

**PANZER LEAGUE MACHT AM 07. NOVEMBER MOBIL:
DAS ERSTE MOBILE MOBA MIT PANZERN ERSCHEINT WELTWEIT FÜR IOS UND ANDROID**

Softlaunch erfolgreich // Neuer Spielmodus entwickelt // Gameplay-Trailer veröffentlicht

Regensburg, 27. September 2018 – Nach einer erfolgreichen Softlaunch-Phase feiert Panzer League am 07. November 2018 die weltweite Veröffentlichung im App Store und bei Google Play. Beim neuen Spiel des deutschen Entwicklers CipSoft treten zwei Dreier-teams gegeneinander an, um mit ihren futuristischen Kampfmaschinen die gegnerischen Verteidigungsanlagen auszuschalten und den Reaktor bei der feindlichen Basis zu zerstören. Der kluge Einsatz der verschiedenen Fähigkeiten eines Panzers ist dabei genauso wichtig wie strategische Überlegungen und koordiniertes Zusammenspiel.

Der heute veröffentlichte, erste Gameplay-Trailer zeigt die Mehrspieler-Online-Kampf-arena in Aktion: <https://youtu.be/pDe937os9hs>

Zum globalen Launch warten 18 einzigartige Panzer aus vier unterschiedlichen Klassen auf ihren Einsatz. Hat ein Spieler seinen Lieblingspanzer gefunden, kann dieser je nach Spielsituation und persönlichen Vorlieben aufgerüstet werden. Auch ein Panzer der Supportklasse kann so zum Beispiel über vernichtendes Angriffspotenzial verfügen.

Aufgrund ihres Fahrverhaltens lassen sich die Panzer sehr präzise über den Bildschirm von Smartphones und Tablets steuern. Auch der im Softlaunch eingeführte neue Spielmodus ist perfekt auf die Bedürfnisse mobiler Nutzer abgestimmt und brachte unter anderem ein kompakteres Map-Design mit sich. Dies hat kürzere Matches und mehr Action zwischen den Spielern zur Folge.

Im Softlaunch wurde Panzer League für mehrere internationale Awards nominiert: die Global Mobile Awards, die Game Connection Europe Development Awards sowie die International Mobile Gaming Awards Global.

Weitere Informationen zum Spiel stehen unter panzerleague.com zur Verfügung.

ÜBER CIPSOFT

Die CipSoft GmbH wurde im Juni 2001 gegründet und entstand aus dem Erfolg von Tibia, eines der ersten MMORPGs der Welt. Das Spiel ist inzwischen seit mehr als 20 Jahren erfolgreich und setzte als eines der ersten auf ein Freemium- bzw. Free-to-Play-Modell. Als einer der ältesten deutschen Spieleentwickler erwirtschaftet das Unternehmen heute einen Umsatz von über elf Millionen Euro jährlich bei einem Personalstamm von 90 Mitarbeitern. Mit der Entwicklung von TibiaME, einer von Tibia inspirierten Mobiladaption, veröffentlichte CipSoft 2003 das erste Online-Rollenspiel für Handys und erkannte damit früh das Potenzial von mobilen Midcore/Hardcore-Titeln. Als unabhängiges Entwicklerstudio mit ausschließlich eigener Finanzierung nutzen die Regensburger ihre kreative Freiheit sowie ihre Erfahrung mit Online-Multiplayer-Spielen konsequent, um bei der Weiter- und Neuentwicklung ihrer Produkte innovative Wege zu gehen.