

Zerstörbare Schlachtfelder, modifizierbare Panzer, noch mehr taktische Finessen: Bei diesem Kalten Krieg sollte sich World in Conflict warm anziehen.

Codename Panzers Cold War

DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

▶ Quicklink: 4191

- Infos zum Spiel

▶ Quicklink: 4469

Solch eine Folter hat kein Kran der Welt verdient! Gleich zehnmal lässt Stormregion-Entwickler John Randall einen Bombenhagel auf das unschuldige Baugerät niederprasseln. Und das nur, um uns in den Budapester Büros der Strategie-Experten (**Rush for Berlin**, GameStar-Wertung: 82 Punkte) die Physiksimulation des neuen **Panzers**-Spiels zu demonstrieren. Immer wieder muss der Kran umknicken, immer wieder auf einen anderen Häuserblock stürzen, immer wieder auf anderem Wege durch Dächer, Fenster und Mauern brechen.

Und John ist auch noch stolz auf das Kran-Martyrium: »Jedes Objekt in unserem Spiel kannst du entweder benutzen oder zerstören.« Das wollen wir doch erst mal sehen! Also erlösen wir den Kran

von seinem Leid, schnappen uns die Maus und wagen uns selbst an die ersten fünf Missionen von **Codename Panzers: Cold War**.

Erzähl mal weiter

Anders als seine beiden **Panzers**-Vorgänger **Phase 1** und **Phase 2** spielt **Cold War** nicht mehr im Zweiten Weltkrieg, sondern ... nun ja ... kurz danach. Am 8. April 1949 kollidiert ein amerikanischer Rosinenbomber mit einem sowjetischen Kampfflugzeug. Die Rote Armee nutzt dies als Vorwand, um West-Berlin zu überfallen und einen weiteren Krieg zu entfachen.

Die erste Mission hält sich nicht lange mit Tutorial-Kleinigkeiten auf, sondern wirft uns mit unseren Nato-Soldaten mitten in die ersten Scharmützel. Wir sollen die Russen vom Flughafen

Tempelhof vertreiben. Mit MG-Trupps und Sanitätern lässt sich noch nicht viel kaputt machen, also bewundern wir erst mal die dynamischen Licht- und Wettereffekte der neuen Grafik-Engine. Wassertropfen platschen realistisch auf jedes Objekt, in den Pfützen spiegelt sich das Licht der Flughafenscheinwerfer.

Hör mal zu

Das **Panzers**-typische, rasante Missionsdesign lässt uns nur wenig Zeit für Sightseeing. Per Videoeinblendung sehen wir, wie ein Passagier-Flugzeug in Flammen aufgeht und russische Soldaten den Terminal angreifen. Ähnlich wie in **Command & Conquer 3** wird auch während der Missionen die Geschichte weitererzählt. Zwischen den Einsätzen gibt's rund 30

Minuten gerenderte und nach unseren ersten Eindrücken professionell vertonte Zwischensequenzen – Stormregions neue Partnerschaften mit 10tacle (Publisher) und Electronic Arts (Distributor) scheinen sich auszuzahlen.

Komm mal rein

Schluss mit solchen Details, wir haben einen Flughafen zu retten. Als wir in die Eingangshalle des Terminals stürmen, klappt das Dach weg, und wir haben einen freien Blick auf Wartebänke, Ticket-Schalter und verschanzte Russen. Die Infanterie-Gefechte spielen sich eine ganze Ecke flotter als in den Vorgängern. Der Grund: Unsere Soldaten können sich nicht mehr hinlegen oder -knien, sondern nur noch laufen und schießen. Das erspart uns



Bei großen Gebäuden klappt das Dach weg – hier der **Terminal** des Berliner Flughafens Tempelhof.



Wir haben eine **Fabrik** erobert und können dort nun neue Panzer produzieren.



Eine Cold War-Schlacht im Detail: Mit **M41-Panzern** sollen wir ein Ausbildungslager der Roten Armee **1** erobern. Auf den rechten Stahlkoloss **2** haben wir einen Flammenwerfer montiert, der ist besonders wirkungsvoll gegen Infanterie-Einheiten. Unser Hauptproblem: Ein russisches Sanitätszelt **3**, das automatisch alle feindlichen Soldaten im Umkreis heilt.

viel lästiges Mikromanagement. Trotzdem bleibt der taktische Anspruch erhalten: Wir befehlen Granatwürfe und müssen unsere anfälligen Sanitäter ständig umpositionieren. Im fertigen Spiel sollen die Infanterie-Einheiten zudem wie in **Company of Heroes** automatisch nach Deckungsmöglichkeiten suchen. Das funktioniert bei uns allerdings nur sehr mäßig, hier müssen die Entwickler dringend nachjustieren.

