



Typische Szene: Unsere Panzer nehmen rechts den Bunker unter Beschuss, während ein Transporter die Tanks repariert.



Im Marktplatz kaufen wir Truppen (links) und übernehmen Einheiten in die nächste Mission (rechts).

Panzer Cold War

Wenn US-Bomber statt Rosinen plötzlich Bomben bomben, wird der Kalte Krieg schnell heiß. Aber lockt er auch Strategen hinterm Ofen vor?

DVD
Video-Special
Wertungskonferenz

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5710

Leichen pflastern seinen Weg: Der Echtzeit-Taktiktitel **Panzer: Cold War** wird 2005 bei CDV (Panzer: Phase 1 und Phase 2) konzeptioniert, bei Stormregion entwickelt, wandert dann zum deutschen Publisher 10tacle, der 2008 samt Stormregion verstirbt. Das Waisenkind findet schließlich mit dem Entwickler Innoglow und dem Publisher Atari neue Eltern. Ein Happy End?

Normalerweise ist so ein Hindernislauf mit vielen beteiligten Köchen der Qualität eher abträglich. Die gute Nachricht: Das neue **Panzer** ist nach fast vier Jahren Entwicklungszeit kein Rohrkreierer. Im Gegenteil.

Flugscharen

Wir erinnern uns: Die ersten beiden Panzer-Folgen inszenierten den Zweiten Weltkrieg und lehnten ihre Einsätze an echten Gefechten und Schauplätzen an. **Cold War** hingegen beginnt vier Jahre nach Kriegsende und zeichnet ein fiktives Szenario, das gar nicht mal so unwahrscheinlich gewesen wäre: Der Zusammenstoß eines russischen Düsenjägers mit einem amerikanischen Rosinenbomber reißt beide Besatzungen in die Tiefe, und die sowjetisch-westlichen Beziehungen gleich mit. Stalin nimmt den Vorfall zum Anlass, den Westen von rechts nach links zu überrollen.

Waffentechnisch wirken sich die vier Jahre Kampfpause nicht sonderlich stark aus: Statt Propellermaschinen gibt's jetzt Hubschrauber, die als Aufklärer und Truppentransporter fungieren und sogar schwere Panzer an die Front hieven. Die alten Bomber wurden von Düsenjägern nebst Luft-Boden-Raketen verdrängt. Schade: Die schnellen Jets sind bei weitem nicht so spektakulär anzusehen wie früher die langsam anfliegenden, tiefbrummenden Maschinen mit ihren Bombentepichen. Jetzt gibt's nur noch blitzschnelle Überflüge, die man zudem oft verpasst, weil man gerade woanders beschäftigt ist.

Zisch statt Bumm

Auch am Boden geht's moderner zu: Wir können bei Panzern die Kanone durch Raketenwerfer ersetzen, die ihre Geschosse ungenekt Richtung Gegner ballern. Zum Glück müssen wir dazu immer noch ran an den Feind, denn die Entwickler haben auf realistische Waffenreichweiten verzichtet, um den Spielspaß zu erhalten. Wer mag schon aus drei Kilometern Entfernung beschossen werden, ohne sich wehren zu können?

Insgesamt ist das Waffenarsenal überschaubar: Sowjets und Nato haben je einen leichten, mittleren und schweren Panzer plus einmal Artillerie, ein Versorgungsfahrzeug, einen Truppentransporter. Dass sich damit trotzdem ganz famos taktieren lässt, liegt an den Upgrades – dazu gleich mehr.



! Online-Aktivierung

Nach der Installation wird Cold War beim ersten Start einmalig online aktiviert. Die Seriennummer funktioniert auf drei PCs. Sie können Cold War auf einem PC aber beliebig oft installieren und deinstallieren, außerdem muss beim Spielen die DVD nicht eingelegt sein. In Online-Partien (nicht jedoch in Netzwerk-Matches) wird Ihre Seriennummer regelmäßig überprüft. Fies: Wenn sich ein anderer Spieler mit der gleichen Seriennummer einloggt, fliegen SIE aus dem Match – das hat schon bei Account-Hacks von Company of Heroes für Frust gesorgt.



