

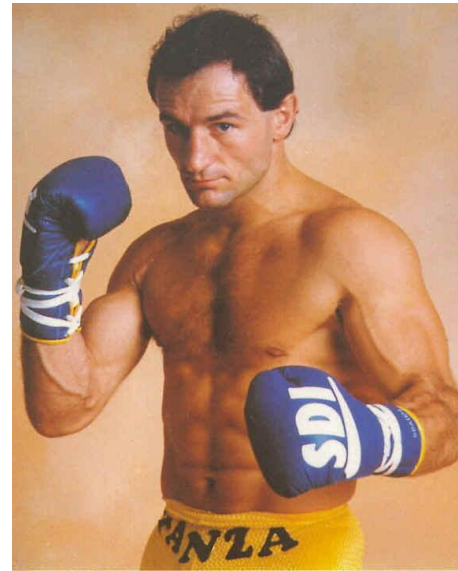


GNO  
AOU  
ATE  
E A



Heutzutage sind Fighting Games ja eher auf das Spektakel gebügelt, mit Feuerbällen, fetten Juggle Combos und mehr Effekten gleichzeitig im Bild als bei einem Marvel-Supercut. Meistens jedenfalls. Aber gerade Anfang der 90er gab es eine Phase, in der das nicht so war - und das nicht nur, weil die damaligen Systeme noch viel zu wenig Power für ordentliche Blutexplosionen hatten, und auch nicht, weil das Genre damals noch mit dem Begriff "Prügelspiele" zusammengefasst wurde. Sondern vor allem, weil da hin und wieder Spiele entwickelt wurden, die den realistischen Kampfsport an sich in den Vordergrund stellten. Über eines davon habe ich hier bereits in Level 73 gesprochen - nämlich ["Budokan - The Martial Spirit"](#). Und ein weiteres steht hier und jetzt in der Arena - nämlich "Panza Kick Boxing".

Okay, schnelles Durchzählen - wer kennt André Panza? Okay, lasst euch Zeit, ich hab's nicht eilig. Sind nicht so viele, oder? Die meisten hätten vermutlich schon Schwierigkeiten damit, seinen Namen korrekt auszusprechen - ich ja auch, ich habe das zu ihm gehörende Spiel früher immer "Panzer Kick Boxen" genannt. Man ist ja gerade in hiesigen Regionen versucht, seinen Namen als "André Panzer" auszusprechen - aber nun, der Mann stammt aus Frankreich, was bedeutet, dass er korrekt "Ongdrä Pongsa" heißt. Und nicht weniger ist als einer der erfolgreichsten Profi-Kickboxer aller Zeiten.



André PANZA

Wenn man nun an einige der bekanntesten Fighter aller Zeiten denkt, dann fallen einem sehr schnell sehr viele der üblich verdächtigen Namen ein: Bruce Lee, Muhammad Ali, Mike Tyson, Jet Li, Jackie Chan, Sugar Ray Robinson, Benny Urquidez etc. etc. - aber André Panza eher vermutlich nicht so. Warum ist das so? Geboren 1959 in [Straßburg](#), begann er schon in sehr jungen Jahren mit dem Training von französischem Kickboxen, auch bekannt als "[Savate](#)", und wurde darin sehr schnell sehr gut - was zu einer Kampfsportler-Karriere führte, die in mehr als 1000 Kämpfen resultierte, und 114 Profi-Fights, von denen er 109 gewann, 87 davon durch KO oder technisches KO. Kein Wunder also, dass er irgendwann den Spitznamen "Doctor KO" verpasst bekam. Im Laufe seiner Karriere, die vor allem in den 80ern und frühen 90ern stattfand, trug André Panza neun Weltmeistertitel um die trainierten Hüften: Sechs erhielt er im Kickboxen, zwei im Savate und einen im Vollkontakt. Wieso findet sich also sein Name also nicht auf der großen Weltbühne, im Spagat zwischen den Klitschkos? Immerhin hat es auf dem Höhepunkt seines sportlichen Erfolges ja auch für seine eigene Hymne gereicht, in Zusammenarbeit mit dem französischen Sänger Jean-Luc Marquette - hier allerdings unter dem Namen "Jean-Luc France" unterwegs, damit auch ja keiner vergisst, welche Nation hier gerade unter verschwitzt klingenden Kampfgeräuschen belobhudelt wird. Der Name des Liedes ist "[Force ta Ligne de Chance](#)", es hat die Top 50 der französischen Single-Charts im Jahr 1990 zumindest mal angekratzt, und es ist, wenig überraschend, leider insgesamt ausgesprochen schrecklich. [Aber hört selbst.](#)

Man fragt sich natürlich zurecht, wieso das André Panzas Popularität nicht durch alle Decken gedrückt hat. Aber gut, vielleicht verallgemeinere ich auch gerade ganz schrecklich - es ist sehr gut möglich dass André Panza außerhalb meiner Wahrnehmungsblase deutlich bekannter war, als ich vermute. Ich weiß nur, dass ich seinen Namen vor und nach dem Spiel niemals irgendwie mitbekommen habe - und ich hatte die Welt der professionellen Aufmaulerei eigentlich immer ganz passabel im Blick, so ganz allgemein gesprochen.

Aber gut, egal. Es ist nicht wichtig, dass ich André Panza kenne. Es ist viel wichtiger, dass [Pascal Jarry](#) ihn kannte. Denn das war ein junger Entwickler [beim französischen Studio Loricel](#), der seit 1985 in der Branche aktiv war, und unter anderem Spiele wie das futuristische Rennspiel "[Space Racer](#)", das isometrische Abenteuer "[MGT](#)" oder den 3D-Panzer-Simulator "[Sherman M4](#)" verantwortete. Viel wichtiger aber ist, dass er selbst seit jungen Jahren ein großer Kampfsport-Fan war. Ich habe ihn für diesen Level zum Gespräch gebeten, und er hat mir verraten, dass er schon mit elf Jahren angefangen hat, Sportarten wie Karate, Kickboxen und Muay Thai zu trainieren. Aus dieser Passion heraus, sowie seinen Programmier-Skills, entstand der Wunsch, ein Kampfsportspiel zu entwickeln, bei dem es zur Abwechslung mal nicht darum geht, Level für Level simple Gegner mit den beiden immergleichen Manövern aus dem Bild zu kloppen und am Ende einem Boss das Gesicht nach innen zu drücken - sondern vielmehr eine halbwegs realistische Simulation zu erschaffen.

