

Panzer Corps

Das Panzer-General-Remake Panzer Corps fesselt auch Rundentaktiker, die das Original von 1994 nie angefasst haben. Von Martin Deppe

⊕ Stärken

- + sinnvolle Bedienungsverbesserungen
- + hoher Knobelfaktor
- + über 400 Einheitentypen
- + Es ist Panzer General!

⊖ Schwächen

- sehr ähnliche Missionsziele
- technisch schwache Grafik



Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Slitherine / Matrix Games**

Entwickler: **The Lordz Games Studio (BBC Battlefield Academy, 72 Punkte)**

Termin: **11.7.2011** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch (Deutsch in Vorbereitung)** Preis: **40 US-Dollar (28 Euro)**

Im Heft: Hall of Fame zu Panzer General

GameStar.de/Quicklink/7483

Auf DVD: Test-Video

Dreist, doof oder genial? Da bastelt der kleine Entwickler The Lordz Games mit **Panzer Corps** ein Hexfeld-Taktikspiel im Zweiten Weltkrieg, das nicht nur frappierend an den

Klassiker **Panzer General** erinnert, sondern sich auch frappierend wie **Panzer General** spielt. Sich frappierend wie **Panzer General** anfasst. Kurzum: **Panzer General** IST.

Jeder Publisher dieser Welt würde erst die Hände über dem Kopf zusammenschlagen, dann Worte wie »Echtzeit!« und »3D« japsen – und auf das Lizenzrecht verweisen, denn **Panzer General** wurde ja 1994 von SSI entwickelt, einem nicht gerade unbedeutenden Studio. Aber: SSI ist schon lange Geschichte, der damalige Publisher Mindscape

konzentriert sich heute auf Familienkuschelspiele wie **Horseland** – da würden Panzer nur das saubere Image einsauen.

Unser Glück also, denn diese Konstellation macht den Weg frei für ein Remake, das verbessert statt zu verwässern. **Panzer Corps** sieht auf den ersten Blick aus wie das Original: 2D-Grafik, Hexfelder, detaillierte Truppentypen. Anders als etwa bei **Jagged Alliance: Back in Action**, das den Schritt Richtung 3D und Echtzeit-Elementen wagt, bleibt bei **Panzer Corps** auch die Spielmechanik erhalten, nach wie vor bestreiten wir rundenbasierte Gefechte. Mit kleinen, aber sinnvollen Verbesserungen.

Moment, worum geht's in **Panzer Corps** denn überhaupt? In vier Kampagnen treten wir auf Seiten der Achsenmächte gegen die Alliierten an. Eine alliierte Kampagne gibt's nicht, wir können deren Seite nur optional in den 26 einzelnen anwählbaren Szenarios übernehmen. Jede Kampagnenmission hat ein Zuglimit, nach einer bestimmten Anzahl Runden müssen wir alle Ziele erfüllt, also alle Schlüsselstädte besetzt oder verteidigt haben. Originellere Aufgaben bietet **Panzer Corps** nicht – wie das Vorbild.

Die Kernarmee motiviert.

Das Fiese daran: Wenn wir im Einsatz trödeln und erst auf den letzten Drücker gewinnen, läuft die Kampagne anders weiter. Ein Beispiel: Wer Frankreich zu langsam erobert, wird danach nach Griechenland geschickt – und verpasst die hochspannende Operation »Seelöwe«, nämlich die fiktive In-

vasion Englands. Auch das legendäre USA-Szenario aus **Panzer General** ist dabei: Wenn Sie Moskau zügig erobern, geht's danach mit der Invasion Amerikas

weiter. Dort haben Sie nun sogar mehr zu tun als im Original, nach der Ostküste erobern Sie den Mittleren Westen und schließlich die Westküste. Wie welche Missionen verknüpft sind, verrät eine Liste. Ein aus dem Original bekannter Kriegsschauplatz hat es allerdings nicht in **Panzer Corps** geschafft: Nordafrika fehlt komplett.

