Mit Artillerie und Bombern versenken wir das britische Schlachtschiff »Warspite« – und erfüllen so eine der spannenden Nebenmission.

Die Zeit rennt: Im Norwegen-Feldzug müssen wir nicht nur zwei Städte erobern, sondern möglichst noch alle Bunker an der Küste zerstören.

Panzer Tactics HD

Ein Panzer-General-Klon, der 2007 auf dem Nintendo DS erschien, will nun den PC erobern – und hat dabei Erfolg. Von Martin Deppe

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **bitComposer Games** Entwickler: **Sproing Interactive Media (Undercover: Operation Wintersonne, GS 12/06: 78 Punkte)** Termin: **22.5.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Facts

- 3 Kampagnen
- 33 Missionen
- über 150 Einheiten
- über 30 Offiziere

Seit 1994 gehört die Panzer General-Serie zu den ganz Großen des Rundenstrategie-Genres. 2011 schaffte es der Entwickler The Lordz Game Studio, mit seinem fast Eins-zu-eins-Remake Panzer Corps die Spielmechanik nahezu unberührt zu lassen, aber Bedienung und Optik deutlich zu verbessern. Und jetzt traut sich der österreichische Entwickler Sproing tatsächlich, sein sieben Jahre altes DS-Spiel Panzer Tactics auf den PC zu schicken, mit einem »HD« hinter dem Namen. Ihr neuestes Werk nutzt zwar ebenfalls die vollkommen identische Spielmechanik des Originals: komplexe Hexfeldschlachten im Zweiten Weltkrieg, mit Infanterie, Panzern, Geschützen, Fliegern und Schiffen, die wir geschickt kombiniert einsetzen müssen, inklusive Wettereffekten, Terrainauswirkungen, Aufklärung, Kernarmee-Entwicklung und so weiter. Doch das Spiel bügelt zum Beispiel einen großen Knackpunkt der alten Serie aus: die ewig gleichen Missionsziele. Denn nun sollen wir zum Beispiel in einem deutschen Kampagnen-Szenario die britischen Truppen bei Dünkirchen aufreiben, bevor sie über den Kanal entkommen. Oder eine nordafrikanische Stellung halten, bis Verstärkung eintrifft. Noch flexibler sind die Nebenaufträge, die es bei jeder der 33 Kampagnen-Missionen gibt: einen Lkw-Konvoi mit Offizieren abfangen, eine Bunkerlinie sprengen, Feindfahrzeuge sabotieren, das britische Schlachtschiff »Warspite« versenken.

Solche Aufträge sind meist anspruchsvoll und spannend gestaltet, denn sie sorgen mit ihrem knappen Zeitlimit dafür, dass wir jeden Zug pingelig genau machen. Wobei »knappes Zuglimit« nur für diejenigen Spieler gilt, die ein Szenario mit drei Sternen abschließen wollen, sozusagen der Goldmedaille. Das bringt nicht nur eine Streicheleinheit fürs Strategen-Ego, sondern auch mehr Ruhmpunkte, die wir in neue Einheiten oder Verbesserungen investieren. Die aufgewerteten Truppentypen sorgen für ein verändertes taktisches Vorgehen, denn mobile Haubitzen und Flakgeschütze erlauben viel schnellere Vorstöße als das umständliche Verladen der alten Modelle, das uns jedes Mal einen Extrazug kostet. So bauen wir mit der Zeit eine Kern-Armee aus bis zu 20 Einheiten auf. Und weil unsere Truppen auch Erfahrung (in fünf Stufen) sammeln, profitieren wir von passiven Boni (etwa erhöhte Sichtweite) und vorgegebenen aktiven Spezialbefehlen – dann darf etwa ein Panzerspähwagen einmal pro Mission nach seinem Angriff wieder verduften. Solche »Joker« sind zum Glück nicht unfair stark, es entstehen also keine unschlagbaren Supereinheiten. Trotzdem versuchen wir natürlich, unsere Kerntruppen möglichst stark zu halten.

Geschafft! Wir ziehen unsere Infanterie trotz knappem Nachschub ins Zentrum von Tobruk.

⊕ Stärken

+ fast wie Panzer General
+ abwechslungsreichere Missionsziele, Nebenaufgaben
+ Offiziere, Kommandotruppen
+ hoher Knobelfaktor

⊖ Schwächen

- 08/15-Atmosphäre

Steam-Pflicht

Sproings Panzer rollen auf Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich das Strategiespiel nicht mehr weiterverkaufen.

