Panzers - Phase 1

Die Lösung basiert auf der deutschen Version 1.21, die der PC Action 3/2008 beilag. Die Screenshots wurden in 1280×1024 gemacht und später zugeschnitten und verkleinert. Alle Grafiksettings wurden hierbei auf das jeweilige Maximum gesetzt und zusätzlich im Spiel „1x(3)“ AA und anisotropische Filterung ausgewählt.
Grundlage ist weiterhin der höchste Schwierigkeitsgrad, der jedoch nur minimale Änderungen bei Verlust von Einheiten mit sich bringt.

Tipps:

- Analysieren Sie zunächst die Karte um einen ersten Überblick zu bekommen und eine Strategie festzulegen.
- Beim Vormarsch sollte man möglichst alle Bereich mit einem Späher erkunden, da man nur dann viele Nebenziele „enthüllen“ kann, die bei Erfüllung wertvolles Prestige bringen.
- Generell gibt es hier mitunter sehr viele mögliche Vorgehensweisen. In der Lösung wird aus diversen Gründen meist nur eine behandelt.
- Regelmäßige Abstürze konnte ich nur durch Minderung des CPU-Taktes, trotz ansonst überzeugender Stabilität, verringern bzw. unterbinden. Die fehlerhafte Unterstützung der verwendeten Soundblaster Audigy Soundkarte erwies sich trotz diverser Meldungen nicht als Grund.
- Regelmäßiges Speichern ist essentiell. Beachten Sie jedoch, daß die automatische Speicherfunktion nur eine begrenzte Zahl an Slot belegen kann und im weiteren Verlauf dann frühere Speicherpunkte ersetzt werden!
- Um die recht komplexe Einheitenbedienung zu üben sollte man zumindest das Tutorial/Training gespielt haben.
- Die Leertaste aktiviert den Pausenmodus, den man vor allem im hohen Schwierigkeitsgrad bei jedem Kontakt aktivieren sollte um gegebenenfalls neue Befehle auszuteilen.
- Bei größeren Schlachten ist es mitunter entscheidend die Einheiten in Gruppen (entweder nach Typen oder in Armeen) aufzuteilen um gezielter Steuern zu können und den Überblick zu behalten.
- Bei unübersichtlicher Lage empfiehlt sich eine „Stop-and-Go-Taktik“ bei der man alle 5 bis 10 Sekunden den Pausenmodus aktiviert um die Einheiten in Ruhe überprüfen und mit neuen Befehlen versorgen zu können, denn nur so kann man den Befehlsvorsprung des Computers minimal halten.
- Unterstützungsfahrzeugen geht in langen Schlachten mitunter die „Munition“ aus, die jedoch bei Feldlagern langsam nachgefüllt werden kann!
- Bezüglich der Einheiten sind Infanteristen natürlich generell im Nachteil, was durch deren Preis/Prestige nicht vollständig ausgeglichen wird. Neben Spezialeinheiten sind daher eigentlich nur Scharfschützen mit Fernglas eine nahezu überall effektiv einsetzbare Einheit.

- Savegames für alle drei Kampagnen sind vorhanden, jedoch aus Kapazitätsgründen nicht online gestellt. Bei Interesse können diese jedoch gerne zugemailt werden. Infos: Kultloesungen@gmx.de

---



Hans von Gröbel - Deutsche Kampagne

Aleksander Vladimiriov - Sowjet-Kampagne

Jeffrey S. Wilson - Alliierte Kampagne

Text	A. Neumann (2009)
Screenshots	A. Neumann (2009)
Savegames	A. Neumann (2009)
Lizenz	(cc) BY-NC-SA

From:
http://www.kultloesungen.de/ - **Kultloesungen.de**

Permanent link:
http://www.kultloesungen.de/doku.php/panzers?rev=1567841501

Last update: **2019/09/07 07:31**