



Im Punkteverteilungssystem (PVS) der PL wurde versucht die spielspezifisch unterschiedlichen Bewertungsmethoden der Spiele:

- Panzer General 1
- Panzer General 3D
- Allied General
- Pazifik Admiral
- Panzer General IV - Western Assault
- Panzer General IV - Unternehmen Barbarossa
- Dynasty General

in einem allgemeingültigen System unterzubringen.

Achtung: Strategic Command wird gesondert gewertet!

Dabei wurde Wert darauf gelegt, das spielerische Geschick der Generäle möglichst differenziert zu bewerten.

Wir haben versucht, das bisherige System etwas zu straffen und klarer darzustellen.

In der neuen Auflage wurden einige Mängel beseitigt und auf mehrfachen Wunsch die **erfolgreiche Verteidigung** wieder eingeführt. Damit dürfte das Gesamtsystem etwas verständlicher geworden sein.

Bitte beachtet, dass es zwischen den verschiedenen Spielversionen zu Unterschieden kommen kann.

So ist eine **erfolgreiche Verteidigung** nur bei PG1 und PG3d zu finden, während dort wiederum das **Unentschieden** in der Einzelbewertung fehlt.

Konstruktive Kritik ist jederzeit willkommen ; -)

1. Feststellung der Einzelspielergebnisse A und B

Die Spielergebnisse (die Art der Siege) von A (Angreiferspiel) und B (Verteidigerspiel) sowie die dazu benötigte Zugzahl ermittelt man bei

Allied General

Pazifik Admiral

Panzer General IV-Western Assault

Panzer General IV-Unternehmen Barbarossa

durch die Anzeige des Ergebnisbildschirmes am Ende der Spiele.

Bei

Panzer General 1

Panzer General 3D

durch die Stauseinblendung (Zugnummer/Anzahl der verbleibenden Züge) im letzten Spielzug oder die Benennung der Files bei PBEM.

Folgende Ergebnisse sind möglich:

Angreiferspiel A	
glorreicher Sieg	3 Punkte
taktischer Sieg/einfacher Sieg	2 Punkte
Unentschieden Achtung! Gibt es bei PG1 und PG3D in der Einzelbewertung nicht.	1 Punkt
Niederlage Eine Niederlage ist dann der Fall, wenn der Angreifer es nicht schafft, alle feindlichen Sieghexe zu erobern (erfolgreiche Verteidigung) oder vom Verteidiger besiegt wird (Verteidigersieg).	0 Punkte
Verteidigerspiel B	
Niederlage Der Angreifer erobert alle Sieghexe in der vorgegebenen Zugzahl.	0 Punkte
Unentschieden Achtung! Gibt es bei PG1 und PG3D in der Einzelspielbewertung nicht.	1 Punkt
erfolgreiche Verteidigung Der Verteidiger hält nach Ablauf der Zugzahl noch mindestens ein Sieghex.	1 Punkt
Verteidiger Sieg Der Verteidiger besiegt den Angreifer. Je nach Schnelligkeit wird wie beim Angreiferspiel unterschieden in:	
glorreicher (Verteidiger) Sieg	3 Punkte
taktischer/einfacher (Verteidiger) Sieg	2 Punkte
Die Ergebnisse der Einzelspiele A und B werden addiert . Sieger der Partie ist wer nach Punkten führt. Bei Punktegleichstand entscheidet die Schnelligkeit, (Anzahl der benötigten Züge/Punktestand im Ergebnisbildschirm) wer Gesamtsieger ist. Sind diese identisch gilt das Match als ein Unentschieden.	
2. Partiebewertung	
Der Gewinner erhält hier nochmals Punkte, die seine Leistungen im Ganzen bewerten. Im Falle eines Unentschieden erhalten hier beide Generäle noch Punkte. Ferner gibt es noch Sonderpunkte in speziellen Fällen.	
Die hier verliehenen Punkte werden zum Punkteergebnis der Einzelspielbewertung addiert . Für die Ermittlung des Siegers ist aber nur die Punktevergabe der Einzelspielbewertung ausschlaggebend!	

Gesamtpartiebewertung	
Doppelsieg A Gewinn beider Einzelspiele A (Angreifersieg) und B (Verteidigersieg) mit zwei glorreichen Siegen.	4 Punkte
Doppelsieg B Gewinn beider Einzelspiele A (Angreifersieg) und B (Verteidigersieg) mit glorreichen und/oder taktischen/einfachen Siegen.	3 Punkte
Einfachsieg Beide Generäle haben einen Sieg (gleich welcher Art) errungen.	2 Punkte
Unentschieden A Beide Spieler haben einen glorreichen Sieg oder einen taktischen Sieg in derselben Anzahl von Runden bzw. mit der selben Punkteanzahl erkämpft.	2 Punkte
Unentschieden B Beide Generäle haben in ihrem Angreiferspiel eine Niederlage erlitten.	1 Punkt
Niederlage Hier hat ein General keines der beiden Einzelspiele A und B gewonnen. Die Niederlage ist das Gegenstück zum Doppelsieg A oder B des Gegners. Eine Niederlage in der Gesamtbewertung (und nur dann!) zieht aber automatisch die Verleihung des Aktionsbonus nach sich.	0 Punkte
Sonderpunkte	
Schwerebonus Spieler welche gegen besonders erfahrene Gegner antreten und gewinnen, oder mindestens ein Unentschieden (in der Gesamt-Partie) erzwingen, erhalten als besondere Anerkennung ihrer Leistung einen zusätzlichen Schwerebonus. Hierzu muss der Gegner mindestens drei Ränge über ihm stehen (Bsp.: Der Spieler ist Leutnant, dann kommt der Bonus ab einem Gegnerrang vom Major zum tragen).	2 Punkte
Aktionsbonus Spieler, die in einer Partie (Doppelspiel) unterliegen und in der Gesamtpunkteauswertung keine Punkte für sich gewinnen konnten, erhalten als besondere Anerkennung für die komplett durchgezogene Partie einen Aktionsbonus.	1 Punkt