

Taktischer Triumphzug

PANZERS



Sudden Strike, Blitzkrieg und Commandos können wegtreten: Mit opulenter Optik, taktischer Tiefe und spannenden Missionen zeigen Publisher CDV und Entwickler Storm Region, wie moderne Echtzeit-Taktik auszusehen hat.



INFO

- > 3 Kampagnen
- > 30 Missionen
- > 92 Fahr- und Flugzeuge
- > 10 Infanterie-Einheiten
- > 4 Multiplayer-Modi

INHALT

Mega-Test	56
Beispielmission »Invasion«	58
Die Multiplayer-Modi	59
Technik-Check	60
Schlacht-Analyse	62



Gefecht im russischen Sewastopol: Der Tiger unseres Helden zählt zu den mächtigsten Einheiten. Der rote Radius markiert die maximale Feuerdistanz, der gelbe die minimale.

Hiesige PC-Generäle sind wie Adler: Am liebsten betrachten sie ihre Welt von ganz weit oben. Schließlich haben sie so das Schlachtgeschehen am besten im Blick. Doch das Zweite-Weltkrieg-Spiel **Panzer** schießt den Feldherren-Vogel ab: Detailreiche Grafik und dramatische Missionen machen die Echtzeit-Gefechte so intensiv, dass Strategen den Großteil der Spielzeit in unmittelbarer Nähe ihrer Einheiten verbringen wollen.

Von Stalingrad bis Berlin

Panzer schickt Sie in drei Kampagnen durch insgesamt 30 Kampfeinsätze im Zweiten Weltkrieg. Als deutscher Offizier Hans von Gröbel kämpfen Sie mit Ihren Truppen in zwölf Schlachten an der Ostfront, auf dem Balkan, in Frankreich und in Russland. Die zweite Kampagne (neun Missionen) erzählt die Geschichte des russischen Soldaten Aleksander Vladimirov, der mit seinem Panzerregiment die Wehrmacht zurück-

drängt und schließlich in Berlin einmarschiert. Auf Seite der Alliierten (neun Einsätze) erleben Sie aus der Sicht von US-Feldwebel Wilson und dem Engländer James Barnes unter anderem den D-Day, die letzte deutsche Großoffensive in den Ardennen sowie den Kampf um die Brücke von Remhagen.

Obwohl sich der Großteil der Missionen an der Historie orientiert, sind die eigentlichen Gefechte rein fiktiv. Sehr gute Zwischensequenzen in aufpolierter Spielgrafik und eher dröge Tagebucheinträge der Hauptfiguren erzählen pro Kampagne eine abgeschlossene, ordentliche Hintergrundstory.

Geniale Missionen

Ständige Action, überraschende Zielwechsel und häufige Skriptsequenzen halten wie in **Warcraft 3** den Spannungsfaktor auf einem konstant hohen Niveau – vergessen Sie »Vernichte alle«-Einsätze. Paradebeispiel ist die dritte Alliiertenmission: Mit we-

nigen Fallschirmjägern sollen Sie hinter den feindlichen Linien den D-Day vorbereiten. Ihre Jungs sabotieren zunächst Artilleriekannonen und besetzen dann ein Dorf, um den Deutschen als optionales Sekundärziel den Nachschub abzuschneiden. Wenn Sie Ihre Stellung eine Zeitlang gehalten haben, zeigt eine spektakuläre Zwischensequenz die Landung der Alliierten. Die Mission scheint gewonnen, doch dann folgt die

Überraschung: Sie bekommen das Kommando über die riesige Landungsarmee!

Auch die anderen Einsätze liefern viele aufregende Momente. So verhindern Sie ein Zugunglück, klauen einen russischen Superpanzer oder beschützen einen Treibstoffkonvoi. Auf vielen Karten hat Storm Region außerdem Geheimaufträge versteckt. So können erkundungsfreudige Generäle etwa eine Radarstation



Mörserkanoniere verschieben Ihre Ladung, während Gewehrschützen eine Panzerabwehrkanone in Stellung schieben.