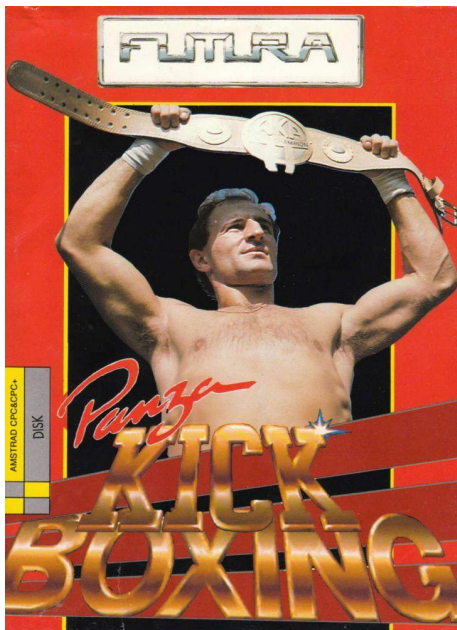


Das ging schon damit los, dass er endlich mal ein Sportspiel haben wollte, in dem die Kämpfer tatsächlich mal trainieren müssen, bevor sie die Welt in Schutt und Asche legen! Noch wichtiger war ihm aber, dass eine prominente Figur auf dem Cover wäre, ein inspirierender Champion, wie er selbst sagte. Und dafür wünschte er sich... [Dominique Valera](#), damals bereits mehrfacher Karate-Welt- und Europameister, und auch Pascals Vollkontakt-Trainer. Der hätte seiner Aussage zufolge zwar schon großes Interesse gehabt, wollte dafür aber 200.000 Franc vorab gezahlt bekommen - was umgerechnet und inflationsbereinigt gut 75.000 heutigen Euro entspricht, und damit eine Summe war, die sich Loricel einfach nicht leisten konnte oder wollte.

Also kontaktierte Pascal eben einfach den anderen bekannten französischen Kampfsportstar der damaligen Zeit - eben André Panza. Der wohl ebenfalls sofort Feuer und Flamme war, und dabei praktischerweise wohl auch ein ganzes Stück günstiger zu haben. Er war es dann auch, der Pascal davon überzeugte, dass sich das Spiel nicht um Karate drehen sollte, sondern um Kickboxen.

Entstanden ist das Spiel dann über den Zeitraum von knapp zwei Jahren beim sehr kurzlebigen Loricel-Label "[Futura](#)", das Pascal seinerzeit geleitet hat. Und die Haupt-Entwicklungsplattform war nicht der Amiga, nicht der MS-DOS-PC und auch nicht das Mega Drive - sondern ausgerechnet der Atari ST! Das Spiel wurde danach zwar noch auf all die gerade genannten Plattformen sowie noch einen ganzen Haufen weiterer portiert - aber darauf komme ich später noch ausführlicher zu sprechen.

Das fertige "*Panza Kick Boxing*" erschien Ende 1990: Die Ursprungsversion für den ST hatte ich persönlich aber nie in der Hand - ich habe die allermeiste Zeit mit der kurz



darauf veröffentlichten Fassung für den Amiga verbracht, auf die ich mich hier auch hauptsächlich beziehen werde. In der Packung mit dem muskulös gebauten André Panza auf dem Cover, der dem Spieler triumphierend einen seiner Weltmeistergürtel ins Gesicht drückt, befanden sich nicht nur die beiden Disketten mit dem Spiel, sondern auch ein [erstaunlich voluminöses Handbuch](#) - das einem nicht nur alles über das Spiel beibringt, sondern auch das umfangreiche Regelwerk beim Kickboxen beleuchtet. Außerdem wird da noch ein bisschen genauer auf die Karriere von Panza eingegangen.

Startet man das Spiel, bekommt man nicht nur das einzige Musikstück weit und breit zu hören, aus dem Synthe von Michel Winogradoff, sondern darf auch einen Blick auf den dramatisch im Spagat hereinbittenden André Panza werfen. Dieser Song,

dieses Bild und ein Ladebildschirm stellen dann auch schon den kompletten Inhalt der ersten Spieldisk dar, denn danach wird man aufgefordert, die Diskette "B" einzulegen, auf der sich dann der komplette Rest befindet - also das eigentliche Spiel. Und das beginnt man, indem man sich erstmal seinen ganz persönlichen Fighter zusammenstellt. Also, genau genommen wählt man nur einen von acht Köpfen, die laut Pascal diversen Mitarbeitern von Loricel entstammen - er selbst ist da allerdings nicht dabei. Die werden dann auf einen immergleichen Körper gesteckt, der übrigens einem offiziellen Pressefoto von André Panza entspringt. Diese Auswahl ist rein oberflächlich, denn im Spiel selbst sehen alle Fighter aus Platzgründen komplett gleich aus - da unterscheiden sie sich nur anhand der Farbe ihrer Hosen, der Boxhandschuhe sowie ihrer Haare. Von alldem gibt es jeweils zwei Varianten. Das ist laut Pascal übrigens auch der Grund dafür, dass es keine Kämpferinnen gibt. Denn für die hätte eine weibliche Standardfigur mit allen Animationen entwickelt werden müssen, wofür wohl weder die Zeit noch der Diskettenplatz vorhanden waren.



Jeder Fighter verfügt über drei relevante Kampfwerte: Kraft, im Englischen angemessen falsch *“Strenght”* geschrieben, Widerstandsfähigkeit und Reflexe. All diese Werte lassen sich zwischen den Kämpfen in begrenztem Maße durch Training verbessern: Kontinuierliches Gewichtheben lässt die Muckis wachsen, durch Seilspringen stählt man seine Widerstandswerte, und durch das zielgenaue Erwischen von einem in verschiedenen Höhen entgegen kommenden Zielen wird die Reaktionsschnelligkeit verbessert. Und genau wie im richtigen Sportlerleben ist das Training hier das A und auch noch das O - wer komplett ohne Vorbereitung in einen Kampf geht, kriegt die Lichter in aller Regel bereits in der ersten Runde ausgeknipst. Gerade aus heutiger Sicht wichtig ist übrigens zu erwähnen, dass *“Training”* hier nicht mit *“Tutorial”* verwechselt werden darf - denn so etwas, also eine Spielvariante, in der man die Bedienung des Spiels an sich lernt, gibt es hier nicht. Gab es seinerzeit eigentlich so gut wie nie. Hier ist *“learning by doing”* angesagt. Oder vielmehr *“learning by handbuchlesing”*. Und im Zweifelsfall *“learning by herumprobiering”*.