Die Feuereffekte mit realistischen **Flammen** samt Hitzeblimmern sind todschick; die Physik-Engine leistet im ganzen Spiel gute Arbeit und lässt Bauwerke in Einzelteile zusammenbrechen.

Yo, Respekt!

Auch das neue **Panzerz** verzichtet auf Erz-Abbau und Bäume-Flachlegen, stattdessen finanzieren wir unseren Feldzug mit Prestige. Für jeden Abschuss und fürs Halten strategischer Positionen purzeln Prestigepunkte auf unser Konto. Damit finanzieren wir Nachschub oder eben die oben genannten Einheiten-Upgrades. Ein Panzer kriegt dann auf Wunsch einen besseren Motor oder stabilere Ketten. In **Cold War** können Sie Ihren Kerneinheiten sogar eine vorgegebene Lackierung verpassen, etwa eine Hai-fisch-Schnute.

Die Upgrades sind, abgesehen natürlich vom Hai-Maul, nicht nur Schnickschnack, sondern oft kriegsentscheidend: Kaufe ich jetzt das Flugabwehrgeschütz für meinen Truppentransporter oder lieber die Tarnfarben, die Amphibien-Umrüstung oder das wert-

volle Reparatur-Kit? Statte ich zwei Transporter mit dem Reparatursatz aus, damit sie sich gegenseitig flicken können? Schon dieses Austüfteln macht Laune.

Bäh, er hat 'ne Fahne!

Für Laune sorgt auch das Flaggenobern: Neuerdings gibt es sogenannte »Points of Interest«, strategische Punkte, die ihrem Besitzer Vorteile bringen – zum einen Prestige, zum anderen kaufbare Verstärkung (Kaserne, Helipad, Bahnhof, Werft) oder Radaraufklärung, Gratis-Reparaturen, und, und, und. Manche der Punkte sind primäre Missionsziele, doch oft lohnt es sich, nicht nur die einzunehmen, sondern möglichst viele Positionen.

Überhaupt ist das Erkunden der Karte eine der großen Stärken des Spiels. Da entdecken wir verwaiste Flakgeschütze, die wir vor-

trefflich selber nutzen können, oder U-Bahnschächte, durch die wir in den Rücken des Gegners spazieren. Wir stöbern versprengte Kameraden auf, entdecken unbewachte Furten oder leere Bunker, mit denen wir eine Straße unpassierbar machen. In bester **Panzerz**-Tradition gibt's in jeder der 18 Solomissionen wieder Haupt-, Bonus- und geheime

Ziele. Nicht nur die Streber unter Ihnen werden eine Mission garantiert noch einmal spielen, um ja alle Geheimziele zu entdecken.

Spandau ballert

Auch die Missionen sind fernab vom stumpfen Feindplätzen entworfen. Wir wehren unter Zeitdruck massive Angriffe ab – natürlich in starker Unterzahl. Wir



Truppenszusammenstellung ist wichtig: Infanteristen sind in bebautem Terrain im Vorteil.

TECHNIK-CHECK

PANZERZ: COLD WAR

Technik-Tipps

- ▶ Lassen Sie die Einstellung »Statischer Geländepuffer« eingeschaltet, da es sonst zu Leistungseinbußen kommt.
- ▶ Wenn Ihr Prozessor zu langsam ist, dann reduzieren Sie die »Effektdetails«, »Physik« und »Ragdollstufe«.

- ▶ Bei einer schwachen Grafikkarte senken Sie die Auflösung und stellen »Post-Effekte«, »Dynamisches Licht« und »Hitzeffekte« ab.
- ▶ Auf einem zweiten Monitor können Sie Übersichtskarte, Missionsziele, Statistiken und Nachrichten anzeigen. **FL**

SO LÄUFT PANZERZ: COLD WAR AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel der Prozessor ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE		PROZESSOR		SPEICHER		
1	Geforce 6 6600 GT 6800 GT 6800 Ultra Radeon X100 X700 X800 XL X850 XT	2	Pentium 4 / D 2,0 GHz 2,6 GHz 3,2 GHz 3,8 GHz D 950 965 XE Athlon 64 3200+ 3500+ 4000+ FX-57 Athlon 64 X2 3800+ 4400+ 5000+ 6000+ Phenom 8450 8750 9500 9650 9950 Core 2 Duo E4300 E6300 E6600 E8200 E8600 Core 2 Quad Q6600 Q9300 Q9650	3	Speicher in MB 512 768 1.024 1.536 2.048 2.560 3.072 3.584 4.096	