Da die deutschen Panzerfaustrupps unseren Stahlkolossen gerade stark zusetzen, riskieren wir trotz der feindlichen Flak (rechts) einen Bomberangriff. (1600x1200)



Oberstleutnant von Gröbel (links) diskutiert mit seinem Bruder das weitere Vorgehen im Gefecht.

erobern oder einen abgestürzten Piloten vor dem Ertrinken retten. Einige wenige Missionen sind aber zu kurz: Die Jagd auf einen serbischen Partisanen dauert gerade mal rund zwölf Minuten – etwas unbefriedigend.

Panzer-Shopping

Motivierend: Alle Einheiten von **Panzers** sammeln durch Kampf-

erfolge Erfahrungspunkte. Wer einen von maximal vier Rängen aufsteigt, verursacht fortan etwas mehr Schaden. Da Sie sämtliche Überlebende mit in die nächste Mission nehmen, wollen Sie jeden Einsatz möglichst verlustfrei bewältigen.

Zwischen den Missionen bestimmen Sie im Truppenmanagement-Menü die Zusam-

mensetzung und Ausstattung Ihrer bis zu 25 Einheiten umfassenden Armee, darunter maximal 14 Panzer, acht Geschütze und acht Versorgungsfahrzeuge. Sie kaufen neue Artilleriekanonen und spendieren Ihren Infanteristen Ausrüstungsgegenstände wie Granaten, Schlauchboote oder Ferngläser (erhöhen die Sichtweite). Außerdem kön-

BEISPIELMISSION »INVASION«



① Unsere Soldaten erobern eine Seilbahnstation. So gelangen sie gefahrlos bis zum Punkt ⑥ – also nahe ans Missionsziel: ein russisches Schloss, das wir erobern müssen.



② Nachdem unsere Panzer einen Bahnhof besetzt haben, dürfen wir diesen Zug steuern. Mit dem kundschaften wir Feindstellungen aus, um sie mit Jagdbombern beschließen.



Zwischen den Missionen modernisieren Sie im Hauptquartier Ihren Fuhrpark und rüsten Infanteristen aus.

nen Sie alte Panzer durch modernere Varianten ersetzen, wobei der Besatzung natürlich keine Erfahrungspunkte verloren gehen. Als Zahlungsmittel beim Einheitenkauf dienen so genannte Prestigepunkte, die Sie für erfüllte Haupt-, Sekundär- und Geheimmissionen erhalten. Das Pflegen der Armee macht nicht nur viel Spaß, sondern animiert auch zum Experimentieren: Schaffe ich die Stalingradmission, wenn ich ausschließlich Fußsoldaten mitnehme?

Grafisches Feuerwerk

Ob deutscher Tigerpanzer, russische Stalinorgel oder amerikanischer Willys Jeep: Storm Region hat 92 historische Fahr-

zeuge detailliert nachgebaut. Die zehn Infanterie-Typen (jede Einheit hat zwei bis vier Soldaten) kriechen dank Motion Capturing geschmeidig animiert durchs hohe Gras oder schieben mühsam eine Feldhaubitze über den Acker.

Die eigens entwickelte 3D-Engine Gepard beherrscht außerdem spektakuläre Spezialeffekte: Bildschirmfüllende Explosionen lassen Trümmerteile in alle Richtungen fliegen, riesige Gebäude fallen krachend in sich zusammen, Panzer ziehen dicke Staubwolken hinter sich her. Am meisten beeindruckt haben uns jedoch die zahlreichen kleinen Details: Panzer knicken Bäume und Strommasten wie

Streichhölzer um – das herum-schlackernde Kabel wirft sogar einen korrekten Schatten.

Pflegeintensive Panzer

Obwohl die Gefechte actionreich präsentiert werden, sind sie taktisch äußerst fordernd. So hat Artillerie eine deutlich höhere Schuss- als Sichtweite – wohl dem, der einen Spähwagen dabei hat. Auch die Ausrichtung Ihrer Panzer spielt eine wichtige Rolle, da sie vorn deutlich besser gepanzert sind als hinten. Anfällige, aber unentbehrliche Instandsetzungsfahrzeuge liefern neue Munition oder schrauben angeschlagene Vehikel wieder zusammen. Diese Aufgaben übernehmen auch

DIE MULTIPLAYER-MODI



Kooperativ

Gemeinsam mit einem Kumpel dürfen Sie 23 Missionen der Singleplayer-Kampagne spielen. Eine Mordsgaudi, solange Sie im gleichen Raum sitzen. Denn das Koordinieren von gemeinsamen Aktionen fordert schnelle Absprachen. Online-Spieler taktieren deshalb besser im Domination-Modus.



