

Hall of Fame

Panzer General

Der Zweite Weltkrieg als Hexfeldschlacht: SSIs Taktikspiel begründet 1994 eine ganze Generalsdynastie - und sorgt für politischen Wirbel. Von Martin Deppe

Auf XL-DVD: Video-Special



Martin Deppe
Redakteur
redaktion@gamestar.de

Hätte ich doch nur zuerst ins Handbuch geschaut oder unten auf die Infoleiste – mein erster Infanterietrupp würde heute noch leben! Aber nein, ich musste die Jungs ja auf Posen hetzen. Schließlich greift man Städte am besten mit Fußtruppen an, wegen der Häuserkämpfe und so. Dass hinter der feindlichen Infanterie eine dicke Artillerie steht, habe ich zwar gesehen. Aber die schießt ja schließlich erst nächste Runde, wenn mir die Stadt längst gehört! Denkste. Noch bevor meine Jungs überhaupt über ihre Karabiner schielen können, rumst es gewaltig – denn die Artillerie schießt als Erste! Einfach so. Frech-

heit. Und weil ich meine Angreifer total ignorant über die Straße habe anrücken lassen (schließlich ist Blitzkrieg angesagt!), finden sie kaum Deckung. Nach dem Sperrfeuer greift die dezimierte Division zwar noch an, hat aber keine Chance mehr.

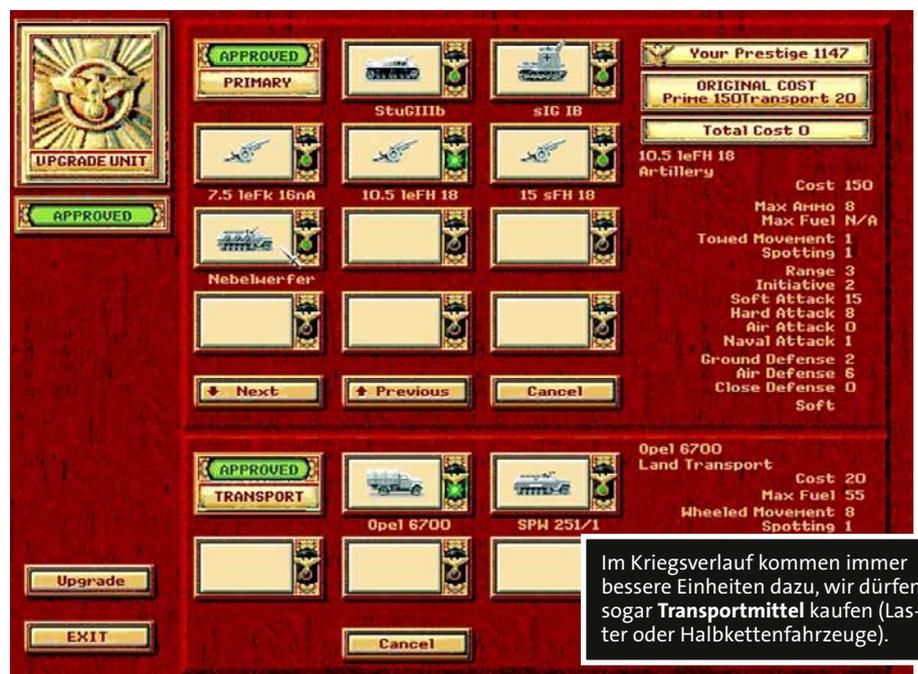
Wir schreiben das Jahr 1994, und ich hasse **Panzer General**. Zumindest ein paar Minuten lang. Denn dann passiert dem Computergegner das Gleiche, diesmal mit einem Bomberstapel: Der will sich meine Artillerie vorknöpfen, übersieht aber den Jagflieger, den ich dahinter geparkt habe und der sich nun auf die fast wehrlosen Bomber stürzt. Es ist dieses Puzzlespiel, das **Panzer General** so erfolgreich macht. Okay, alte Faustregeln wie »Erst mit den Fernkämpfern angreifen, dann auf Tuchfühlung gehen« oder »Panzer sind in Wäldern und Städten ziemlich aufgeschmissen« gelten natürlich auch hier. Aber die Truppentypen arbeiten viel besser zusammen. Angrenzende Flak schützt automatisch Boden- und Lufteinheiten, ich kann gegnerische Einheiten einklemmen, also aus mehreren Richtungen angreifen, was dicke Boni bringt. Flüsse wirken sich stark aus (Nachteile für Angreifer, es sei denn, sie sind