Doch nicht nur die Kampfstärke unserer Truppen ist entscheidend – wir müssen sie auch geschickt einsetzen. Infanterie ist auf Lastwagen und Straßen schnell unterwegs, aber ein gefundenes Fressen für Luftangriffe, also ziehen wir einen eigenen Flieger darüber. Taktische Bomber wie Stukas sind effektiv gegen gepanzerte Ziele, Horizontalbomber taugen eher gegen Infanterie und Geschütze, weichen aber auch feindliche Deckungen auf. Bei größeren Missionen wird die Versorgung zum Problem, denn Aufmunitionieren und -tanken dauert eine Extrarunde. Flieger müssen außerdem zum nächsten eigenen Flugplatz, um nachzuladen. Wegen des Kriegsnebels ist auch Aufklärung extrem wichtig. Ein Beispiel: Ein

Streicheleinheiten fürs Strategen-Ego

Zerstörer, der auf bis zu fünf Felder Distanz ein Schlachtschiff angreift, das ihn noch nicht entdeckt hat, kann ohne Gegenwehr feuern. Hat ihn der Gegner allerdings auch erspäht, bekommt der Zerstörer Gegenfeuer. Also versuchen wir, das Seegebiet mit Fliegern aufzuklären – denn die können weiter gucken. Übrigens: Schlachtschiffe und Zerstörer lassen sich auch in Panzer Tactics HD nicht rekrutieren, sie werden uns bei Missionen automatisch bereitgestellt, etwa vor Kreta, Norwegen oder Nordafrika. Für einen besonders dicken Batzen Ruhmpunkte können wir vorgegebene Offiziere in sieben Klassen und drei Erfahrungsstufen rekrutieren. Etwa einen Artillerie-Offizier, der allen Geschützen in seinem Einflussbereich (auch Flak!) ein Feld mehr Feuerreichweite spendiert. Damit die Truppenführer nicht die halbe Schlacht entscheiden, dürfen wir maximal drei in einer Mission einsetzen. Aber Vorsicht: Wir müssen jeden Offizier in eine Einheit stecken, und wenn die zerstört wird, ist er ebenfalls futsch.

Die drei Kampagnen mit je zehn Szenarios und einer Bonusmission spielen fast ausschließlich in Europa und dem damaligen Russland, nur dreimal geht's auf deutscher Seite nach Nordafrika. Einen Mehrspieler-Modus gibt's nicht, wir treten ausschließlich gegen die ordentliche, aber nicht überragende KI an. Während die deutsche Kampagne noch relativ einfach ist, legen die russische und vor allem die alliierte deutlich zu. Die Missionen richten sich gut an den tatsächlichen Begebenheiten aus, fiktive Szenarios gibt es nicht. Wir erleben schnelle deutsche »Blitzkrieg«-Vorstöße, rücken auf den Küstenstraßen Nordafrikas gegen die Briten vor, um uns kurz darauf gegen den anglo-amerikanischen Gegenschlag zu verteidigen. Auf russischer Seite halten wir Moskau gegen die Wehrmacht, rücken am Ende gen Berlin. Aber auch Küsten-Invasionen und Luftlandeoperationen sind dabei, etwa in Norwegen oder in der Normandie. Diese Einsätze sind besonders spannend, denn wir müssen erst mit »Hilfstruppen« Fuß fassen, bevor wir die Kernarmee nachholen können – ohne eigene Stadt ist's mit der Verstärkung nämlich Essig. Zudem sind unsere Truppen in ihren Transportschiffen und -Flugzeugen so verwundbar wie Pappsoldaten im Gewitter. Martin Deppe / CR

Fesselnd wie eh und je

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Panzer Tactics habe ich schon 2007 auf Nintendos DS begeistert durchgespielt, dort rückte es auf meiner privaten Rundenstrategie-Hitliste ganz weit vor, knapp hinter Advance Wars. Sieben Jahre später fesselt mich die gelungene PC-Portierung genauso. Die hat zwar kleinere Karten und keine 400 Truppentypen wie das komplexere Panzer General-Remake Panzer Corps in seiner Ur-Fassung, gleicht das aber mit dezent abwechslungsreicheren Missionszielen, motivierenden Nebenaufträgen und Offizieren aus. Außerdem reichen die über 150 Truppentypen locker, um das gut verzahnte Zusammenspiel zwischen Artillerie, Fliegern und Bodentruppen umzusetzen – hier gibt's halt nur einen Typ Panzer IV, keine sieben Varianten von D bis J wie im Klassenprimus Panzer Corps. Denn schön puzzelig-knifflig sind die Gefechte trotzdem, weil die übernommene Spielmechanik von Panzer General einfach unverwüstlich ist. Sogar in Afrika.