Team-Deathmatch

Zwei Teams mit je bis zu vier Spielern duellieren sich auf 15 gut designten Karten. Wie auch in Domination und Assault dürfen Sie die Mannschaften beliebig aus menschlichen und KI-gesteuerten Generälen zusammenstellen. Macht Spaß, ist aber nichts Besonderes.



Assault

Für Fans von Belagerungen: Ein Team verschanzt sich beim Missionsziel (etwa eine Radaranlage), die andere Mannschaft muss es erobern. Eigentlich eine tolle Idee, nur sind drei Karten viel zu wenig. Außerdem fehlt ein Zeitlimit, das den Angreifer unter Druck setzt.



Domination

Spielt sich wie Team-Deathmatch, nur dass Sie auf den zehn Karten Gebäude erobern können, die Ihnen Vorteile verschaffen. Sanitätszelle verarztet Ihre Soldaten, Radarstation spendieren Luftschläge, und in Fabriken rollen nach einer bestimmten Wartezeit neue Panzer vom Band. Dadurch können Partien jederzeit kippen – extrem spannend!



die auf vielen Karten verteilten Versorgungsdepots, jedoch nur für den jeweiligen Besitzer.



③ Unser Sekundärziel: ein russisches Treibstoffdepot. Nach einem harten Panzergefecht kontrollieren wir nicht nur das Lager, sondern auch die einzige Zufahrtsstraße zum Schloss.



④ Ein russischer Offizier ist samt Limousine in unserer Panzersperre gelandet. Wir leihen uns das Auto und fahren so unerkannt ins Schloss, um die Funkstation lahm zu legen.



⑤ Jetzt kommt der Moment für unsere Fußsoldaten. Unbermerkt schleichen sie von der Seilbahnstation zum Schlosseingang, erledigen die Wachen und sichern so den Sieg.



Bei Häuserkämpfen klappt das Dach weg.



Auf Kreta nutzen Sie ein Fischerboot als Tarnung.



Während der alliierten Landung in der Normandie steuern Sie ausnahmsweise eine große Armee.

Die Infanteristen von **Panzers** sind beinahe so vielseitig wie ihre **Commandos**-Kollegen: Gewehr-schützen, MG-Trupps oder Mörserkanoniere können sich etwa hinhocken oder -legen (besserer Schutz), Minen verteilen, Molotowcocktails werfen und sogar ein Schlauchboot aufpusten.

Fast jedes Gebäude in **Panzers** lässt sich betreten – eine ideale Deckung für Scharfschützen oder Panzerjäger, die vom Fenster aus automatisch Gegner aufs Korn nehmen. Sitzt im Gebäude bereits der Feind, entscheidet ein Duell Einheit gegen Einheit, welcher Trupp überlebt. Taktisch besonders wertvoll sind

die Flammenwerfer. Diese Einheiten erhitzen feindliche Panzer solange, bis die Besatzung fliehen muss. Jetzt nur noch abkühlen lassen und eigene Fahrer in die Blechbüchse schicken ...

Helden im Einsatz

Die Hauptfiguren der Kampagnen tauchen im Solomodus selbst auf und dürfen natürlich nicht sterben. Zwar sitzen von Gröbel und Kollegen meist in besonders dicken Panzern und können auch als Fußsoldat ordentlich austeilen, ansonsten haben sie aber keine besondere Funktion. Moralsystem, Spezialfähigkeiten oder Formationen fehlen.

Strategische Hilfe

Sehr hilfreich: Per Icon fordern Sie strategische Unterstützung an, die quasi Ihre Division re-pärsentiert: Das per Fadenkreuz markierte Ziel wird dann entweder per Flieger aufgeklärt, mit Stuka ausgeschaltet, per Bomber großflächig beharkt, per schwerer Artillerie beschossen oder als Ziel für Fallschirmjäger markiert. Letztere stehen Ihnen nach dem Absprung als neue Einheit zur Verfügung, die anderen Spezialaktionen laufen ohne weiteres Zutun ab. Erfahrungspunkte erhalten Sie für solche Attacken nicht, außer-

dem stehen sie pro Mission nur begrenzt zur Verfügung.

