

Gegen die Generäle

# Panzers



Klasse 3D-Grafik und eine kooperative Mehrspieler-Kampagne: Das Echtzeit-Taktikspiel verbannt die Pixelkrieger aus Sudden Strike in die Mottenkiste.



Häuser sind begehbar und dienen als Unterschlupf.



Fahrzeuge wie Panzer funktionieren nur mit Mannschaft.



Ein feindlicher Raketenwerfer-Lastwagen überrascht unseren Konvoi auf offener Straße.

WWW  
www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Der berühmte General Patton hätte sicherlich doof aus der Wäsche geguckt, wenn ihm vor 60 Jahren jemand gesagt hätte: »Der Zweite Weltkrieg wird mit Bump-Mapping und Pixel-Shadern gewonnen.« Heute stellen Strategen die Ohren auf, sobald die ungarischen Entwickler des Echtzeit-Taktikspiels **Panzers** von ihrer 3D-Engine erzählen. Die sieht sogar noch besser aus als die von **C&C Generäle** und zeigt mal wieder, dass auch im Strategie-Genre Grafikpracht mit grandiosen Effekten möglich ist. Wir haben uns die Schlachten angesehen.

## Truppe mit Führerschein

Neben der sehr guten 3D-Engine bietet **Panzers** vor allem taktischen Tiefgang, denn für jede der über 30 Missionen steht nur eine begrenzte Anzahl von Trup-

pen zur Verfügung. Aus über 100 historischen Einheiten wie Sherman-Panzern oder Katjuscha-Raketenlastwagen (»Stalinorgel«) wählen wir einen kleinen Verband für unseren Einsatz aus. Die Fahrzeuge benötigen dabei stets eine Crew, die am Steuer sitzt und die Bordwaffen bedient. In einem US-Artillerie-Vehikel sitzen etwa gleich fünf Mann Besatzung. Das wirkt sich auch spielerisch aus: Sollten wir einen Trupp von Gewehr-schützen dringender benötigen als einen Flak-Panzer, lassen wir die Männer einfach aussteigen und zum Gegner vorrücken.

Ein strenges Stein-Schere-Papier-Prinzip soll dafür sorgen, dass ein Bazooka-Schütze leicht einen Panzer knacken kann. Dafür ist der Raketenwerfer-Mann hilflos gegen andere Infanteristen. Allerdings haben

starke Panzer auch ein Front-MG, um sich gegen Fußtruppen zu wehren. Dann liegt es an Ihnen, einen Weg in den Rücken des Tanks zu finden.

## Kampagne für zwei

Der Einzelspieler-Modus von **Panzers** führt Sie durch drei Kampagnen. Jeweils als deutscher, sowjetischer oder amerikanischer Feldherr erleben Sie den Zweiten Weltkrieg.

In Sachen Multiplayer befährt **Panzers** Neuland: Gemeinsam

mit einem Freund dürfen Sie in einer kooperativen Kampagne antreten. Diese ist nicht an die drei Einzelspieler-Feldzüge gekoppelt, sondern soll komplett neu designt werden und eigene Skript-Szenen enthalten. Dabei kontrolliert jeder Spieler eine eigene kleine Truppe und muss sein Vorgehen abstimmen.

Neben dem kooperativen Modus soll es Deathmatch, Domination und eine Capture-the-Flag-Variante für harte Mehrspieler-Gefechte geben. **PH**

## Panzers

Genre: Echtzeit-Taktik    Entwickler: Storm Region  
Termin: 1. Quartal 2004    Ersteindruck: Sehr gut

**Patrick Hartmann:** »Die EA-Generäle müssen sich warm anziehen, denn hier rückt starke Konkurrenz heran. Die Grafik-Engine gehört zum Besten, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat. Besonders gespannt bin ich schon auf den Koop-Modus mit eigener Kampagne.«