



Kolossale Ketten-Raucher

Panzers



Das Echtzeit-Taktikspiel aus Ungarn beweist, dass Komplexität und opulente Optik sehr wohl zusammenpassen.



Auf CD/DVD:
Video-Special



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

Neben uns pfeifen Kugeln durch die Luft, vor uns knicken riesige Stahlkolosse Strommasten wie Streichhölzer um, am Horizont qualmende Ruinen: Gefechts-Atmosphäre des Zweiten Weltkriegs, wie sie bisher nur Ego-Shooter à la *Medal of Honor: Allied Assault* halbwegs glaubwürdig darstellen konnten. Mit *Panzers* wird Ende des Jahres wohl erstmals ein Strategiespiel Ähnliches schaffen, dank realistischer Schlachten in exzellenter 3D-Grafik.

Special Effects mit Sinn

Die imposante 3D-Engine von *Panzers* macht mächtig viel Eindruck: bildschirmfüllende Explosionen, unglaublich detaillierte Fahrzeuge und spektakuläre Spezialeffekte. Der enorme grafische Aufwand dient jedoch nicht nur der Optik, sondern macht auch spielerisch Sinn: Motion-Capturing für die Infanterie erlaubt einerseits geschmeidige Animationen, andererseits erkennen Sie so auf den ersten Blick die vier Bewegungsarten (Schleichen, Gehen, Rennen, Robben). Anderes Beispiel: Das detaillierte Schadensmodell für die Fahrzeuge sieht schick aus und ermöglicht zu-



In heiklen Gefechtssituationen dürfen Sie **Luftunterstützung** wie durch diesen Jagdbomber anfordern.

dem den Funktionsausfall einzelner Komponenten, etwa von Panzerketten oder Kanonen.

Die ungarischen Entwickler von Storm Region (*Swine*) wollen über hundert Militär-Einheiten des Zweiten Weltkriegs originalgetreu nachbauen, vom deutschen Superpanzer Königstiger bis zur Stalinorgel, einer russischen Raketenbatterie. Die

Schlachten orientieren sich dagegen nur grob an den realen Gegebenheiten. Jede der drei Kampagnen erzählt eine fiktive Geschichte, jeweils aus der Sicht eines deutschen, russischen oder alliierten Soldaten.

Panzer grillen

Mit großen Armeen wie in *Sudden Strike* oder *Blitzkrieg* sind Sie in *Panzers* nur äußerst selten unterwegs. Stattdessen kämpfen Sie sich mit kleinen Stoßtrupps durchs Feindesland und müssen dabei die enorme Vielfalt an takti-

schen Möglichkeiten ausschöpfen. So besitzt jede Einheit sowohl eine andere Sicht- als auch Hörweite. Gebäude können Sie für Hinterhalte nutzen oder gleich niederreißen. Selbst die Temperatur spielt im Gefecht eine wichtige Rolle: Mit Flammenwerfern zerstören Sie zwar keinen Panzer, erhitzen aber dafür den Innenraum so stark, dass die Besatzung ihren Stahlkoloss wohl oder übel schleunigst verlassen muss. Sobald sich das Gefährt abgekühlt hat, setzen sich einfach Ihre Leute ans Steuer. **HK**



Flammenwerfer erhitzen den Panzer-Innenraum und zwingen so die Besatzung zur Flucht.

Panzers

Genre: Echtzeit-Taktik
Termin: 4. Quartal 2003

Entwickler: Storm Region
Ersteindruck: Sehr gut

Heiko Klinge: »Großartige Grafik, tolle Ideen, enorme Spieltiefe – Feldherren-Herz, was willst du mehr? Wenn Storm Region jetzt noch auf Einsteigerfreundlichkeit und spannendes Missionsdesign achtet, erwartet uns Ende des Jahres ein Fest für anspruchsvolle Militär-Taktiker.«