Kampfpausen

Dank durchdachtem Interface haben Sie Ihre Truppen meist gut im Mausgriff. Per Leertaste pausieren Sie jederzeit das Kampfgeschehen und erteilen Ihre Befehle. Trotzdem gibt's Stress – nämlich dann, wenn Ihre Panzer wegen der hakeligen Wegfindung mal wieder in eine Sackgasse rollen. Mit von Hand gesetzten Wegpunkten können Sie diesen Nervfaktor zwar entschärfen, trotzdem erwarten wir von einem Spitzenspiel eine fehlerfreie Wegfindung. Weiteres

JÖRG LANGER

Panzers hat die für mich genau richtige Mischung aus Realität und Spielspaß. Ich muss mich mit unterschiedlichen Waffenklassen oder Panzerungsstärken auseinandersetzen, aber nicht das Munitionskaliber der Sekundärwaffe eines Gefreiten auswendig lernen. Und die »Joker« wie der Instant-Stuka-Angriff machen mächtig Spaß, ohne dass ich die Flugzeuge umständlich selber steuern müsste.

LEBENDIGE SPIELWELT

Rückstoß-Effekt, Einschläge, umstürzende Bäume – es kracht und spratzt, dass es eine Freude ist. Sittenwächter, keine Angst: Zivilisten gibt's nicht, und insbesondere die deutsche Kampagne gibt sich extrem politically correct (»Königsberck« statt Warschau!). Die Einheitenmenge ist im Gegensatz zu Sudden Strike & Co. wohlthuend überschaubar. So kann ich mich wirklich um einzelne Panzer kümmern, in und nach der Schlacht. Dazu gibt's tolle Grafik und klasse Missionen.



»1a-Kettenrassler«

TECHNIK-CHECK

AUFLÖSUNG

Panzers bietet Auflösungen von 640 mal 480 bis 1600 mal 1200 Bildpunkten. Der beste Kompromiss aus Leistung und Optik liegt bei 1024 mal 768 Pixel. Zum Spielen benötigen Sie zwingend eine T&L-fähige Grafikkarte (ab der ersten Geforce- bzw. Radeon-Generation). Praktisch: Alle Grafikoptionen lassen sich während der laufenden Partie ändern.

RAM/FESTPLATTE

Panzers belegt auf der Festplatte happige 2,8 GByte an Speicherplatz. Die Stahlkolosse laufen schon ab 256 MByte RAM rund – 512 MByte Arbeitsspeicher verbessern weder Performance noch Ladezeiten.

TUNING-TIPPS

- Das Senken der Auflösung bringt pro Stufe etwa 20 Prozent mehr Frames. Darunter leidet allerdings auch die Darstellung am meisten.
- Schalten Sie die Schatten auf »Normal«. Das spart rund 10 Prozent Leistung – die »Eigenschatten« bemerken Sie eh kaum.
- Den anisotropen Filter schalten Sie nur auf schwachen Systemen aus; die meisten Karten verkraften die schöneren Texturen locker.
- Die Einstellung »Niedrige Texturqualität« hilft bei Grafikkarten mit maximal 32 MByte RAM. Das Spiel läuft dann rund fünf Prozent flüssiger.

DIE PERFORMANCE-TABELLE (256 MBYTE RAM, MAXIMALE DETAILS UND ANISOTROPISCHES FILTERING)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x16 (min. Details) 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1024x768x32 1280x1024x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.600 MHz	1280x1024x32 1600x1200x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

nicht möglich, nicht spielbar
 stark ruckelnd, wenig Spielspaß
 mäßig ruckelnd, noch spielbar
 flüssiges Spielen möglich



Mit T26-Panzern vertreiben wir die Deutschen. Der rote Stern markiert unseren Helden.

Steuerproblem: Das Spiel vergisst Gruppenzuordnungen, solange Infanteristen in Gebäuden oder Transportern stecken.

