

Achtung Panzer Kharkov 1943

Panzerschlachten in 2D und 3D, rundenweise und in Echtzeit – kann das alles auf einmal gut gehen?

DVD
Test-Check

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 6817

Achtung Realität: Wenn Entwickler echter Militärsimulationen echte Spiele entwickeln, kann das echt danebengehen. Denn die Verbindung von Komplexität und Spielspaß erfordert viel Fingerspitzengefühl, das dem Team des Echtzeit-Rundenstrategie-Mixes **Achtung Panzer: Kharkov 1943** fehlt. Das ukrainische Militär wird's freuen, hat die Mannschaft doch dadurch Ressourcen frei, wieder Programme ohne Spaßanspruch zu entwerfen.

Schmucklos ins Gefecht

Um Missverständnissen vorzubeugen: Ja, Spiele dürfen komplex sein; ja, sie dürfen Einarbeitung erfordern; und nein, spektakuläre Grafik ist nicht notwendig. Referenzspiele wie **Hearts of Iron** sind dafür der beste Beweis. Doch die Schlacht zwischen Russen und Deutschen um die ukrainische Metropole Kharkov im Zweiten Weltkrieg, der sich **Achtung Panzer** widmet, hätte kaum freudloser inszeniert sein können. Auf der schmucklosen 2D-Karte verschieben Freund und Feind rundenweise ihre Einheiten und Verbände, was noch ver-

gleichsweise einfach per Rechtsklick geht. Doch wohl dem, der niemals auf die Detaildaten der beteiligten Einheiten klickt, bleibt ihm doch einer der hässlichsten Zahlenbildschirme der Spielegeschichte erspart.

Ja, wo sind sie denn?

Wenn es zu Gefechten kommt, geht es in **Achtung Panzer** in 3D weiter. Der wahre Feind ist dabei die fummelige Steuerung. Ständig drehen und zoomen Sie die Landschaften auf der verzweifelten Suche nach den eigenen Einheiten. Abhilfe könnte die einblendbare Karte bieten, doch auf der darf man keinerlei Befehle erteilen. Apropos Kommandos: Die werden nicht nur akkurat befolgt, die Vehikel und Soldaten ermitteln sogar, ob Straßen verwendbar sind, und verhalten sich genauso wie der Feind recht clever. Dadurch entstehen immer wieder nette Such- und Versteckspielen, bevor der Gegner gestellt werden kann. Dummerweise dürfen Sie die Gefechte nicht speichern, was bei 60 bis 90 Minuten Dauer pro Schlacht reichlich ärgerlich ist. *Mick Schnelle*

Zwischen den Echtzeit-Gefechten geht es rundenweise auf dieser **hässlichen Karte** weiter.



Wer Freund und Feind im Auge behalten will, muss sehr viel an der 3D-Ansicht drehen und zoomen.

Verschenkt, trotz toller KI

Mick Schnelle: Tief im Herzen der sperrigen Schlachten schlägt in Achtung Panzer ein genauso tapferes wie cleveres Herz. Die KI zu besiegen ist nicht leicht, weswegen ich mich umso mehr über die fummelige Steuerung geärgert habe. Wenn ich mich schon mit der Schmalspurgrafik abfinde, will ich spielerische Exzellenz und keinen Scroll- und Zoom-Schmumpf, der mich von einem Wutanfall in den nächsten schickt. Achtung Entwickler: Nachsitzen, bitte!



redaktion@gamestar.de

ACHTUNG PANZER

STRATEGIESPIEL

ENTWICKLER Graviteam (T-72: Balkans on Fire, GS 03/06: 57 Punkte)
PUBLISHER Mamba Games
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 7.5.2010
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEND-PCS		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
MINIMUM	3,0 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte			STANDARD Pentium D 960 A64 X2/4200+ AMD 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte			OPTIMUM Core 2 Duo 6400 A64 X2/5200+ 2,0 GB RAM 2,5 GB Festplatte		
3D-GRAFIKARTEN	<ul style="list-style-type: none"> Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800 								
PROFITIERT VON	-								
BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPISCHUTZ Securoam				
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1				

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Einheiten - 2D-Karte - zu dicke Einheitenmarkierungen - hässliche 3D-Landschaften - scheußliche Tabellen	4 / 10
SOUND	+ ordentliche Knalleffekte - Musik generisch bis nervig - kein Surround-Sound	4 / 10
BALANCE	+ ausgefeilt verteilte Eroberungspunkte + Straßennetz wird genutzt + Einheiten ausgewogen + variabler Schwierigkeitsgrad	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Karten entsprechen den historischen Vorgaben - Gefechte teilweise zu generisch - sehr schwache Inszenierung	2 / 10
BEDIENUNG	+ im Rundenmodus gut - träge 3D-Kamera - unübersichtlich - keine Befehle auf 3D-Karte - Gefechte nicht speicherbar	5 / 10
UMFANG	+ die einzelnen Feldzüge dauern jeweils recht lang ... - ... allerdings gibt es nur sechs davon	6 / 10
MISSIONSDSIGN	+ der Historie entlehnt - keine überraschenden Änderungen der Zielvorgaben - immer dieselben Aufgaben	4 / 10
KI	+ Gegner agieren clever ... - ... umgehen die eigenen Einheiten ... - ... und erobern so sicher geglaubte Stellungen	9 / 10
EINHEITEN	+ alles, was auch im wahren Leben vor Ort war + detaillierte Stärkewerte - Einheiten lassen sich nicht manuell verbessern	8 / 10
KAMPAGNE	+ jeweils kurze Einführung in die Historie + Missionen wählbar - Gesamtübersicht fehlt	5 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT **Dröger und schlecht spielbarer Strategie-Mix.**

