



Unser russisches Panzer-Bataillon knöpft sich deutsche Angreifer vor. Ein Stern kennzeichnet den Stahlkoloss unseres Helden (links unten).

### Schlacht der Stahlkolosse

# PANZERS

Die Prachtgrafik ist nicht alles: Das Echtzeit-Taktikspiel könnte auch bei Missionsdesign und KI-Verhalten Glanzpunkte setzen.



**B**udapest ist voll von Sehenswürdigkeiten. Doch beim Besuch in der ungarischen Donau-Metropole interessieren uns nicht Kirchen oder Burgen, sondern eine graue Mietskaserne. Dort verstecken sich die Büros der **Panzers**-Entwickler Storm Region. Wir haben die aktuelle Version ausführlich probegespield und dramatische

Echtzeit-Schlachten im Zweiten Weltkrieg geschlagen.

### Spannungs-Invasion

Die 30 Aufträge von **Panzers** absolvieren Sie in drei linearen Kampagnen für Deutschland, die westlichen Alliierten und Russland. Besonders viel Wert legen die Designer auf ausgefeilte Missionen. Beispielsweise



In Moskau erledigen Panzer und Soldaten deutsche Spähtrupps.



Deutsche Stukkas (Sturzkampfbomber) greifen mit einem originalgetreuen Heulen an.



Das Haus ist von Deutschen besetzt. Rechts bringen wir deshalb ein Geschütz heran.



Der D-Day in der Normandie darf anscheinend in keinem Weltkriegs-Spiel fehlen.

landen wir am Tag vor der Invasion in der Normandie mit einer Hand voll Fallschirmjägern hinter den deutschen Linien. Im Schutz eines Wäldchens rücken die Soldaten vor und stoßen auf ein Landhaus. Die zahlreichen Feinde im Gebäude ballern durch die Fenster auf unseren Trupp – Rückzug!

Bei einem Dorf entdecken die Späher deutsche Artillerie. Flugs schalten wir die Bedienmannschaft aus und übernehmen die Geschütze. Denn jeder Fußsoldat darf herrenlose Kanonen bedienen. Die eroberten Großkaliber ebenen das Landhaus ein. Plötzlich hören wir Kettenrasseln: Panzer! Unsere Haubitzen nehmen die Stahlsärgе auf Korn. Und vernichten auch gleich die Ziele der Mission: einige Lastwagen, die Geschütze zur nahen Küstenfestung schleppen wollen.

### Sieg per Seilbahn

Insgesamt wird **Panzers** über 100 Fahrzeuge bieten, vom Motorrad bis zum Tiger-Panzer. Doch die Vehikel sind nicht in jedem Einsatz nützlich, manchmal bringt ein Kommando-Trupp mehr. Um beispielsweise in eine Festung zu gelangen, wählen wir zunächst die Holzhammer-Methode und attackieren mit einem großen Panzer-Verband. Doch die Gegner demolieren unsere Stahlkolosse mit Kanonen und Panzerfäusten.

Also muss eine neue Taktik her: In der Nähe des feindlichen Gemäuers finden wir eine leicht bewachte Seilbahn. Die bringt einige unserer Soldaten zu einem gegnerischen Außenposten. In einer Skriptsequenz sehen wir, wie die Jungs feindliche Jeeps und Uniformen klauen, mit denen sie unerkannt ins

Innere der gut bewachten deutschen Festung brausen.

### Wir waren Helden

Befehlshaber wie der (fiktive) Oberst Hans von Gröbel werden eine wichtige Rolle spielen. Offiziere können in Fahrzeugen mitfahren und so deren Feuerkraft steigern. Zudem sollen Verbündete in der Nähe einen Motivations-Bonus erhalten und beispielsweise mehr Schaden anrichten.

In jeder Kampagne übernehmen Sie die Rolle eines Helden. Oberst von Gröbel etwa gerät am Ende des deutschen Feldzugs in alliierte Gefangenschaft, kann aber entkommen. Als US-General Wilson treffen Sie später im Spiel erneut auf den Deutschen. Zwischensequenzen in Spielgrafik werden die Handlung erzählen. Laut Producer Tamás Szerémy bietet **Panzers**

»mehr Story als alle anderen Weltkriegs-Spiele zusammen«. Anscheinend kennt er **Afrika Korps vs. Desert Rats** nicht.