Harte Konkurrenz

Obwohl die Missionen von **Panzers** stark gekriptet sind, spielen die Computergegner insgesamt stark. Unter anderem setzen sie gezielt Luftschläge ein, übernehmen Geschütze und fliehen aus einsturzgefährdeten Gebäuden. Was das Verhalten bei Artilleriebeschuss angeht, brauchen die KI-Antagonisten jedoch dringend Patch-Nachhilfe: Während unseres Tests konnten wir mehrfach feindliche Geschütze und Panzer bombardieren, ohne dass diese auf die Gefahr reagierten. Dank der ausgewogenen Zusammensetzung der Feindarmeen bleibt das Spiel jedoch stets spannend, zumal die drei gut ausbalancierten Schwierigkeitsgrade für jeden Strategen die

passende Herausforderung liefern. Je nach gewählter Stufe werden verlorene Einheiten am Ende der Mission durch Veteranen, Anfänger oder gar nicht ersetzt.

Mach's noch mal

Das einmalige Durchspielen aller drei Kampagnen wird Sie mindestens 20 Stunden beschäftigen. Dank der Experimentiermöglichkeiten beim Truppenmanagement macht jedoch auch ein zweiter Anlauf noch viel Spaß. Im Skirmish-Modus kämpfen Sie mit und gegen KI-Generäle auf den Multiplayer-Karten – ein ideales Training für die spannenden Mehrspielerpartien (siehe Kasten).

Realistische Kampfeffekte und stimmungsvolle Musik untermauern die Gefechte, wenn auch nur in Stereo. Atmosphärisch: Die sehr gute Sprachausgabe ertönt je nach Armee in der entsprechenden Landessprache. **HK**



Zu Beginn der Russen-Kampagne müssen Sie Stalingrad befreien.

MICHAEL GRAF

Endlich kann ich Sudden Strike 2 in die Mottenkiste schleudern! Denn Panzers glänzt, wo der angestaubte Konkurrent versagt: bei den Multiplayer-Modi. In Sudden Strike 2 erobere ich langweilige Kontrollpunkte; in Panzers ringe ich mit General Klinge um Fabriken oder Raffinerien und freue mich diebisch über jeden Erfolg. Oder führe im Kooperationsmodus meine Truppen an Heikos Seite ins Gefecht.

Die kleineren Mängel bei Wegfindung und Bedienung stören mich wenig, da ich mein Heer stets schrittweise vorrücken lasse. Die Aussetzer der KI-Gegner vergesse ich spätestens, wenn der Feind meine Reparatur-Lkws taktisch schlau per Bomber sprengt. Zugreifen!

»Mehrspieler-Spaß«



HEIKO KLINGE

Dieses Spiel ist gemein: Wie soll ich als Freizeitfeldherr einen kühlen Kopf behalten, wenn dieser Taktik-Hammer alle 30 Sekunden einen neuen Begeisterungsturm entfacht? Mehr Wow-Momente als in den Panzers-Missionen passen kaum in ein Strategiespiel. In der einen Minute liefere ich mir noch einen Häuserkampf mit Infanteristen, in der nächsten führe ich meine Panzer durch ein wildes Rückzugsgefecht. Auch die tolle Grafik haut mich immer wieder vom Hocker: Selbst nach stundenlangem Spielen entdecke ich noch Details wie sich realistisch abrollende Fallschirmspringer.

Panzer-Babysitter

Klar, wegen der stellenweise dämlichen Wegfindung muss ich auf meine Stahlkolosse mehr aufpassen als auf ein kleines Kind. Aber ich tu's gern, weil mir meine Jungs dank Erfahrungspunkte-System und dem cleveren Truppenmanagement so richtig ans Herz wachsen. Wer sich nur einen Hauch für taktisch anspruchsvolle Echtzeitkämpfe interessiert, muss dieses Spiel haben!