Egal ob Kampagnenmission oder Einzelszenario, auf den Karten läuft's immer nach dem gleichen Schema: Wir können jede Einheit einmal bewegen und einmal angreifen lassen (oder andersherum), Truppen auffrischen, versorgen, upgraden oder neue kaufen. Als Währung für Sprit, Munition und Verstärkung dienen Prestigepunkte, die wir durch eroberte Städte kassieren. Wenn wir

Wo kaufen?

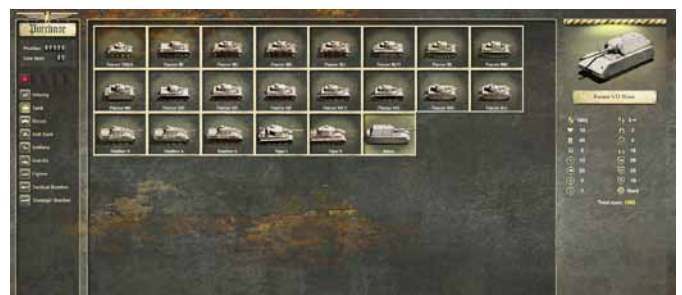
Panzer Corps gibt's derzeit nur als englischen Download unter GameStar.de/Quicklink/7484 für 40 US-Dollar, umgerechnet rund 28 Euro. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung, der Publisher Slitherine konnte uns auf Nachfrage außer »definitiv noch dieses Jahr« kein konkretes Datum nennen. Wer sich vorher die englische Version kauft, soll dann kostenlos auf Deutsch »aufrüsten« können.



unseren Zug gemacht haben, ist der Gegner dran. In **Panzer General** mussten wir allerdings eine einmal bewegte Einheit auch sofort attackieren lassen. Wenn wir zwischendurch eine andere anwählten, verfiel der Angriff. Das hat sich in **Panzer Corps** geändert, wir können jederzeit zu einem bereits gezogenen Trupp zurückkehren, um ihn nachträglich angreifen zu lassen. Beispielsweise ziehen wir eine Infanterie-Einheit an eine Stadt heran, schlagen mit Artillerie und Bombern zu – und entscheiden uns erst dann, ob die Soldaten die Stadtverteidiger oder lieber ein anderes benachbartes Ziel angreifen soll. Das klingt nach einer simplen Änderung, wirkt sich aber enorm aus, weil man keine Angst vor doofen Verklickern mehr haben muss.

All die alten, einfachen Regeln aus **Panzer General**, die prima verzahnt und komplex waren, sind in **Panzer Corps** erhalten geblieben. Die Wichtigste zuerst: Wenn der Feind am Zug ist, unterstützen Ihre Artillerie und Ihre Flak benachbarte Kameraden, indem sie deren Angreifer beschießen. Ein Jäger schützt einen Bomber auf die gleiche Weise – wenn Sie mit Jagdmaschinen einen Bomber angreifen, neben dem eine Eskorte fliegt, bekommen Sie's erstmal mit dem Begleitjäger zu tun. Allerdings hilft der nur einmal, Flak und Artillerie hingegen beliebig oft, solange sie Munition haben.

Apropos Munition: Benzin und Munition sind enorm wichtig. Nachladen und -tanken in freier Wildbahn kostet zwar eine Runde, ist aber lebenswichtig, denn ein leereschossener Tiger ist nicht nur zahnlos, sondern schlicht peinlich. Schlimmer wird's, wenn Sie Flieger verdursten lassen. Bodentruppen bleiben ohne Sprit einfach nur liegen, Flieger purzeln dann runter und verschwinden. Zum Glück gibt's jetzt rote und weiße Punkte auf der Karte, wenn Sie ein Flugzeug anwählen: Rote Punkte warnen vor Feldern, von denen aus Sie in der Folgerunde keinen rettenden Flughafen mehr erreichen.



1945 wählen die Deutschen beim **Panzerkauf** aus 22 Modellen.





Invasionen sind Nervenkitzel pur, denn dann ist alles dabei: Schiffe, Flieger, Bodentruppen.