Halt mal die Stellung

Der Flughafen gehört wieder uns, die Straßen rund um Tempelhof befinden sich aber immer noch in russischer Hand. Im Häuserkampf müssen wir eine weitere Neuerung einsetzen: Jeder Soldatentrupp kann taktische Stellungen errichten, die Art hängt vom jeweiligen Anführer ab. Hat etwa ein Ranger das Kommando, kann die dazugehörige Einheit ein Schützenloch graben und sich darin verschanzen. Die Kollegen eines Feldarztes entfalten stattdessen ein Sanitätszelt. Der Nachteil solcher Aktionen: Solange wir die Stellung halten, bleibt auch unsere Einheit gebunden. Wir müssen also unsere Zelte wieder abbrechen, falls die Sanitäter woanders benötigt werden. Da das Stellungen-Repertoire auch Wachtürme und kleine Werkstät-

ten umfasst, spielt sich **Cold War** streckenweise fast wie ein Echtzeit-Strategiespiel mit Basisbau. Die Spezialfähigkeit eines Green Berets sichert uns endlich den Sieg in Berlin: Wir graben einen Tunnel und fallen dem Feind in den Rücken. Eine mächtige, aber auch riskante Taktik. Hätten die Invasoren während des Buddel-

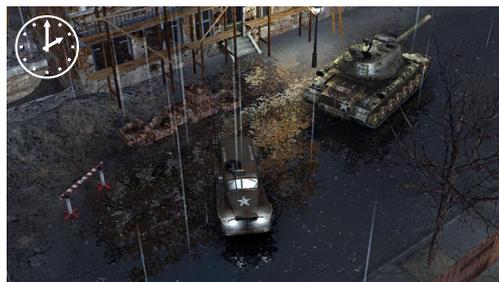
organs einen der Tunnelleingänge entdeckt und zerstört, wären alle unsere Soldaten unter Tage verloren gewesen. Umso größer die Freude, wenn so ein Coup gelingt!

Entscheide dich mal

Jetzt haben wir zwar schon viel gebaut und viel gebuddelt, aber immer noch nichts zerstört! Das

ändert sich im zweiten Einsatz, bei dem endlich auch die namensgebenden Panzer ins Spiel kommen. Wir sollen einen Bahnhof bei Spandau zurückerobern, um die Nachschublinien der Russen zu unterbrechen. Leichter gesagt, als getan! Die Russen haben die Klappbrücke über die Spree hochgezogen und uns so die direkte

Dynamische Licht- und Wettereffekte



2 Uhr: Es regnet in Strömen. Die Scheinwerfer des Autos und eine Straßenlaterne bringen etwas Licht in die Dunkelheit der Nacht.



6 Uhr: Die Sonne bricht durch die Wolkendecke und wirft erste zaghafte Strahlen auf Auto-Windschutzscheibe, Panzer und Pfütze.



13 Uhr: Das Sonnenlicht kommt jetzt direkt von oben und enttarnt die Rostflecken auf dem Auto. Das Haus spiegelt sich im Wasser.



17 Uhr: Der Sonnenuntergang taucht die Szene in blutrotes Licht. Die Schatten werden länger, unsere Pfütze ist ausgetrocknet.

Angriffsroute versperrt. Variante 1: Wir nehmen einen Umweg in Kauf und kämpfen uns mühsam durch feindverseuchtes Gebiet. Variante 2: Wir lösen ein optionales Missionsziel und probieren dabei die nächste große Neuerung von **Cold War** aus. Diese Wahl fällt uns relativ leicht!

Denk mal nach

Jedes unserer Fahrzeuge können wir mit Modifikationen aufrüsten. Beim M41-Panzer schrauben wir also entweder eine Radarschüssel (verbessert die Sichtweite) auf den Turm oder tauschen sein Kanonenrohr gegen einen Flammenwerfer – hilft uns beides momentan nicht wirklich weiter. Aber wir haben ja noch zwei M59-Truppentransporter, die wir unter anderem mit einem MG oder einem –aha!– Amphibien-Extra ausstatten können. Wir entscheiden uns für Letzteres, schwimmen durch die Spree, überraschen die russische Wachmannschaft am Brücken-Kontrollturm und machen so den Weg frei für unsere Panzerkolonne. Auch später stoßen wir immer wieder auf solche teils optionalen, teils geheimen Nebenaufgaben, die fast schon Rätselcharakter haben und die taktisch



Hubschrauber liefern auf Bestellung automatisch Panzer an die Front, können jedoch nicht direkt gesteuert werden.

anspruchsvollen Panzergefechte intelligent bereichern.

Gib mal Nachschub

Das Erfüllen von optionalen Missionszielen lohnt sich nicht nur spielerisch, sondern auch finanziell. Und davon profitieren wir, als wir kurze Zeit später ein Fußballfeld sichern, das sich prima als

Hubschrauber-Landeplatz eignet. An solchen Nachschubpunkten, zu denen auch Fabriken, Bahnhöfe oder Häfen zählen, können wir neue Einheiten bestellen. Bezahlt wird wie bei den Modifikationen mit sogenannten Prestige-Punkten, die wir für erledigte Missionsziele und besiegte Gegner erhalten. Interessantes Detail: Er-

obern wir eine russische Fabrik, können wir unsere Nato-Armee auch mit russischen Einheiten wie der Stalinorgel verstärken. Gut so, denn ansonsten spielt die Rote Armee in den 18 Missionen der linearen Kampagne fast ausschließlich die Rolle des Feindes. Schade, hier verschenkt Stormregion viel Potenzial.