Deswegen legendär

- ✦ perfektes Zusammenspiel der unterschiedlichen Truppengattungen
- ✦ verzweigende Kampagnen mit Kernarmeen und Rundenlimit
- ✦ Hunderte Einheiten
- ✦ komplexe, aber nachvollziehbare Regeln, die man schnell verinnerlicht
- ✦ Indizierung wegen Texten (!)

Brückenpioniere), ebenso die Witterung, die ich sogar einen Zug im Voraus angezeigt bekomme: Wenn's regnet, kann ich weniger weit gucken und marschieren, und meine Flieger fliegen zwar – greifen aber nicht an.

Das Schöne an der Puzzelei: Es gibt zwar zahlreiche Regeln, doch alle sind logisch und mit gesundem Menschenverstand rasch verinnerlicht. Es leuchtet ein, dass Soldaten in einem Lastwagen schneller unterwegs sind als zu Fuß – aber halt auch rollendes Kanonenfutter. Und dass ein Tiger ohne Munition zum Papiertiger schrumpft, weiß selbst der langhaarigste Zivi.



Im Kriegsverlauf kommen immer bessere Einheiten dazu, wir dürfen sogar **Transportmittel** kaufen (Laster oder Halbkettenfahrzeuge).



Fiktives Szenario: Im Juni 1945 erwartet **Washington** den deutschen Angriff.

Aber funktioniert das auch heute noch? Ich habe **Panzer General** nach sechs Jahren Abstinenz mal wieder angeworfen. Und siehe da, nach dem üblichen Augenkrebs-Schock ob der niedrigen Auflösung und der krümeligen Grafik und nach zwei, drei Aufwärmrunden ist es wieder da, dieses »Nur noch diese eine Stadt, dann höre ich auf!«. Okay, diese Formulierung haben Sie schon Dutzende Male gelesen, aber wenn ein Klischee wahr ist, darf ich's auch verwenden. Jawohl!

Das Fiese an **Panzer General**: Obwohl es rundenbasiert ist, werde ich nach ein paar Runden langsam nervös und gerate unter Zeitdruck. Rundenbasiert? Zeitdruck? Ganz genau: Jede Mission hat nämlich ein Rundenlimit – wenn ich in dieser Zeit nicht alle Städte eroberne, ist der Einsatz vergeigt. Fast

Die meisten Regeln kapiert sogar der langhaarigste Zivi.

noch gemeiner: Falls ich's nur auf den letzten Drücker schaffe, verpasse ich eine Mission. Beispiel Westfront: Wenn ich 1940 zu langsam bin, darf ich nicht nach England rüber – und mein Vorgesetzter reibt mir das auch noch in Textform unter die Nase.

Genau diese Textform sorgte bei der deutschen Version von **Panzer General** für Wirbel. »Das Spiel Panzer General ist für Jugendliche aufgrund der Auslassung historischer Zusammenhänge und der Verharmlosung der Rolle der deutschen Wehrmacht im Zweiten Weltkrieg (...) als sehr problematisch und politisch desorientierend einzuschätzen«, moniert die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS; heute BPjM, weil aus den »Schriften« »Medien« geworden sind). **Panzer General** landet auf dem Index. Dabei sind es gar nicht mal die Gefechte selbst, die der Behörde ins Auge piksen, sondern die Wortwahl in den Missionsbeschreibungen und im Handbuch (!). Zu martialisch sei der Ton, zu unkritisch werden Begriffe wie »Blitzkrieg« und »Endsieg« verwendet. Sogar die ruhige Hintergrundmusik sei »verharmlosend«! Der Publisher Mindscape bessert nach, »entmilitarisiert« viele Texte und fügt im Handbuch unter anderem



Juni 1941: Wir haben den Briten die **Festung Tobruk** entrissen – müssen aber schnell weiter gen Osten, die letzte Stadt erobern.

einen historischen Abriss ein, der die Gräueltaten des Naziregimes beschreibt. Am 6. Januar 1995 bekommt **Panzer General** deshalb eine Freigabe ab 16 Jahren.