LEGENDE	4 technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768	läuft so flüssig: 1280x1024; Dyn. Licht: Ja; Spuren/Post-Effekte/Hitzeffekte/Partikelflug: Nein; stat. Geländepuffer: Ein; Effektdetails, Physik- & Ragdollstufe: Mittel	läuft so flüssig: Maximale Details
	ruckelt stark	Rest: minimale Details		



Wir haben nicht nur diesen Strategischen Punkt kassiert, der Prestige bringt, sondern auch zwei T-54 ergattert.

stapfen mit einer Handvoll Infanteristen durch eine verregnete nachkriegsdeutsche Stadt (oder ist die jetzt vorkriegsdeutsch?), um einen verschollenen Helden zu befreien. Wir sichern einen wehrlosen Lkw-Konvoi, befreien und verteidigen die Festung Spandau, nachdem wir die Spree heimlich überquert und eine Klappbrücke erobert haben.

Während das Missionsdesign überwiegend vorbildlich ist und nur von Feindtruppen getrübt wird, die in immer gleicher Zusammenstellung am Spielfeldrand auftauchen, geht die Atmosphäre in die Knie. Beispiel Helden: Waren die in den Vorgängern noch die Stars vieler Zwischensequenzen und mit starken Sprechrollen ausgestattet, fristen sie jetzt ein Dasein als Briefmarken-Icons am Bildschirmrand. Wir dürfen Hans von Gröbel oder US-Leutnant Douglas Kirkland zwar direkt steuern, aber die Jungs spielen sich nicht wesentlich an-

ders als eine o8/15-Infanterieeinheit. Durch die schwachen Bezugspersonen lässt einen **Cold War** streckenweise kalt.

Käufliche Kämpen

Stark hingegen ist wieder das Ausbauen der Kernarmee: Mit Prestigepunkten können wir einen Teil unserer Kämpen in die nächste Mission schubsen. Weil sie Erfahrung gewinnen, bauen wir uns mit der Zeit eine Veteranen-truppe zusammen, die uns am Herzen liegt und die schwache Atmosphäre überbügelt.

Die erfahrenen Soldaten sind nicht nur selbst stärker und härter im Nehmen, sondern bestimmen auch die Effektivität der Fahrzeuge, in die wir sie setzen. Schwere Panzer brauchen gleich mehrere Soldaten, um sie zu bewegen sowie Haupt- und Sekundärwaffe einzusetzen. Das klingt nach viel Mikromanagement, geht aber dank der guten Steuerung und eingängigen Einheiten-symbole flott von der Hand.

Heiße Hintern

Wieder mit dabei: die Flammenwerfer-Taktik, mit der wir die Besatzung von Feindpanzern ausräuchern, um ihnen das Gefährt zu mopsen. Solche Schadenfreude-Attacken machen vor allem in den Multiplayer-Schlachten Spaß. Da die Server zum Testzeitpunkt (vor Veröffentlichung des Spiels) noch nicht online waren, können wir hier noch kein genaues Urteil fällen. Die vier Spielmodi mit dem Schwerpunkt aufs Flaggenobern und -halten klingen aber nach spaßigen, schnellen Gefechten. Die finale Multiplayer-Wertung liefern wir Ihnen auf GameStar.de sowie im nächsten Heft nach.