Mit plumpem *“learning by buttonmashing”* kommt man hier aber fast genauso weit wie in *“Budokan”* - denn wie eingangs bereits erwähnt, ist *“Panza Kick Boxing”* keine Spaß-Prügelei, sondern eine eher ernsthafte Simulation. Was einem spätestens im Angriffs-Editor deutlich



gemacht wird, der hier etwas umständlich *“Select Hits”* genannt wird, was eher nach einer fragwürdig platzierten Jukebox klingt. Tatsächlich aber warten hier satte 55 Schläge und Kicks, aus denen man wählen darf - mehr als in jedem anderen Fighting Game der damaligen Zeit! Allerdings stehen einem nicht alle gleichzeitig zur Verfügung, denn das Spiel nutzt, wie damals üblich, nur einen Angriffsknopf auf dem idealerweise vorhandenen Joystick. Was bedeutet, dass einem von den 55 Attacken maximal 13 zur Wahl stehen - fünf über normale Richtungsangaben, und weitere acht unter Zuhilfenahme des Knopfes. Mehr wären laut dem Handbuch zwar grundsätzlich möglich gewesen, hätten aber sehr präzise Joystickeingaben erfordert - etwas, das sich laut Pascal in den internen Tests als nicht sonderlich unterhaltsam herausgestellt hat, woraufhin die Zahl auf die Standard-Eingaberichtungen beschränkt wurde.

Es gibt hohe, mittlere und niedrige Schläge und Tritte, Wischer, Sprunganriffe, Drehkicks und vieles mehr - die Auswahl ist gerade zu Beginn überwältigend! Ehrlicherweise muss man aber auch sagen, dass ein Großteil der Attacken eher sinnlos ist - hätte man sich auf sagen wir mal 30 beschränkt, wäre das Spiel genauso gut und variantenreich spielbar geblieben, und es wäre noch Platz für ein paar Extras gewesen. Außerdem sind manche Attacken deutlich sinnvoller und wirksamer als andere - aber das ist halt etwas, das man erst im Praxistest herausfinden muss.

Wenn man da feststellt, dass die eine oder andere Technik doch komplett nutzneutral sein sollte, dann darf man sein Repertoire zwischen den Kämpfen immer nach Belieben anpassen. Der entsprechende Prozess ist zwar spielintern nicht sonderlich intuitiv gelöst, gibt einem aber dennoch ein bemerkenswert mächtiges Werkzeug in die Hand, das damals genauso einzigartig war wie es noch bis heute ist.

Die Art und Zahl der Attacken ist laut Pascal übrigens in enger Zusammenarbeit mit André Panza entstanden, der im Handbuch auch als *"Sport Expert"* gelistet ist - und definitiv mehr war als nur das Gesicht auf der Box. Nachdem Pascal und er eine Auswahl



der möglichen Bewegungen definiert hatten, reiste André aus Straßburg nach Paris zu Loricel, und führte persönlich alle Attacken vor der laufenden Kamera von Grafiker [Marc de Florès](#) aus. Pascal erzählte mir, dass diese Aufnahmen viele Stunden dauerten und wahnsinnig anstrengend waren - nicht zuletzt speziell für ihn, weil er der Sparringspartner von Panza war, und die ganzen Angriffe abwehren bzw. einstecken musste, die er austeilte. Er bekam allerdings auch noch sein

Rache - denn nicht nur wurden all die Attacken gefilmt, sondern auch die Reaktionen darauf. Und bei dieser Gelegenheit durfte er André unter anderem so treten, dass dieser [dramatisch nach hinten durch die Luft flog](#). Was im Spiel übrigens enthalten ist - das ist die Standardreaktion auf einen soliden mittelhohen Treffer.

Das Spiel präsentiert übrigens klassisches Kickboxen, kein französisches Boxen. Das wäre zwar auch eine Option gewesen, und auch absolut möglich, da André auch das hätte liefern können - aber die beiden haben sich dann gemeinsam dagegen entschieden. Wichtig ist, dass die Kämpfe hier halbwegs realistisch ablaufen: Die Angriffe haben alle eine spürbare Wucht und Schwere, man kann klammern, blocken, ausweichen, sich wegdrehen - alles ist möglich. Landet man einen Wirkungstreffer, hört man das nicht nur an dem dafür sehr typischen Geräusch, sondern sieht an der Einschlagstelle auch einen gelben Blitz aufzucken. Und vor allem sind Glückstreffer möglich: Besonders wirksam ist eine fette Fußreaktion voll ins Gesicht, direkt nachdem ein Angriff des Gegenübers ins Leere ging. Oder auch der eigene, denn natürlich gilt das in beide Richtungen. Der Gegner oder man selbst kann volle Energie haben - mit etwas Pech, oder Glück, je nach Seite, reicht ein fetter Treffer, um ihm sofort die Lichter auszuknipsen.

Und das nicht nur im übertragenen Sinne, sondern auch im wörtlichen, denn das Lebensenergiesystem hier ist verdammt smart umgesetzt: Es gibt keine typische Anzeige wie in *"Street Fighter 2"* oder *"King of Fighters"*, die immer weiter schrumpft und komplett künstlich im Bild hängt. Stattdessen befinden sich auf der Standard-Ringseite jedes Fighters vier Scheinwerfer, die mit jedem guten Treffer graduell immer dunkler werden - und wenn die Lichter ausgehen, dann, naja, dann gehen in der Tat die Lichter aus.

Die Metapher ist schon ganz schön clever, außerdem gefällt mir die dadurch gewonnene Klarheit des Spielfeldes: Hier gibt es keine künstlich ins Bild baumelnde Super-Leisten, sondern scheinbar nur die Kämpfer in einer realistischen anmutenden Arena - und trotzdem hat man alle Informationen, die man benötigt, direkt im Blick.