Flexible Fahrzeuge

Unrealistisch, aber spannend: Jedes Fahrzeug von Nato und Roter Armee können Sie mit diversen Modifikationen aufrüsten und so flexibel auf die jeweilige Gefechtssituation reagieren. Hier vier Beispiele mit den entsprechenden verfügbaren Upgrades.





Ein herbeigerufener Bomber kümmert sich um die Stalinorgel.



Kampf um eine Bierbrauerei: Nicht nur die Feinde, sondern auch Büsche und Bäume fallen unserem Flammenwerfer zum Opfer.



Jedes Gebäude können wir Stück für Stück auseinandernehmen.

Mach mal Pause

Ein über das gesicherte Fußballfeld eingeflogener und mächtig durchschlagskräftiger M48-Patton-Panzer sichert uns schließlich den Sieg bei Spandau. Zur Belohnung gibt's eine weitere Zwischensequenz und – jawoll – das durch die Vorgänger so liebgewonnene Truppenmanagement-Menü. Alle Einheiten sammeln erneut Erfahrungspunkte und begleiten uns von Mission zu Mission. Es sei denn, wir ersetzen sie durch modernere Waffen oder Luftunter-

stützung, die wir für Prestigepunkte kaufen können. Unseren schicken neuen Panzer dürfen wir dieses Mal sogar individuell bemalen – ein nettes Gimmick.

Klär mal auf

Trotz aufgehübschter Lackierung haben unsere Panzer im dritten Einsatz erstmals zwei ernsthafte Probleme. Zum einen die ziemlich chaotische Wegfindung, die Stormregion aber noch optimieren will. Zum anderen feindliche Artillerie, die die einzige Brücke

zum Missionsziel mit Geschossen zupflastert. Zum Glück haben wir vor Missionsbeginn in weiser Voraussicht Luftunterstützung eingekauft. Ein Aufklärungshubschrauber markiert zunächst die Positionen der Unruhestifter, zwei präzise Bombereinsätze erledigen den Rest. Wie in den Vorgängern laufen diese Aktionen automatisch ab, wir bestimmen lediglich die Ziele und die Anflugrichtungen. Schade, gerade die Helikopter hätten wir gern auch persönlich gesteuert.

zusammen, sondern können von uns fast schon chirurgisch Stück für Stück auseinandergenommen werden. Das sieht klasse aus, ist aber durchaus auch spielerisch sinnvoll. Denn wer jedes Haus einfach nur dem Erdboden gleichmacht, nimmt seiner Infanterie wertvolle Deckung.

Vor allem in dieser Mission wäre dies ein fataler Fehler: Zwar können wir ein Treibstoffdepot einfach durch die Vordertür stürmen; viel schlauer ist es jedoch, mit Soldaten durch einen U-Bahntunnel zum Hintereingang zu schleichen. Dann müssen wir zwar auf unsere Stahlkolosse verzichten, dürfen dafür aber die Treibstofftanks sabotieren und ein höllisches Feuerwerk veranstalten. Das alles im Übrigen, ohne einen einzigen Baukran zu beschädigen. Die haben bei unserem Besuch schließlich schon mehr als genug leiden müssen. **HK**



Ob Baum, Strommast oder Laternenpfahl: Die Physik-Engine kennt keine Gnade.



Ein frisch gebauter Wachturm und ein Sanitätszelt sichern unsere Stellung.

Gib mal Feuer

Der vorerst finale Einsatz, die letzte Gelegenheit für die Physik-Engine, ihre Muskeln zu zeigen. Und die lässt sich nicht lumpen: eine große Stadt voller Häuser, und zwei große Armeen voller Panzer – wir lassen es entsprechend ordentlich krachen. Tatsächlich fallen Gebäude nicht einfach in sich

Codename Panzers: Cold War

► **Angespielt** ► Genre **Echtzeit-Taktik** ► **Termin März 2008**
► **Hersteller Stormregion / 10tacle** ► **Status zu 85% fertig**

Heiko Klinge: So und nicht anders hat ein Nachfolger auszusehen! Die Entwickler bewahren das typische geruhsam-taktische Spielgefühl der Panzers-Serie und ergänzen es mit pfiffigen Neuerungen. Sie bewahren den typischen Modellbau-Look und polieren ihn auf den neuesten Stand der Technik. Wenn jetzt noch Balancing und Multiplayer-Modus passen, bekommt das Strategiejahr 2008 im März seinen ersten großen Kracher.



heiko@gamstar.de

Potenzial Sehr gut