenickt sind. Die spartanische 2D-Karte über die Sie Ihr Raumschiff zuckeln lassen, trägt das ihre zur anhaltenden Langeweile bei. Rundenweise erforschen Sie Sektoren und landen auf Planeten (davon gibt's rund 250), auf denen neue Waffensysteme und Aufträge warten. Die lauten meist: »Bringe Gegenstand A zu Planet B«. Ab und an müssen Sie auch mal kämpfen. Ihr Raumer in Bonsaigröße feuert rundenweise Richtung Winz-Feind, der natürlich zurückschießt. Meist locken diese Gefechte kampfstarke Gegner an. Wer nicht schnell genug flieht, sollte zumindest einen Spielstand in petto haben. Auf den Planeten können Sie Handel treiben. Dumm nur: Wer die Einkaufspreise nicht aufschreibt, darf raten, ob er beim Verkauf Gewinn oder Verlust macht.



Die müde Story gibt's nur als karge Textwüste.

Tatenlos in 3D

Etwas mehr fürs Auge bieten die Einsätze auf Planetenoberflächen. In einer Basis bauen Sie Roboter, die in 3D und Echtzeit völlig selbstständig (und gar nicht dumm) auf den Gegner losmarschieren. Falls nötig, kann man auch per Mausklick eingreifen, ist aber nur selten nötig. Haben die Robos den Feind erledigt, nehmen sie automatisch Basen ein, wodurch sich die Zahl der kommandierbaren Blechkumpel ein wenig erhöht. Sind alle Feinde von der Karte verschwunden, gibt's Bargeld.

Übrigens: Wussten Sie, dass bereits vor zwei Jahren das erste **Space Rangers** erschienen ist? Nein? Macht nichts. Denn diese Wissenslücke können Sie leicht füllen, liegt Teil 1 doch der Verkaufsversion von **Space Rangers 2** bei. Dann werden Sie auch feststellen, dass sich an der kümmerlichen Grafik kaum etwas geändert hat. Neu sind nur die Echtzeit-Schlachten auf den Planetenoberflächen. MIC

INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 640

MICK SCHNELLE mick@gamestar.de

Hier kommt zusammen, was niemals zusammen gehört hat. Der »Ich kurve in 2D durchs Weltall«-Teil hat mit den 3D-Planetengefechten nur eins gemeinsam: Beide sind auf die Dauer langweilig. So wiederholen sich die Missionen im All immer wieder. Außerdem frustrieren die an Masse stets überlegenen Aliens selbst geübte Raumschiffkämpfer. Zu Beginn ahnt man das allerdings noch nicht, weshalb die ersten Stunden durchaus vergnüglich sind. Hat man die beiden lauen Konzepte aber erstmal durchschaut, gibt's kaum noch einen Grund, sich wieder als Space Ranger zu verdingen.

»Lahme Ranger«

SPACE RANGERS 2 STRATEGIESPIEL

PUBLISHER	Excalibur / 1C Company	RELEASE (D)	1. 7. 2005
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 S. Handbuch	USK	keine Einstufung

➤ DVD: Test-Check

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 **4 5 6 7** 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT: Star Wolves (85, GS 05/05) Sehr taktische und spannende Echtzeit-Gefechte. Galactic Civilizations Gold (68, GS 04/05) Knifflige All-Eroberung, laue Kämpfe.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	450 MHz Intel	1,0 GHz Intel	1,6 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	450 MHz AMD	1,0 GHz AMD	XP 1400+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	128 MB RAM	256 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.	1,2 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1	6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ kaum Animationen ⊖ sterile 3D-Grafik	4 / 10
SOUND	⊖ generische Hintergrundmusik ⊖ lasche Effekte	5 / 10
BALANCE	⊖ überlegene Gegner erschweren den Einstieg	4 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ frei erforschbare Galaxie voller Aliens	6 / 10
BEDIENUNG	⊕ wenige, sehr aufgeräumte Menüs	6 / 10
UMFANG	⊕ große Galaxis, mit etlichen Sternensystemen	8 / 10
MISSIONEN	⊖ auf Dauer ermüdende »Bringe Gegenstand A nach B«-Quests	4 / 10
KI	⊕ Gegner kämpfen sehr gut, fast zu gut	8 / 10
EINHEITEN	⊕ unzählige Ausrüstmöglichkeiten für Schiff und Roboter	9 / 10
KAMPAGNE	⊖ lahme Story hält Kampagne nicht zusammen	3 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde | SOLO-SPASS 12 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: KRÜMELOPTIK STATT SPACE OPERA.