Die verlorene Lebensenergie erholt sich mit der Zeit langsam wieder, außerdem bedeutet ein Niederschlag nicht sofort das Ende des Kampfes - gerade am Anfang, wenn die Kräfte noch frisch sind, rappelt sich der am Boden liegende schnell wieder auf. Aber man merkt deutlich, wie ebendieses Aufrappeln mit jedem Mattenkontakt schwerer und schwerer wird - und ehrlicherweise sind die Matches nach dem zweiten Niederschlag in aller Regel vorbei. Denn oftmals ist es so, dass man nach dem angestrengten Selbsthochziehen direkt vom nächsten Treffer wieder runtergeht - und beim vierten Bodenkontakt ist der KO dann auch endgültig. Dann liegt der geschlagene Fighter auch komplett geplättet am Ringboden, Arme und Beine



lebenslos von sich gestreckt, während der Ringrichter erbarmungslos bis Zehn zählt. Man bewegt sich dabei übrigens immer nur auf einer Ebene, es gibt keine 3D-Grafik oder irgendwelche Ebenenwechsel - das ganze Spiel ist strikt zweidimensional.

Das gilt leider irgendwie auch für seine Spieltiefe - denn der Karrieremodus ist lediglich eine Hintereinanderreihung von acht immer stärker werdenden Gegnern. Es gibt keine richtige Kampagne, kein irgendwie verbindendes Element - nur Namen wie "Dom Weak", "Casanova", "T.D. Panther" oder "Bulldo Man", die Bezeichnungen und Gesichter für immer höhere Kampfwerte sind, sowie einen gewissen "André Panza" als großen finalen Obergegner ganz am Ende, der in allen Bereichen natürlich die Maximalbewertung von jeweils 99 hat.

Die härteren Widersacher sind in erster Linie widerstandsfähiger. Was bedeutet, dass die ersten paar noch ziemlich locker machbaren Kämpfe in aller Regel nach ein, zwei Runden vorbei sind, während sie sich später gerne mal über die gesamte Laufzeit hinziehen. Ebendiese wird vor Spielbeginn festgelegt - man hat die Wahl unter drei, fünf, sieben, acht oder maximal zwölf Runden pro Kampf, die aber in jedem Fall jeweils nur eine Minute lang sind. Dazwischen, also in den Kampfpausen, erholen sich die Kombattanten ein bisschen, aber nicht viel - in aller Regel beginnt man die nächste Runde mit einer Lampe mehr Energie als man die letzte verlassen hat. Je mehr die Gegner draufhaben, desto abwechslungsreicher und auch wirkungsvoller werden ihre Angriffe. Aber auch später gilt: Ein saftiger Treffer kann einem unvorbereiteten Feind sofort die Lichter ausknipsen - selbst einem André Panza! So oder so ist das Spiel nix für buttonrührende Weichbrötchen: Die Kämpfe werden schnell echt anspruchsvoll, die Niederlagen kommen genauso zackig und zahlreich wie die Frustattacken - wenn man sich nicht geduldig durchbeißt, beim Training den Leg Day nicht überspringt und die Auswahl der Angriffe nicht optimal auf den persönlichen Kampfstil anpasst, dann wird man hier auf Dauer keinen Spaß haben.

Im Zweifelsfall kann man aber natürlich auch auf den ganzen Karrierequark pfeifen und einfach einem zufällig anwesenden Kumpel die Nase in Richtung der Schienbeine kloppen.

Die Präsentation von *"Panza Kick Boxing"* ist eine blutige Achterbahn. Also - nicht wirklich blutig: Gegner gehen zwar dramatisch zu Boden, aber es fliegen keine Zähne oder unerwartet instabile Körperteile durch den Ring - das hier ist definitiv kein Vorläufer von *"Mortal Kombat"*. Es hat optisch seine echt guten Seiten, ist aber gleichzeitig an anderer Stelle auch erstaunlich öde. Definitiv zu letzterer Kategorie zählt



für mich das ganze Drumherum: Die gesamte Action findet immer nur auf einem Bildschirm statt - es gibt an keiner Stelle mal irgendeine Art von Scrolling. Innerhalb der Kampagne gibt es genau zwei großflächige und ziemlich eindeutig auf schlecht digitalisierten Fotos basierende Bilder zu sehen, die leider sehr schludrig auf die niedrige Farbpalette des Amigas runtergekurbelt wurden und dadurch abstoßend krümelig aussehen. Genauso sind die Umgebungen

eine Enttäuschung, wie ich finde: Im ganzen Spiel bekommt man lediglich drei Szenarien zu sehen - die Trainingshalle sowie zwei Arenen. In der ersten davon findet sich nur ein ein entspannt herumsitzender Dude als Zuschauer, ansonsten kämpft man vor komplett leeren Rängen. Und in der zweiten ist man zwar von einem herumjohlenden Publikum, Blitzlichtgewitter und Tralala umgeben - aber leider nur zur Begrüßung. Im Kampf an sich ist dann bis auf die Geräusche der Fighter wieder alles mucksmäuschenstill.

Das ist auch so eine Sache: Der ganze Audibereich des Spiels ist wahnsinnig enttäuschend! Es gibt, wie schon erwähnt, im ganzen Spiel genau ein Musikstück. Der pummelige Ringrichter, der die ganze Zeit im Hintergrund herumscharwenzelt und sich immer wieder zu Wort meldet, macht das, indem er präzise einen ebenso immergleichen wie ganz schön nervenden Laut von sich gibt. Immerhin sind die Kampfgeräusche an sich ganz gut und wuchtig, auch wenn auch sie ein bisschen mehr Abwechslung vertragen könnten. Denn der durchschnittliche Kampf hier klingt so.

All das gilt übrigens nur für die Amiga- und Atari-ST-Fassungen. Denn bei der PC-Version kommen sämtliche Soundeffekte ausschließlich aus dem knarzigen PC-Speaker! Die Musik läuft zwar über Adlib oder Roland MT-32, aber es gibt keinen Digitalklang über eine möglicherweise vorhandene Soundblaster-Karte - sondern nur das lungenkranke Gekrächze aus dem Mini-Lautsprecherchen, das den PC-Nutzern in den 80ern und 90ern so viele stabile Albträume beschert hat! Das klingt dann im Spiel so. Aber gut, der Sound ist echt noch das geringste Problem der PC-Version. Denn die ist nämlich auch noch die mit Abstand kackhässlichste!