»Edel-Stahl«



PANZERS ECHTZEIT-TAKTIK

PUBLISHER: CDV, (01805) 299 266

SPRACHE: Deutsch

RELEASE (D): 18.6.2004

AUSSTATTUNG: Mini-Box, 3 CDs, 68 Seiten

CA. PREIS: 45 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

USK: ab 16 Jahre

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (2 Spieler) an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Team-Deathmatch, Kooperativ, Assault, Domination

3D-GRAFIKKARTEN:	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	800 MHz CPU	1,2 GHz CPU	1,6 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	256 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Geforce 1/2 MX	Geforce 4 Ti	Geforce 4 Ti
Geforce 4 Ti	GF FX 5600/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

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

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

ALTERNATIVEN: Sudden Strike 2 (83%, GS 07/02) Taktische Massenschlachten, grafisch veraltet.
Afrika Korps vs. Desert Rats (76%, GS 01/04) Spielerisch ähnlich, aber eintoniger.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + dramatische inszenierte Einsätze
- + motivierendes Truppenmanagement
- + grafisch eindrucksvoll
- + hoher Wiederspielwert
- + gelungener Taktik/Action-Mix
- + spannende Multiplayer-Modi
- schwache Einheiten-Wegfindung
- kleinere KI-Aussetzer
- einige arg kurze Missionen

GRAFIK:	Sehr gut
SOUND:	Sehr gut
BEDIENUNG:	Gut
MULTIPLAYER:	Sehr gut
PREISLEISTUNG:	Gut

FAZIT: 3D-WELTKRIEGS-TAKTIK MIT GENIALEN MISSIONEN.