Martin Deppe

Der Unnahbare

Martin Deppe: Cold War ist nach seiner Entwicklungs-Odyssee überraschend gut geworden und handwerklich absolut solide. Doch dem Spätzünder ergeht es wie dem ganzen Genre der Echtzeit-Strategie: Es kommt nicht an die guten alten Zeiten heran, als ich noch mit Hans von Gröbel und jedem einzelnen Infanteristen mitfieberte. Klar, die Kernarmee ist wieder mit drin, ich darf an Upgrades feilen, die neuen strategischen Punkte bringen Dynamik. Aber es hapert am Mittendrin-Gefühl – und das liegt nicht nur daran, dass ich nicht mehr so weit hineinzoomen kann. Wenn Sie darauf wenig Wert legen und gerne mit hochspezialisierten Einheiten taktieren, dann kann ich Ihnen den kalten Krieg wärmstens empfehlen.



redaktion@gamestar.de



Unser Bazooka-Trupp hat ein Instandsetzungszeit errichtet, das den Truppentransporter TÜV-tauglich macht.

PANZERS: COLD WAR

ECHTZEIT-TAKTIK

ENTWICKLER	Innoglow (neuer Entwickler, aus Stormregion entstanden)	TERMIN (D)	12.3.2009
PUBLISHER	Atari	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch	AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
		USK	ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	30 Stunden	GENRE	Strategie
SPASS	Die guten Missionen halten den Spielspaß gleichbleibend hoch.	SZENARIO	realistisch / fiktiv
EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL	linear / offene Welt
			Masse / Individuen
			einfach / komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	1-3	FORTGESCHRITTENER	4-7	PROFI	8-10	ERFORDERT	Schnelle Reaktionen
EINSTIEG	leicht	schwierig				Orientierungsfähigkeit	Logik & Überlegung
SPIELMECHANIK	einfach	komplex				Geduld	Handeln unter Zeitdruck
SPIELTEMPO	langsam	schnell				Vorausplanung	Mikromanagement
HILFEN	Tutorial, Texthilfen						Teamfähigkeit
SPEICHERSYSTEM	automatisches und freies Speichern, Schnellspeichern						

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN			
1-3	4-7	8-10	Geforce 6600 / 6800			
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	Geforce 7800 / 7900			
Core 2 Duo E4300	Core 2 Duo E6600	Core 2 Quad Q9650	Geforce 8800 / 9800			
A64 X2/3800+ AMD	A64 X2/6000+	Phenom 9950 AMD	Geforce 9600			
1,0 GB RAM	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	Geforce GTX 200			
5,0 GB Festplatte	5,0 GB Festplatte	5,0 GB Festplatte	Radeon X1600			
			Radeon X1800 / X1900			
PROFITIERT VON	zweitem Monitor		Radeon HD 2900			
BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	Radeon HD 3800		
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1	Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schicke Explosionen + gute Hitzeeffekte (Flammenwerfer!) + gute Animationen und Physikeffekte - Landschaften oft öde	8 / 10
SOUND	+ gute Waffeneffekte + ordentlicher Soundtrack + solide Sprecher - Einheitenkommentare wiederholen sich oft - kein Surround-Sound	8 / 10
BALANCE	+ gut, da sehr ähnliche Einheiten + gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade - KI-Gegner ist bei schnellen Missionen stark im Vorteil	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gute Tag- und Nachtumsetzung + Helden als Bezugspersonen ... - ... die aber schwächer herausgearbeitet sind als in den Vorgängern	6 / 10
BEDIENUNG	+ auch komplexere Befehle dank Tastaturanordnung schnell erteilbar + einblendbarer Minibildschirm + Tastaturbelegung änderbar	9 / 10
UMFANG	+ 18 umfangreiche Solo-Missionen + vier Mehrspieler-Modi - wenig Truppervielfalt	8 / 10
MISSIONSDSIGN	+ abwechslungsreiche Missionen + viele Neben- und Geheimpläne + strategische Punkte bringen Dynamik + viele Lösungswege	10 / 10
KI	+ Infanteristen nutzen Deckung + Gegner ziehen sich auch zurück - identische Feindkontingente greifen dauernd vom Kartenrand aus an	7 / 10
EINHEITEN	+ individuelle Upgrades + Kernarmee zusammenstellbar + Einheiten sammeln Erfahrung - nur rund ein Dutzend Fahrzeugtypen	8 / 10
KAMPAGNE	+ glaubwürdiger Feldzug + nette Zwischensequenzen ... - ... aber technisch veraltet - staubtrockene Einsatzbesprechungen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Taktik mit guten Missionen und wenig Atmosphäre.