### Flüchtende Tanks

In unserer letzten Preview kritisierten wir die KI-Gegner, da Artillerie-Geschütze nicht auf besetzte Häuser feuerten. Dieses Problem besteht weiterhin – allerdings versicherte uns Támas, dass die Designer derzeit an der KI schrauben. Und tatsächlich haben die Computer-Generäle bereits deutlich dazugelernt. Wenn wir etwa mit Bazooka-Schützen einen Panzer schwer beschädigen, sucht dieser schnell das Weite. MG-Soldaten flüchten, sobald sich ein Kettenfahrzeug nähert. Der Clou: Die Gegner fliehen nicht planlos, sondern treffen sich abseits der Front, um später erneut anzugreifen. Diesen Sam-

melpunkt wählen die KI-Gegner aber nicht selbstständig, sondern folgen einem Skript.

**Robben und Kauern**

Infanteristen werfen sich bei Beschuss zu Boden und sind so schwerer zu treffen. Wenn die Jungs in hohem Gras hocken oder robben, kann der Feind sie kaum noch entdecken. Also lassen wir einige Soldaten über eine Wiese zu einem Sturmgeschütz kriechen, um es mit Granaten zu sprengen. Beim Schleichen müssen wir uns allerdings auf unser Gespür verlassen, Sichtkegel wie in **Commandos** fehlen. Unachtsam bewegen wir die Grenadiere über kahlen Boden – wo sie die Geschütz-Crew aufspürt und erledigt.

Wer in **Panzers** siegen will, sollte die Besonderheiten der Umgebung ausnutzen: Soldaten nehmen weniger Schaden, wenn sie hinter Sandsäcken kauern. Scharfschützen auf Kirchtürmen schießen weiter als ihre Kollegen am Boden.

**Horchposten**

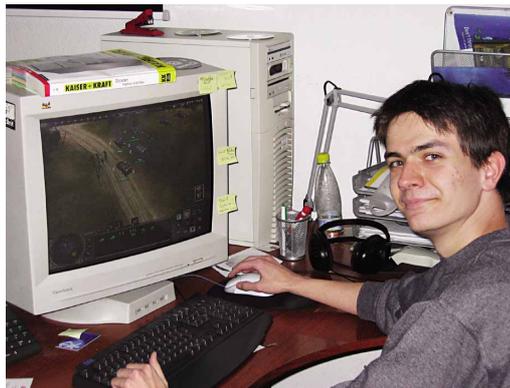
Durch erledigte Gegner steigen Infanteristen und Vehikel in fünf Rangstufen auf und verbessern ihre Feuerkraft. Fußtruppen schulen zudem ihr Gehör: Wenn die Soldaten Schritte oder Motorgeräusche hören, erscheint in kleines Icon am Bildschirmrand. Dieses graue Kästchen zeigt sowohl die Position als auch den Typ der erlauschten Einheit. Unerfahrene Rekruten verwechseln oft Lastwagen mit Panzern, Veteranen ordnen auch weit entfernte Laute den richtigen Vehikeln zu.



Regen reduziert Sichtweite und Geschwindigkeit aller Einheiten.



KI-Trick: Ein feindlicher Panzer flieht vor anfliegenden Bazooka-Raketen zu einem per Skript vorgegebenen Sammelpunkt.



Michael Graf beim Vor-Ort-Probespielen in Ungarn.



Per Fischerboot erkunden wir unerkannt die griechische Küste.

Stufenlose Tag-Nacht-Wechsel sollen in den Aufträgen für optische Abwechslung sorgen und sich auch spielerisch auswirken:

Bei Dunkelheit klappt's mit dem Schleichen besser. Auch Mutter Natur beeinflusst die Schlachten: Während einer Mission können plötzlich Schneestürme oder Gewitter ausbrechen, die Geschwindigkeit und Sichtweite aller Truppen verringern. In diesem Fall warten wir entweder auf besseres Wetter oder starten einen Überraschungsangriff.

**Frontgespräche**

8.000 Soundsamples sorgen für Atmosphäre. Vehikel quittieren Befehle klar verständlich per Funk. Doch wenn sie Schaden nehmen, knistern Störgeräusche aus den Lautsprechern. Soldaten kommentieren ihre Umgebung und bedanken sich für Panzer-Unterstützung. **GR**

**PANZERS**

Genre: Echtzeit-Taktik      Entwickler: Storm Region  
 Termin: 2. Quartal 2004      Potenzial: Ausgezeichnet

Michael Graf: »Panzers ist das x-te Spiel zum Zweiten Weltkrieg. Doch außerdem ausgelutschten Szenario gibt's bei den schönen Taktik-Schlachten nichts zu bemängeln: Exzellentes Missionsdesign, glaubwürdige KI und gut geklaute Ideen wie die lauschenden Soldaten (aus Combat Mission) deuten auf einen Hit hin. Für mich ist Panzers die Strategie-Hoffnung für den Sommer 2004.«