Denn zwar hat man hier zu Beginn die Wahl unter mehreren Grafikmodi, darunter auch VGA - aber es ist sehr offensichtlich, dass das, was man danach zu sehen bekommt, kein echtes 256-Farb-VGA ist, sondern eine Portierung der 32-Farb-Version vom Amiga - aber auf einer anderen und leider deutlich schlechter gewählten Palette, wodurch gerade die Hintergründe furchtbar zerfusselt aussehen. Es geht aber natürlich auch noch schlimmer, wenn man unbedingt möchte - denn am PC hat man auch die Wahl, zur EGA-Fassung mit beeindruckend grässlichen 16 Farben zu greifen. Oder sogar zur vierfarbigen CGA-Version, falls man das Leben an sich hassen sollte.

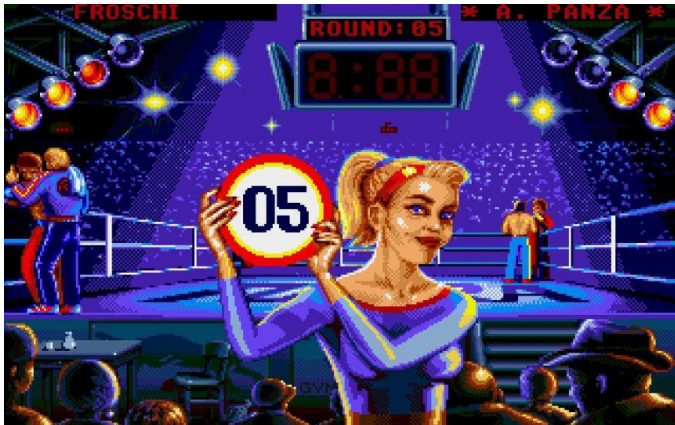
Aber, wie vorhin erwähnt - das Spiel hat an anderer Stelle grafisch sehr wohl einiges zu bieten. Zum einen gibt's zwischen jeder Runde ein sehr nett gezeichnetes und sogar leicht animiertes Nummernmädel zu sehen, das einen keck anlächelt. Und zum anderen sind die Animationen der Kämpfer schlicht sensationell! Es sind dabei nicht nur die Kampfbewegungen an sich, die so fantastisch aussehen, sondern auch und gerade die Reaktionen der Getroffenen



darauf: Eine wuchtige Rückhand im Gesicht lässt den erwischten Kopf heftig nach hinten krachen. Ein Tritt in den Magen bewirkt, dass der Rücken des Getroffenen zurückschießt, als würde er unerwartet von einem Bungeeseil weggeschnipst. Ein Drehkick zum Knie sorgt für ein schmerzhaft wirkendes Humpeln rückwärts. Und ein niedergeschlagener Gegner schwankt beim Aufstehen besorgniserregend herum. Es war sogar Platz für ein paar sinnlose Animationen: Wenn ein angezählter Widersacher zum Beispiel zum Aufstehen zu lange braucht, dann langweilt sich der andere schon mal, und macht eine fragende Geste in Richtung des Spielers. Oder wenn ein Kampf vorbei ist, hüpfert der siegreiche Kämpfer schon mal in einen angebenden Spagat, während sein sterbender Widersacher versucht, nicht die eigenen ausgeschlagenen Zähne zu verschlucken. Es gibt sogar einen eingezeichneten Motion Blur bei besonders schnellen Bewegungen, die dem ganzen eine unerwartete Wucht verleihen - alles handgemacht, wohlgezeichnet, von Grafiker Marc de Florès, auf Basis der Filmaufnahmen von André Panza und Pascal Jerry.

Pascal erzählte mir von den Tonnen an Arbeit und den vielen, vielen Stunden, die Marc mit der Bearbeitung dieser Aufnahmen verbrachte: Die Tapes mit den Aufzeichnungen wanderten in einen Videorekorder, der über einen einfachen Fernseher an eine noch einfachere Capture-Karte angeschlossen war. Marc musste nun die vielen, vielen, viiielen Bewegungen dauernd vor- und zurückspulen, bis er einen Frame erwischte, den er verwenden konnte, woraufhin dann der elend langsame Digitalisierungsprozess der Grabberkarte begann. Eine Prozedur, die für jeden einzelnen Animationsframe wiederholt werden musste, was alleine schon Monate dauerte.

Und danach begann erst die richtige Arbeit: Denn jedes Einzelbild musste nicht nur auf die richtige Größe gebracht werden, in die richtige Farbpalette gequetscht und in die richtige Färbung für die einzelnen Kämpfer, auch mussten die vielen kleinen und großen Digitalisierungsfragmente in mühevoller Handarbeit entfernt werden. Was übrigens nicht immer ganz sauber geklappt hat - bei einigen Bewegungen erkennt man noch leicht krümelige schwarze Ränder. Pascals Kommentar dazu: *"Gosh, this was tedious!!!"*



Es hat sich aber definitiv gelohnt - denn das Spiel erhielt in aller Regel echt gute Bewertungen. Wie zum Beispiel eine 87% in der 17. Ausgabe [der britischen Amiga Action](#) vom Februar 1991. Eine 92% in der Dezember-90-Ausgabe [der französischen "Generation 4"](#). Oder 84% in der 16. Ausgabe der ebenfalls ausgesprochen britischen ["Zero"](#). Hierzulande ging die Klopperwertungsaction auch ganz gut ab: So gab's zum Beispiel 10/12

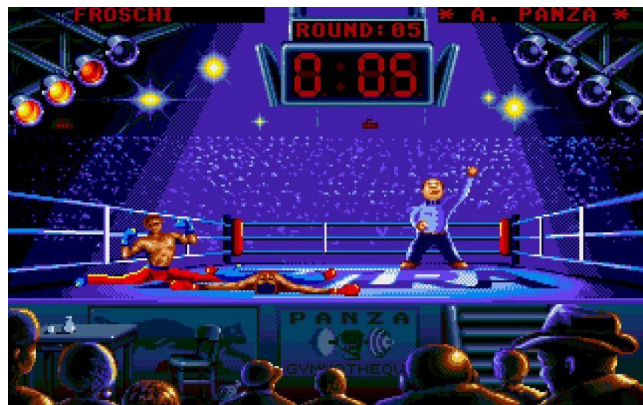
Motivationspunkten [im ASM 1/91](#), wo Bernd Zimmermann das Folgende über die Amiga- und Atari-Versionen zu schreiben hat: *"Mit Panza Kick Boxing ist Loriciel ein absoluter Hit gelungen, der sich in seinem Genre sicher bald einen Stammplatz neben Klassikern wie 'International Karate' und Co. sichern wird. Ein echter Hammer für Freunde von Sport- und Kampfspielen. Auf keinen Fall entgehen lassen!"* [Vier Ausgaben später](#) vergibt Manfred Kleimann für die PC-Version nochmal dieselbe Wertung sowie das Fazit *"Panza Kick Boxing ist auch auf dem IBM-PC ein ausgezeichnetes Game!"*

