



Frontschweine im Stahlmantel

PANZERS

Der Zweite Weltkrieg ist am PC noch nicht vorüber: Mit 3D-Prachtgrafik und balancierten Einheiten stürzen Sie sich in Panzerschlachten.

Warschau ist eine schöne Stadt. Reihenhäuser schmiegen sich an lauschige Parks; in den Hinterhöfen stehen bunte Kinderschaukeln. Doch die Idylle täuscht: Panzer rumpeln durch die Straßen; hinter Sandsack-Barrikaden kauern polnische Soldaten. Denn gerade ist der Zweite Weltkrieg ausgebrochen: Die Deutschen marschieren in die Stadt ein.

Das Echtzeit-Taktikspiel **Panzers** von der ungarischen Entwickler-Truppe Storm Region (**Swine**) versetzt uns in die Schlachten zwischen 1939 und

1945. Und soll mit detaillierter Grafik und taktischer Tiefe aus dem Einheitsbrei der Weltkriegs-Strategiespiele hervorstechen. Wir haben eine weit fortgeschrittene Beta-Version des Programms angespielt.

Eine Frage des Ansehens

Die Entwickler planen für **Panzers** je eine Kampagne mit zehn Missionen für Deutschland, Russland und die westlichen Alliierten. Im Gegensatz zu **Sudden Strike** soll eine Hintergrundgeschichte die Einsätze verbinden: Auf deutscher Seite

folgen Sie beispielsweise der Karriere des jungen Leutnants Hans von Gröbel.

Erledigte Aufträge bescheren von Gröbel und seinen Anführer-Kollegen der anderen Parteien Prestige-Punkte. Nach Abschluss einer Mission kaufen wir damit Truppen für den nächsten Einsatz, etwa Panzer oder MG-Schützen. Tanks gibt's einzeln; Infanteristen heuern wir in Trupps von bis zu fünf Mann an. Zudem stehen Spezial-Waffen wie Bomber-Angriffe oder Artillerie-Schläge zur Verfügung. Entscheidungsfaulen

Generälen schlägt das Programm vor jedem Einsatz eine Standard-Armee vor.

Flammende Manöver

Panzers soll über 50 Fahrzeuge bieten, darunter Motorräder und Transport-LKWs, die Artillerie-Geschütze ziehen können. Fahrer-Trupps übernehmen herrenlose Vehikel. Will sich die Besatzung eines Panzers nicht von ihrem Stahlkoloss trennen, helfen Flammenwerfer-Soldaten: Die heizen den Tank so lange auf, bis die Insassen keuchend ins Freie stürzen.

Der deutsche Bomber knöpft sich eine Artillerie-Stellung vor. Solche Spezialangriffe sind durchschlagskräftig, aber pro Mission zahlenmäßig limitiert.





Aus einem Gebäude feuert Infanterie auf ein Geschütz.



Zwischensequenzen in Spielgrafik erzählen die Story.

Jedes Kettenfahrzeug besitzt neben seinen eigentlichen Lebenspunkten eine Panzerung. Erst wenn die geknackt ist, nimmt das Vehikel selbst Schaden. Dadurch wird die Ausrichtung des Panzers umso wichtiger: Ist die Front-Armierung beschädigt, sollte ein Tank dem Gegner tunlichst die Flanke zuwenden. Derartige Manöver wird **Panzers** durch eine spezielle Anzeige erleichtern: Farbige Markierungen um das Fahrzeug herum zeigen den Zustand der vier Panzerungs-Seiten.

Schere schlägt Panzer

Trotz des komplexen Schadensmodells soll **Panzers** eher auf flotte Gefechte setzen als auf beinharten Realismus. Infanteristen sinken beispielsweise nicht bereits nach einem Treffer zu Boden. Selbst ein schwerer Tiger-Tank benötigt mehrere Schüsse aus seinem Hauptge-

schütz, um Soldaten zu erledigen. Großkalibrige Waffen wie Artillerie-Kanonen oder Panzer können Gebäude bis auf die Grundmauern einebnen.

Gut umgesetzt ist das Schere-Stein-Papier-System im Spiel: MG-Soldaten erledigen zwar spielend Fußtruppen, ziehen im Duell mit Panzern jedoch den Kürzeren. Kettenfahrzeuge sind wiederum chancenlos gegen Bazooka-Träger, die dafür gegen MG-Schützen verlieren.

Gebäude-Gerangel

Ein besonders wichtiges Element von **Panzers** wird der Häuserkampf sein. In jedem Gebäude darf sich ein Infanterietrupp verschanzen. Die Soldaten säubern das Haus zunächst automatisch von Feinden und verteilen sich danach an die Fenster. Nettes Detail: Ändert der Feind draußen seinen Standort, suchen auch die Soldaten in der Wohnung eine günstigere Schussposition.

Die KI-Gegner haben in unserer Preview-Version noch Probleme mit verschanzten Truppen. Artillerie-Besatzungen etwa lassen sich aus Gebäuden heraus ohne Gegenwehr dezimieren – anstatt mit ihrem Geschütz das Haus samt Besatzern postwendend in Schutt und Asche zu schießen.

Bomben-Grafik

Grafisch macht **Panzers** bereits jetzt einen sehr guten Eindruck. Kettenfahrzeuge ziehen eine Staubwolke hinter sich her und knicken im Weg stehende Bäume um wie Streichhölzer. Die per Motion-Capturing erstellten Animationen der Infanteristen wirken lebendig. Gebäude glänzen mit liebevollen Details: Auf Tischen liegen sogar Spitzendeckchen. Naturgetreue Vegetation lässt das Gelände extrem realistisch erscheinen. **GR**



Flammenwerfer-Soldaten heizen einen Panzer auf, um die Crew herauszutreiben.



Per Einkaufs-Menü stellen wir vor dem Einsatz unsere Wunsch-Armee zusammen.



Farbige Markierungen zeigen den Panzerungs-Zustand der deutschen Kettenfahrzeuge.



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **B39**

PANZERS

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 2. Quartal 2004

Entwickler: Storm Region
Potenzial: Sehr gut

Michael Graf: »Dass die Gefechte vergleichsweise unrealistisch ablaufen, stört mich herzlich wenig. Denn Panzers bietet spannende Kampagnen und dank des Schere-Stein-Papier-Systems interessante taktische Herausforderungen. Nur die KI macht mir noch Sorgen: Warum schießen die Gegner nicht auf besetzte Häuser? Da müssen die ungarischen Entwickler noch nachbessern.«