89



► CD/DVD: spielbare Exklusivdemo
Video-Special
DVD: interaktiver Test



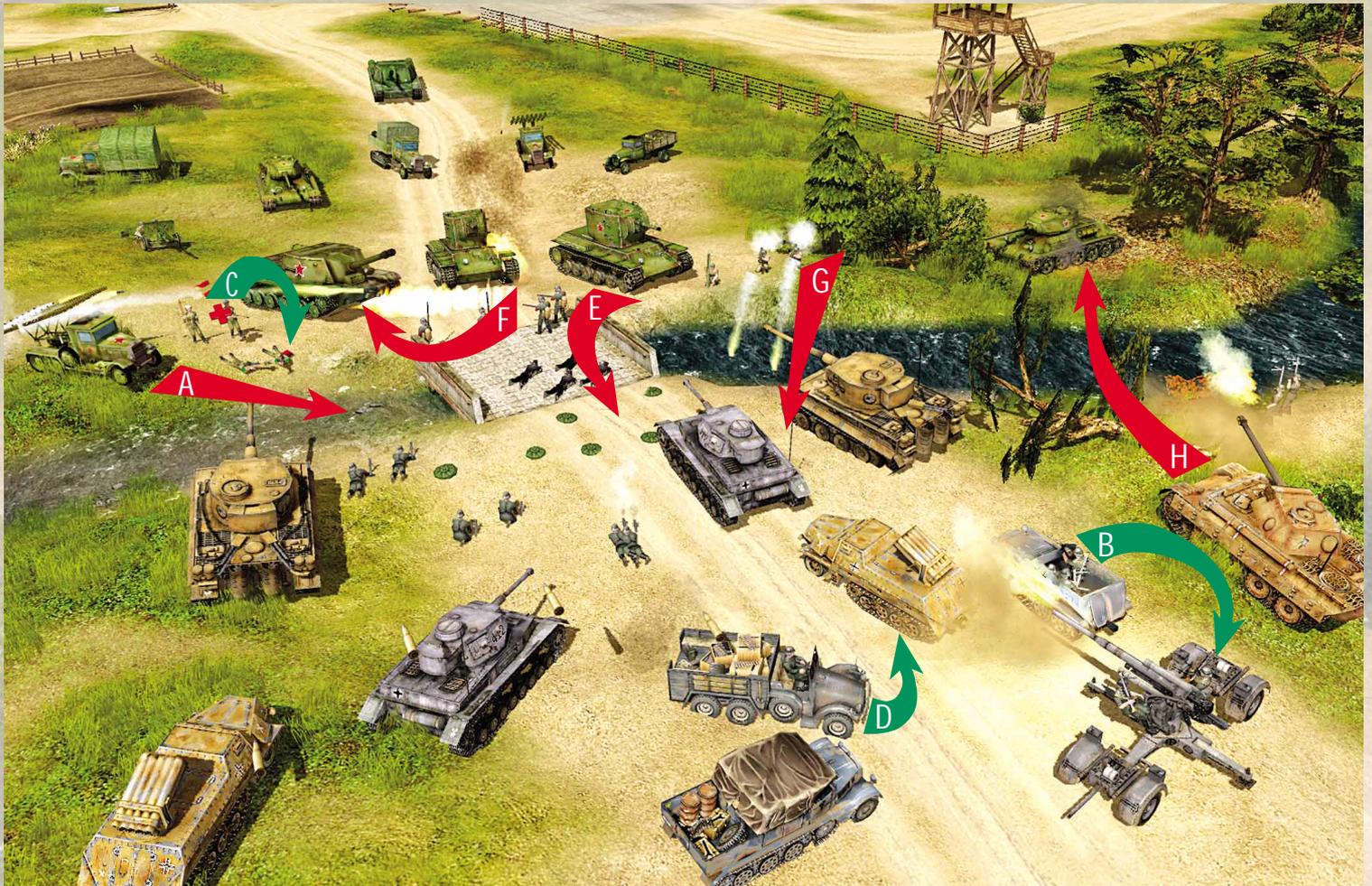
► TIPPS-TEIL: Komplettlösung



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK E40

Taktik-Kniffe im Detail

SCHLACHT-ANALYSE



Die russische Katysha ZIS-6, besser bekannt als Stalinorgel, ist eine der offensivstärksten Einheiten des Spiels. Ihre Raketen knacken selbst den dicken Panzer VI Tiger mit wenigen Salven – für die meisten anderen Einheiten ein absolut übermächtiger Gegner.



Obwohl ursprünglich als Flugabwehrkanone konzipiert, zerbröseln die 88mm Flak (Modell 36) auch feindliche Panzer binnen Sekunden. Nachteil des fünf Tonnen schweren Geschützes: Um das Gerät zu bewegen, brauchen Sie den Schützenpanzer SdKfz 250/1.

Deutsche und russische Truppen liefern sich ein heftiges Gefecht um eine strategisch wichtige Brücke. Wir demonstrieren Ihnen, welche taktischen Feinheiten ein kluger General nutzen sollte.



Die Scharfschützen haben die größte Reichweite aller Infanteristen und sind für feindliche Fußsoldaten besonders gefährlich. Allerdings vertragen sie selbst nur wenige Treffer und sollten deshalb immer von einem Trupp Sanitäter begleitet werden, die sie automatisch heilen.



Der deutsche Panzerwerfer 42 ist mit Granatgeschossen und enormer Reichweite die größte Gefahr für alliierte und russische Stahlkolosse. Allerdings hat er nur 20 Schuss und sollte deshalb immer einen munitionsspendenden Lkw Krupp L2 in der Nähe haben.



Auch der mächtigste russische Panzer KV-II wird wehrlos, wenn er auf eine Mine fährt, die Infanteristen beliebig auf der Karte verteilen dürfen. Die Sprengfallen richten nicht nur enorm viel Schaden an, sondern machen ihr Opfer auch fahruntüchtig – siehe Warndreieck bei ②.



Ein Flammenwerfer-Trupp setzt das Sturmgeschütz ISU-152 solange unter Feuer, bis dessen Mannschaft vor der Hitze flüchtet. Eine deutsche Panzerbesatzung steht schon bereit, um das herrenlose Fahrzeug zu übernehmen, sobald es wieder abgekühlt ist.



Russische Bazooka-Schützen kosten zwar nur ein Drittel eines Panzer IV, sind ihm im direkten Vergleich aber weit überlegen: Die Fußsoldaten bewegen sich deutlich flinker als das Stahlungetüm und können deshalb gefahrlos aufs verwundbare Heck des Gegners feuern.



Der Panzer V Panther ist eigentlich deutlich schwächer als sein russischer Gegenspieler T34/85, wird dieses Duell aber für sich entscheiden: Er attackiert seinen Gegner an der kaum geschützten Seite, muss selbst aber nur Treffer an der stark gepanzerten Frontpartie befürchten.