Der Test [im Amiga Joker 1/91](#) trägt zwar auch eine echt gute Wertung von 81%, aber ich bin trotzdem kein Fan davon - denn das ist leider ein typischer Carsten-Borgmeier-Test: Ein Screenshot aus dem Optionsmenü, einer aus dem Training, und ein Ingame-Bild aus der ersten Runde des allerersten Kampfs, in dem sein Fighter niedergeschlagen am Boden liegt. Berücksichtigt man auch noch den praktisch ausschließlich aus Allgemeinplätzen bestehenden "Test", wäre meine Prognose, dass er sich das Spiel vielleicht eine Viertelstunde lang angeschaut hat, bevor er keine Lust oder Zeit mehr dafür hatte. Sein Fazit: *"Panza Kick Boxing ist hervorragend in Szene gesetzter Kampfsport!"*

Die meines Wissens nach weltweit niedrigste Wertung gab's [in der Power Play 2/91](#). Winnie Forster zückt zwar sein "Gut!"-Gesicht, vergibt für die Amiga- und Atari-ST-Fassungen aber dennoch nur jeweils eine Wertung von 65%. Sein finales Urteil lautet: *"Leider bringt Loriciel mit Panza Kick Boxing keine durchschlagenden Neuerungen an die Kampfsportfront. [...] Wer noch keine Prügelsimulation besitzt, sollte zugreifen."*

Wie ging's dann mit dem Prügelpanzer weiter? Das Spiel hat sich sehr gut verkauft - genaue Zahlen gibt es zwar nicht, aber Pascal Jarry schätzt, dass mehr als eine Million Exemplare über die Ladentische dieser Welt gegangen sein müssen. Was auch damit zu tun hat, dass es auf so ziemlich jede Spieleplattform umgesetzt wurde, die seinerzeit erhältlich war - und zwar gleich in mehreren Fassungen! Das ursprüngliche "*Panza Kick Boxing*" erschien neben Amiga, Atari ST und PC auch noch auf der obskuren Konsole "[Amstrad GX4000](#)", auch bekannt als "*Amstrad CPC+*", auf der es eines von insgesamt [gerade mal 26 Spielen](#) war, die der fragwürdige Kasten in seiner kompletten Lebenszeit zu sehen bekam.

Die beste Portierung war aber eine, die hierzulande gar nicht offiziell erhältlich war - [nämlich auf die Konsole "PC-Engine"](#), in den USA bekannt als "*TurboGrafx-16*", und auch ihre CD-Erweiterung. Da der Namen "*André Panza*" außerhalb Europas noch weniger bekannt war als innerhalb, stand er zwar schon noch [auf der Verpackung](#), aber eher klein gehalten. Und für die japanische Version hat man es gleich gelassen, und das Spiel dort komplett umbenannt - da hieß es schlicht "*The Kick Boxing*", ganz ohne irgendwelche Namensträger. [Das Spiel an sich blieb unangetastet](#), die Geschwindigkeit der Kämpfe wurde allerdings etwas erhöht - und der Ringrichter hat ein paar Sprüche dazugelernt, und gibt nicht mehr nur Brunftlaute von sich. Die CD-Version erhielt außerdem noch einen Vor- und einen Abspann, wovon speziell die Einleitung dezent verstörend ist. Denn da steht ein eher scheiße gezeichneter Blondschoopf in einem Ring, die Kamera dreht sich zuckelnd um ihn herum - und die Frontaufnahme zeigt dann, dass er entweder keine Augen hat oder derart stark geschminkt ist, dass man sie schlicht nicht mehr sieht. Jedenfalls begrüßt er aus diesen tiefschwarzen Abgründen den Spieler [mit den folgenden Worten](#).



Pascal erzählte mir ein paar abgefahrene Anekdoten aus der Entwicklung dieser Version: Ursprünglich wurde er gefragt, ob er die Umsetzung selber machen wollte - was er wollte, und dafür einen Zeitraum von sechs Monaten veranschlagte. Worauf NEC, also der Hersteller und Vertrieb der PC-Engine, aber nicht einging, da sie meinten, dass ein internes Team das in vier Monaten hinbekommen würde. Ein paar Monate später besuchte Pascal die NEC-Büros in Japan, um auf den dortigen Entwicklungsmaschinen die PC-Engine-Umsetzung des Loricel-Titels "[Tennis Cup](#)" zu finalisieren, als er Besuch von zwei Leuten bekam: Zum einen den Chefentwickler der PC-Engine-Fassung von "*Panza Kick Boxing*" sowie zum anderen seinen direkten Vorgesetzten, mit dem er, also Pascal, vorher über die Dauer der Portierung verhandelt hatte. Der ihm dann verriet, dass das Team die Konvertierung in den angepeilten vier Monaten nicht hinbekommen habe - genau genommen befände man sich gerade im siebten Monat, und wäre immer noch nicht fertig. Woraufhin er dem Entwickler vor Pascals Augen diverse Schläge auf den Hinterkopf verpasste, und sich dieser tausend Mal für sein Versagen entschuldigte, während sich sein Vorgesetzter bei Pascal entschuldigte, weil er seiner Zeitspannen-Prognose nicht vertraut hatte.



In eine ganz ähnliche Kategorie fällt auch die andere Geschichte, die er mir verraten hat: In den ersten paar Tagen seines Aufenthalts bei NEC wurde er immer von einer jungen Frau im Büro begrüßt, die ihm dann auf Knien Hausschuhe auf seine Füße schob - bis er darum bat, dass sie damit aufhören soll, weil ihm das sehr unangenehm war. Denn das war nicht etwa eine Hausschuhfachangestellte der Firma oder eine Bedienstete, sondern eine hochrangige Grafikerin - aber gleichzeitig war sie auch die einzige Frau, die in dieser Abteilung arbeitete, also wurde von ihr erwartet, dass sie dem ausländischen



Besucher gefälligst die Hausschuhe anzieht. Pascal schloss diese Anekdoten mit den folgenden Worten ab: *"I was in another world. Man, I love Japan, but it's so weird. I have the feeling it didn't change that much since then."*

So oder so gilt die PC-Engine-Version als die insgesamt beste Fassung des Spiels - aber da dieses System niemals offiziell bei uns erhältlich war, erfuhr sie leider nie die Verbreitung, die sie eigentlich verdient hatte. Außerdem war das Cover echt ein bisschen bizarr, da es völlig übertrieben muskulöse Kämpfer beim entspannten Kickboxen zeigt - von denen der linke theoretisch André Panza sein sollte, da auf seiner blauen Hose die Initialen "AP" stehen. Alles merkwürdig.