Panzer Corps ist auch dann spannend, wenn Sie mit einer Einheit gerade nicht kämpfen, sondern an ihr feilen. Angeschlagene Truppen können Sie zum Beispiel auffrischen (wobei die Neuzugänge auch etwas Spirit und Munition mitbringen). Normale Reserven kosten wenige Prestigepunkte, verlieren aber an Erfahrung. Elitereserven halten die Erfahrungsstufen hoch, kosten aber entsprechend. Und: Wenn ein Feind danebensteht, können wir unsere Einheit nicht komplett auffrischen, sondern nur schrittweise. Deshalb sollten Sie neben fast vernichteten Gegnern möglichst immer eine eigene Einheit platzieren. Denn der starke Computergegner ist ein Meister darin, fast kaputte Truppen in den (abschaltbaren) Kriegsnebel zurückzuziehen – und zwei Runden später mit voller Stärke erneut zuzuschlagen!

Truppen, die in eigenen Städten stehen, dürfen Sie aufrüsten. Dabei fährt **Panzer Corps** ein enormes Arsenal auf: Über 400



Verbessert statt verwässert

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Es ist ein spannendes Experiment: Kann ein (in der PC-Zeitrechnung) prähistorisches Spiel heute noch begeistern, wenn man es nahezu unverändert lässt? Ja, es kann! Und nicht nur, weil ich als prähistorischer Strategie das Original mag, sondern weil das Truppentüfteln auch heute noch perfekt funktioniert, die Kernarmee motiviert, das Aufrüsten immer neue Möglichkeiten bietet. Panzer Corps kann ich dadurch auch allen empfehlen, die Panzer General nie gespielt haben (Schande über euch, ab in die Ecke!). Jetzt hätte ich noch gern History Line und Battle Isle 2 so runderneuert, und mein Rundenstrategiehimmel wäre perfekt. Doch trotz meiner halbjährlichen Drohanrufe stellen sich Blue Byte und Ubisoft da ja stur. Aber euch kriege ich auch noch.

Einheitentypen stehen parat, je nach Zeitraum. Vom einfachen Stoppelhopper mit Karabiner bis zum überschweren »Maus«-Kampfpanzer, von der 7,5cm-Haubitze bis zum Eisenbahngeschütz »Gustav«, das mal eben sechs Felder weit feuert. Was Sie kaufen oder upgraden, sollten Sie sich aber sehr gut überlegen, denn es kommt nicht nur auf die Größe an: Der Panzer »Maus« ist so lahm wie Infanterie zu Fuß, der Düsenjäger »Komet« muss nach einer Flugrunde schon wieder tanken. Flusspionieren sind Berge zu trocken, während Gebirgsjäger in den Niederlanden zur Lachnummer mutieren.

Dieses Aufrüsten und Umbauen hält gerade in den Kampagnen bei der Stange. Denn die überlebenden Truppen dürfen im nächsten Einsatz wieder mitmischen, sodass wir von Mission zu Mission eine immer mächtigere Kernarmee heranzüchten. Erfahrene Truppen profitieren nämlich oft von Boni, so bekommt etwa eine Panzerereinheit eine höhere Reichweite oder eine Stuka mehr Bumms gegen Schiffe. Erfahrene Trupps können zudem nicht nur zehn, sondern sogar 15 einzelne Einheiten enthalten. Es dauert zwar zig Missionen, um dafür genügend Erfahrung zu sammeln, plus bis zu fünf Runden, um aufs Stärke-Maximum von 15 aufzustoßen. Aber so eine Supereinheit ist dann eben auch schlicht – super.

Und dann wären da noch die Schiffe. Zu denen pflegen wir seit 1994 eine Hassliebe, an der auch **Panzer Corps** nichts ändert. Denn wieder lassen sich die Flottillen nicht auffrischen, wenn sie Verluste kassiert haben, sondern nur betanken und aufmunitionieren. Dabei sind die Schnellboote, Zerstörer, Kreuzer und Schlachtschiffe doch so wichtig! Nicht nur gegen andere Schiffe, sondern auch als Küstenbombardeure und Schutzschirm gegen U-Boote und Bomber, die bei Invasionen unseren Truppentransportern ans Segeltuch wollen. Doch zurück zur Eingangsfrage: **Panzer Corps** ist weder dreist noch doof. Sondern genial. Martin Deppe