Die alliierte Kampagne beginnt mit der Invasion Süditaliens, hier durch die US-Truppen.

TERMIN 22.5.2014 **PREIS** 30 Euro **USK** ab 12 Jahren

Panzer Tactics HD

Rundenstrategie

Publisher	bitComposer Games
Entwickler	Sproing Interactive Media
Sprache	Deutsch
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK 7/10
⊕ schön gezeichnete Einheiten ⊕ schicker Unschärfeeffekt (optional) ⊕ Wettereffekte und Wolken ⊕ dicke Explosionen
⊖ keine Idle-Animationen ⊖ keine Landschaftsanimationen

SOUND 6/10
⊕ wuchtige, realistische Kampfgeräusche
⊕ passende Musikuntermalung
⊖ keinerlei Sprachausgabe ⊖ keine Umgebungsgeräusche

BALANCE 9/10
⊕ gute Tutorials ⊕ für jedes Problem gibt's eine Taktik
⊕ wahrscheinlicher Kampfausgang wird vorab angezeigt
⊕ gute Lernkurve ⊖ keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE 5/10
⊕ realistische Einheiten und Taktiken
⊕ typischer Militärstil ⊖ keine Zwischensequenzen
⊖ trockene Briefings ⊖ insgesamt eher nüchtern inszeniert

BEDIENUNG 9/10
⊕ intuitive Steuerung ⊕ Marschwege genau planbar ⊕ großzügige Buttons ⊕ Zoomfunktion ⊕ Undo-Funktion ⊕ gut auf PC portiert ⊖ feindliche Feuerreichweite wird nicht angezeigt

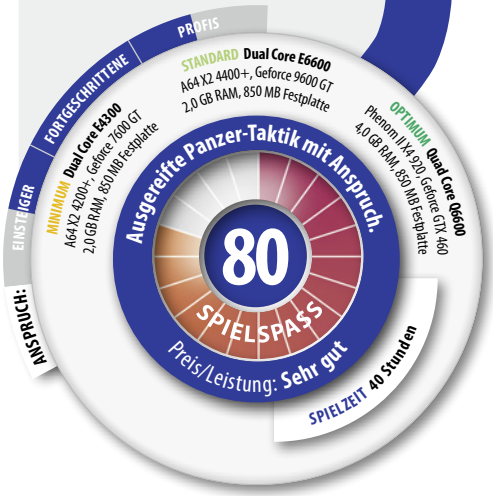
UMFANG 8/10
⊕ 33 teils lange Kampagnenmissionen ⊕ Europa, Afrika- und Russlandfeldzug ⊕ deutsche, russische und alliierte Feldzüge
⊖ keine zusätzlichen Einzelszenarios ⊖ kein Multiplayer

STARTPOSITIONEN 10/10
⊕ realistisches Truppenkontingent ⊕ Aufstellphase beeinflusst weitere Taktik ⊕ Topographie wirkt sich aus (Straßen, Flüsse etc.) ⊕ technische Entwicklung weitgehend umgesetzt

KI 7/10
⊕ verteidigt gut und nutzt Schwächen des Angreifers ⊕ greift gezielt ungeschützte Truppen an ⊕ zieht sich geschickt aus der Affäre ⊖ lässt gelegentlich Städte unverteidigt

EINHEITEN 10/10
⊕ gut verzahnte Truppengattungen ⊕ über 150 Truppentypen
⊕ Upgrades möglich ⊕ gewinnen an Erfahrung ⊕ Beförderungen mit konkreten Boni ⊕ Offiziere und Kommandotruppen

KAMPAGNE 9/10
⊕ variierende Ziele ⊕ Gelände und Wetter beeinflussen Taktik
⊕ Feldzuggefühl durch Zeitdruck und zusammenhängende Szenarios ⊕ tolle Nebenaufträge ... ⊖ ... mit lahmen Belohnungen



... beim Abschleppen zur Abrisswerft lief es 1946 bei Land's End auf Grund.