Danach war aber der Weg des Kriegers noch lange nicht beendet - denn es folgten noch weitere Umsetzungen, zum Teil aber unter sehr abenteuerlichen Namen. Der wichtigste davon ist schlicht ["Best of the Best"](#), was nicht zufällig gewählt wurde - denn genau diesen Titel trug auch der 1989 erschienene [Haudruff-Film mit Eric Roberts und James Earl Jones](#). Der bei uns witzigerweise der schauerhaften "Karate Tiger"-Reihe zugeschrieben und da einfach [zum vierten Teil ebendieser umgedeutet](#) wurde - und dann eben mit dem Untertitel *"Best of the Best"*. Jedenfalls war das Spiel an sich identisch, aber der Namen "André Panza" fehlte auffallend - jedenfalls im Titel. Im Spiel an sich ist er nach wie vor als Endgegner enthalten, außerdem sind auch seine großformatigen Bilder noch drin.

Laut Pascal lag all das an zwei Gründen: Zum einen hielt Loriciels Vertriebspartner in den USA die Verwertungsrechte am "Best of the Best"-Film, und wollte das Spiel unbedingt irgendwie daran ketten. Und zum anderen kannte da drüben kein Schwein den Namen André Panza, der sollte also raus. Stattdessen erhielt das Spiel noch auf ausdrücklichen Wunsch der Amis den Untertitel *"Championship Karate"*, was natürlich spielinhaltlich in keinerlei Hinsicht irgendeinen Sinn ergibt - aus Marketingsicht aber schon, also hieß das Kickboxen-Spiel mit André Panza dann eben *"Best of the Best: Championship Karate"*. Pascal erzählte mir, dass die Verhandlungen mit den Amerikanern sehr nervend und strapaziös waren, und ich glaube nachvollziehen zu können, warum das so war.



Jedenfalls hat sich am Spiel an sich praktisch nichts geändert: Es gibt ein paar neue Charakterköpfe, unter denen man wählen kann, einige Gegner tragen neue Namen wie "Tsong Po", "Chan Lee" oder "Ivanoff", und in einzelnen Fassungen wird die Stadion-Arena [durch einen Kumite-Ring ersetzt](#). Von dieser Fassung gab es fünf relevante Umsetzungen auf die Konsolen und Handhelds der damaligen Zeit, allesamt veröffentlicht zwischen Anfang 1992 und Mitte 1993. Den Anfang machten die Varianten für Mega Drive und Super Nintendo, die in den USA "Best of the Best: Championship Karate" und in Japan sowie Südkorea wieder "The Kick Boxing" hießen. Inhaltlich blieb alles sogar so gleich, dass diese Versionen noch nicht mal die zusätzlichen vorhandenen Knöpfe der Konsolen-Gamepads nutzten - die Steuerung war unverändert.

Oder fast unverändert - denn die Mega-Drive-Fassung war eines der sehr wenigen Spiele, die den "[Sega Activator](#)" unterstützten. Das war ein bizarres System zur Bewegungserkennung; ein Achteck, das auf dem Boden vor der Konsole ausgebreitet wurde, und dann über die Nutzung eines Infrarotsystems Bewegungen zu erkennen und in das entsprechende Spiel zu übertragen versuchte. Die Betonung liegt dabei auf "versuchte", denn das Ding funktionierte fast so zuverlässig wie Nintendos berühmter "[Power Glove](#)", sah dabei nur leider nicht halb so cool aus. Aber gut, was soll man auch schon von einem System erwarten, dessen offizielles Aufbauvideo allein schon [gut vier Minuten lang ist](#)?



Aber naja, das Ding war ja auch nie bei uns erhältlich. Und wurde in seiner sehr kurzen Lebenszeit von gerade mal vier Spielen offiziell unterstützt, von denen "Best of the Best" halt eines war. Die Entwicklung auf dem Mega Drive war laut Pascal übrigens eine sehr lehrreiche - denn sie lief ganz ähnlich ab wie die bei "Budokan": Loricel war kein Lizenzpartner von Sega - was bedeutete, dass ihnen keine offizielle Dokumentation zur Verfügung stand. Also kaufte man sich einfach ein paar japanische Mega-Drive-Systeme, die der firmeneigene Entwickler [Alexis Leseigneur](#) dann in monatelanger Kleinarbeit via Reverse Engineering durchanalysierte und seine eigene Dokumentation schrieb - auf deren Basis dann der Mega-Drive-Port von "Best of the Best" entstand.

Danach folgten noch zwei Versionen für 8Bit-Systeme - namentlich Nintendos [NES](#) und [Game Boy](#), zu denen es gar nicht so viel zu sagen gibt: Sie bieten inhaltlich im Großen und Ganzen das bekannte Erlebnis, verzichten aber auf den Ringrichter und die freie Wahl der Angriffe - hier bekommt man eine Auswahl an Standardmanövern vorgeschrieben.

Die Game-Boy-Fassung ist da noch die interessanteste von den beiden, da sie für die Verhältnisse der wahnsinnig eingeschränkten Hardware echt gut aussieht - speziell die Kämpfer-Animationen sind beeindruckend flüssig und zahlreich. Allerdings ist das gute Teil da nur noch allein spielbar. Außerdem wird der Spielstand nicht mehr gespeichert, sondern per Passwort gesichert. So oder so hat diese Version in der Video Games 7/93 von Christian Bornemühl [eine Wertung von 65% erhalten](#), und in der Play Time 4/93 von Thorsten Szameitat [eine glatte 80%](#).