TERMIN: 11.7.2011 PREIS: 40 US-Dollar (28 Euro) USK: nicht geprüft

PublisherMatrix Games / Slitherine

EntwicklerThe Lordz Games

SpracheEnglisch

Ausstattung– (Download)

QuicklinkGameStar.de/Quicklink/7484

KopierschutzFreischalt-Code

GENRE-CHECK

STRATEGIE

»Dank Kernarmee und immer neuen Truppentypen motiviert Panzer Corps langfristig.«

EINSTIEGHAUPTSPIELENDSPIEL

SZENARIOrealistischfiktiv

MASSSTABlokalglobal

SPIELSTILAufbauKampf

EINHEITEN IndividuenMasse

HANDLUNGeinfachkomplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Szenario (2) SPIELTYPEN abwechselnd an einem PC, Play by Mail (serverbasiert) DEDICATED SERVER nein SERVERVERSUCHE via Slitherine

MULTIPLAYER-SPASS 50 Stunden WERTUNG Sehr gut

»Die spannenden Multiplayer-Gefechte dauern natürlich noch länger als gegen die KI – deshalb am besten per Mail spielen!«

GRAFIK

+ detaillierte, gut unterscheidbare Einheiten + gute Kampfeffekte + hübsche Landschaften ... - ohne jede Animation - keine »Sterbeanimationen«, Einheiten verschwinden einfach

SOUND

+ wuchtige, realistische Soundeffekte

+ passende Musik + gesprochene Briefings

- keine Umgebungsgeräusche

BALANCE

+ Tutorial-Kampagne + eingebautes Lexikon + für jedes Problem gibt's eine Taktik + wahrscheinlicher Kampfausgang wird vorab angezeigt - selten: unrealistische Kampfergebnisse

ATMOSPHERE

+ authentische Einheiten und Taktiken + besondere Ereignisse

+ tolles Intro mit Dioramen-Kamerafahrt ... - danach aber keine weiteren Zwischensequenzen - insgesamt eher nüchtern

BEDIENUNG

+ Truppen lassen sich sehr gut bewegen + genauer Marschweg wird angezeigt + Befehle verfallen nicht mehr + Anzeige, welche Flieger ein Flieger mit seinem Sprit noch erreichen kann

UMFANG

+ vier Kampagnen plus Trainings-Feldzug + 26 lange Szenarios

+ spielbare Truppentypen von über einem Dutzend Nationen

+ eingebautes kleines Panzerlexikon - kein Afrika-Feldzug

STARTPOSITIONEN

+ realistisches Truppenkontingent + Ausgang einer Kampagnenmission bestimmt den weiteren Verlauf + realistische technische Entwicklung + Aufstellphase beeinflusst weitere Taktik

KI

+ stellt ihre Truppen nicht immer gleich auf + verteidigt gut und nutzt Schwächen des Angreifers + zieht angeschlagene Einheiten zurück - greift gelegentlich ungeschickt an

EINHEITEN

+ hervorragend verzehrte Truppengattungen + über 400 Truppentypen + Upgrades + Erfahrung + motivierender Kernarmee-Aufbau + Beförderungen bringen konkrete Boni

KAMPAGNE

+ Gelände und Wetter beeinflussen Taktiken + echtes Feldzugsgefühl durch zusammenhängende Szenarios - immer gleiche Aufgaben - keine alliierte Kampagne

5/10

8/10

9/10

7/10

10/10

10/10

10/10

8/10

10/10

8/10

ANSPRUCH:
EINSTIEG
FORTGESCHRITTENE
PROFIS

MINIMUMPentium 4 @ 6GHz
AMD 3800+/-, GeForce FX 5200
2,0 GB RAM, 500 MB Festplatte

STANDARDCore 2 Duo E4300
A64 X2/4400+ AMD, Geforce 7800
2,0 GB RAM, 500 MB Festplatte

OPTIMUMCore 2 Duo E6700
A64 X2/6000+ AMD, Radeon 4800
4,0 GB RAM, 500 MB Festplatte

Sanft erneuertes Remake von Panzer General.

85

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 100 Stunden