Legendär wurde SSIs Paradespiel auch durch eine Mission, in der die deutschen Truppen die USA angreifen und Washington besetzen müssen. Den Einsatz startet man entweder direkt aus den 38 frei wählbaren Szenarios oder schaltet ihn durch besonders gutes, schnelles Abschneiden in der letzten Kampagne frei. Die Invasion der USA beginnt am 1. Juni 1945, also nach dem eigentlichen Kriegsende im Westen – und ist verdammt umfangreich. Dutzende Truppentransporter rücken über den Atlantik vor, Schlachtschiffe beharken Küstenbatterien. Sogar einige »Wunderwaffen« mischen mit, etwa der Düsenjäger ME 262 und der »Volksjäger« Heinkel 162 mit seinem Huckepack-Triebwerk. Oder die Dornier Do 335, die vorne und am Heck einen Motor samt Propeller hatte und in Wirklichkeit nie zum Einsatz kam. Allerdings patzt SSI hier etwas. Bei Kämpfen blendet **Panzer General** kleine, animierte Bildchen der beteiligten Streithähne ein. Doch statt Heinkels und Dorniers ist hier stets die ME 262 zu sehen.

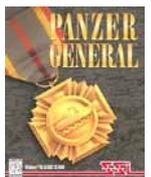
Überhaupt sind die animierten Kampfszenen zwar nett, aber wenig aussagekräftig. Denn anders als bei **Battle Isle** oder **History Line** (beide spiele ich bis heute immer mal wieder), zeigen die Gefechte nicht den tatsächlichen Ausgang, sondern die immer gleiche Animation, die Ergebnisse gibt's nur in einer drögen Zahl zu sehen. Zudem kämpfen meine Panzer in Nordafrika gerne mal vor schneebedeckten Bergen, aber das stört mich nicht weiter. Denn ich fiebere jedes Mal mit - vor allem, wenn's um meine erfahrenen Kerneinheiten geht, die ich Mission um Mission übernehme. Für erledigte Feinde sammle ich nämlich Prestigepunkte, mit denen ich

zwischen den Einsätzen neue Truppen kaufe und Verluste auffülle. Während der Schlacht kann ich meine Jungs in Städten aufrüsten, und etwa normale Infanterie zu Brückenpionieren befördern. Das macht süchtig.

Panzer General ist dermaßen erfolgreich, dass SSI zahlreiche Nachfolger und Ableger nachschiebt. 1995 erscheint **Allied General**, 1996 der Fantasy-Ausflug **Fantasy General** sowie **Star General**, das im Weltraum spielt. **Panzer General 2** (1997) bekommt 3D-Grafik verpasst, in Deutschland heißt es deshalb **Panzer General 3D**. Ebenfalls 1997 geht's ins Wasser: **Pacific Admiral** hetzt vor allem Schiffe und Flieger aufeinander. Wieder nur ein Jahr später zeigt SSI, wie in der nahen Zukunft gekämpft wird – **Dynasty General** (US-Originalname: **People's General**) versetzt mich in ein fiktives Jahr 2005, in dem ich unter anderem gegen China antrete. Das Namenswirrwarr geht noch weiter: **Panzer General 3D Assault** von 1999 heißt in Deutschland **Panzer General 4: Western Assault**, weil das »3D« ja schon anno '97 verballert wurde. 2000 kommt dann der bisher letzte Teil, **Panzer General 3: Scorched Earth**, wobei die »verbrannte Erde« hierzulande zu **Unternehmen Barbarossa** mutiert. Aha. Martin Deppe

Panzer General Rundentaktik

PUBLISHER	Mindscape
ENTWICKLER	SSI
QUELLE	www.abandonia.com
SPRACHE	Englisch
MINIMUM	386er mit 33 MHz, 4 MB RAM
SO LÄUFT'S	Mit dem DOS-Emulator DOSBox lässt sich Panzer General schnell und einfach starten.



Fazit Legendäre Rundentaktik im Zweiten Weltkrieg.