Und sie war auch das letzte, was man vom ursprünglichen *"Panza Kick Boxing"* zu sehen bekam: Das Spiel erhielt leider niemals einen offiziellen Nachfolger, und hat auch nie den Sprung aus der 16Bit-Ära heraus geschafft - wenn man es heute nachholen möchte, muss man sich eine der damals veröffentlichten Fassungen besorgen, die aber in aller



Regel sehr einfach zu finden sind. Wenn auch gerade im Falle der Konsolenversionen gerne mal nicht besonders günstig.

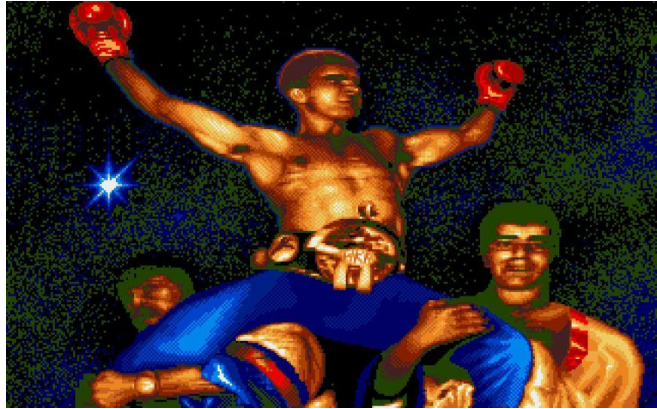
Loriciel hat sich nach den finalen Veröffentlichungen des Spiels noch einige kostspielige Flops erlaubt, die dann dafür sorgten, dass sie Firma Ende 1994 die Tore dicht machen musste. Die ursprünglichen Gründer wagten dann noch einen weiteren Versuch unter dem

Namen ["Virtual Studio"](#), der aber ebenfalls nur bis 1998 gut ging. Pascal Jerry war da schon nicht mehr dabei: Er wechselte 1995 zu Sony, war später *"Head of Production"* bei Kalisto Entertainment, und betreibt seit aktuell 20 Jahren eine Beratungsfirma für agiles Projektmanagement. Und André Panza? Der ist immer noch aktiv - wenn auch schon lange nicht mehr als Profifighter, sondern als Profitrainer in seinem eigenen ["Panza Gym"](#) in Straßburg, wo er die Klopperhelden von morgen heranzüchtet. So ist zum Beispiel [seine Tochter Angelina](#) mittlerweile auch eine erfolgreiche Kickboxerin. [Und, äh, Immobilienmaklerin](#). Kriegt man auch nicht so oft zu hören, so eine Kombination. Die Provisionsverhandlungen mit ihr dürften immer sehr schnell beendet sein.

Wenn man *"Panza Kick Boxing"* heute nochmal ausprobieren möchte, muss man bereit sein, sich auf eine lange Frustphase einzulassen - denn genau wie ["Budokan: The Martial Spirit"](#) ist das hier kein schnelles Geprügel für zwischendurch, sondern eher eine ernsthafte Kampfsportsimulation, die einiges an Einarbeitungszeit erfordert, aber dann auch ziemlich realistische Resultate produziert. Es mangelt definitiv an grundsätzlichem Eye Candy, außerdem ist die Soundkulisse im Großen und Ganzen echt bejammernswert - aber die Fights an sich sind für die damaligen Verhältnisse fantastisch inszeniert, und sehen zum Teil sensationell choreographiert aus: Die satten Schläge und Tritte wirken so, als hätten sie Wucht und Gewicht, die Fights hier sind keine *"Street Fighter 2"*-kompatiblen Comboshows, sondern fühlen sich stark an, schwer, glaubwürdig, nicht zu schnell, nicht zu langsam.

Die Idee der frei wählbaren Angriffe halte ich persönlich für verdammt clever, denn sie erlaubt sehr viel Flexibilität innerhalb der Fights, ohne dass man sich die Arme verknotende Combos einprägen muss. Schade ist allerdings, dass es hier, anders als bei "Budokan" mit seinem "Ki"-System, hier keine irgendwie geartete Ermüdung gibt: In "Panza Kick Boxing" kann man einen Angriff nach dem anderen rausblasen, ohne dass irgendeine Art von Erschöpfung eintritt - das passt nicht so recht zum realistischen Ansatz. Da war das kurz zuvor erschienene "Budokan" definitiv schon weiter.

Außerdem muss man sich im Nachhinein natürlich schon fragen, ob die Wahl von André Panza als Testimonial insgesamt wirklich eine so gute Idee war. Von der reinen sportlichen Leistung her mag er sehr wohl der Tony Hawk des Kickboxens gewesen sein, und er hat auch nachweislich sehr viel von seiner reichlich vorhandenen Expertise ins Spiel eingebracht - aber er hat trotz aller Erfolge niemals irgendeinen größeren Bekanntheitsgrad erreicht. Außerhalb Frankreichs dürfte ihn kaum jemand ernsthaft gekannt haben, wodurch ich sehr stark vermute, dass er sehr viel mehr von dem Spiel profitiert hat, als das Spiel von ihm. Was ja an sich nicht Sinn und Zweck solcher Kooperationen ist.



Naja, ist ja auch egal. Das Resultat spricht jedenfalls für sich: Ich hatte mit dem Spiel in der Vorbereitung auf diesen Level wieder verdammt viel Spaß! Aber nach all den halbwegs realistischen Kloppereien ist mir jetzt irgendwie mal nach etwas total Bescheuertem, Überdrehtem, Arcadigem. Hm. Ich sollte mir wohl wirklich endlich mal wieder "Mortal Kombat" genauer ansehen. Das klingt doch nach einem echt guten Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

## Weitere Links

- Handbuch der PC-Engine-Version:  
[https://archive.org/details/Andre\\_Panza\\_Kick\\_Boxing\\_1991\\_NEC\\_US/mode/2up](https://archive.org/details/Andre_Panza_Kick_Boxing_1991_NEC_US/mode/2up)
- 2001er Interview mit André Panza:  
[http://search.webmartial.com/interviews/interview\\_panza.html](http://search.webmartial.com/interviews/interview_panza.html)
- Webseite vom "Panza Gym": <http://www.panza-gym.com/>
- Vorstellung vom Panza Gym: <https://www.youtube.com/watch?v=sDNnPxZHTbg>
- ein 1984er Fight von André Panza:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ez3T4pWJ7dU>
- PC-Engine-Longplay: <https://www.youtube.com/watch?v=spBVn2gM7yI>