

»Selten: eineiige Baumdrillinge.«

»In Carls Dorff ist die Carmina Burana immer noch ein Hit.«

»Die Indianer haben den Mathepfehl schon aufgestellt.«

»Schlechte Kieferchirurgen sind Grobmotoriker.«

PANZER ELITE ACTION

GENRE: Action
ENTWICKLER: Zootfly/Jowood
FERTIG ZU: 65%
ERSCHEINT: 4. Quartal 2005
VERGLEICHBAR: Panzer Elite
INTERNET: www.games.zootfly.com

KOMMENTAR



**LUKASZ
CISZEWSKI**

Ich habe es seit jeher geliebt, Dinge kaputtzumachen. Schon als kleiner Bengel habe ich im polnischen Sandkasten die Spielsachen von nervigen Nachbarskindern angezündet und die Reifen ihrer Dreiräder zerstochen. In *Panzer Elite Action* darf ich endlich meine Kindheitsbeschäftigung weiterführen und alles platt machen, was mir vors mächtige Eisenrohr kommt: störende Wälder, penetrante Städte oder feindliche Rüstungsanlagen. Vielen Tank dafür, Zootfly! Die schicke Grafik-Engine macht es möglich, dass meine virtuellen Amokfahrten auch imposant ausschauen und Einzelteile durch die Gegend fliegen. Besonders gespannt bin ich auf den Mehrspieler-Modus, dank dessen ich bei Netzwerkpartien und im Internet meinen Gegenspielern zeigen kann, wer der King ist. Ich kann mich bis zum Ende des Jahres kaum gedulden.

und können nicht aussteigen. Aber wer will schon den sicheren Panzer verlassen, wenn Gefahr droht, von mehreren Tonnen Stahl überrollt zu werden? „Dies ist in erster Linie ein Actionspiel und da wollen wir keinen Kompromiss eingehen“, betont Bates. Und weil bei *Panzer Elite Action* der Spaß – bei allem Hang zum Realismus – an erster Stelle steht, verzichteten die Programmierer zugunsten spielerischer Komponenten auf historische Schlachtfelder. Die sind eh nur was für Korinthenkacker. Und die Optik? Die Grafik-Engine Xubl befriedigt sogar anspruchsvollste Zockeraugen mit schönen Waldlandschaften und verkohlten Stadtrüinen. Na dann.

MOTIVATIONSSCHUB

Damit die Gemeinde den Einzelspieler-Modus öfter als nur einmal durchspielt, integrierte Zootfly mehrere Schwierigkeitsgrade. Sie dürfen nach einem erfolgreichen Einsatz

die Mission unter härteren Bedingungen wiederholen. Dann stehen Ihnen weniger Ressourcen zur Verfügung oder Sie sehen sich mit einer weit höheren Zahl von Feinden konfrontiert. Ganz im Gegensatz zu den PC ACTION-Redakteuren erhalten Sie für Ihren unermüdlichen Fleiß sogar Belohnungen: etwa stärkere Panzer. Bob Bates fügt hinzu: „Und man darf nicht vergessen, dass es in jeder Mission verschiedene Wege zum Sieg gibt – und der Spieler so in Versuchung gerät, verschiedene Taktiken miteinander zu vergleichen und diese anschließend zu optimieren.“ Reichlich Gelegenheit also, sich die Zeit kreativ zu vertreiben.

GESCHICHTENERZÄHLER

Panzer Elite Action will den Spieler nicht mit trockenen Fakten langweilen. Die Geschehnisse kennt – hoffentlich! – sowieso jeder aus dem Geschichtsunterricht. Außer Ralph Wollner. Der war nie in

der Schule. Sie erleben den virtuellen Weltkrieg aus deutscher, amerikanischer und russischer Sicht. Und: Sie sind der große Boss, erteilen Ihren Untergebenen die entscheidenden Befehle, um beispielsweise den Feind über die Flanken, aus dem Hinterhalt oder frontal attackieren zu lassen. Im Laufe der 18-teiligen Einzelspieler-Kampagne entsteht auch eine enge Beziehung zu Ihren Kameraden. Die Rahmenhandlung konzentriert sich dabei auf die kleinen, persönlichen Erlebnisse Ihres Panzer fahrenden Alter Egos. Bob Bates ganz melancholisch: „Einerseits verstärken sich Atmosphäre und Bindung zu den Kameraden, andererseits bekommt man ein gutes Gefühl dafür, dass viele in erster Linie gar nicht für ein bestimmtes Kriegsziel oder ihr Land gekämpft haben, sondern um das Leben ihrer Kameraden zu retten.“ Ein wohl wahres, schönes Schlusswort, oder?

LUKASZ CISZEWSKI

Die Legende

Sie kennen Bob Bates nicht?
Dann wird es aber allerhöchste Zeit!

Bob Bates startete seine Karriere 1986 bei Infocom. Daraus gingen Klassiker wie das Text-Adventure *Per Anhalter durch die Galaxis* und *Arthur: The Quest for Excalibur* hervor. Ende der Achtzigerjahre gründete er die Spieleschmiede Legend Entertainment, war Firmenchef, Produzent und Spieledesigner in Personalunion. Auf sein Konto gehen unter anderem die Ego-Shooter-Perle *Wheel of Time* (Cover oben rechts) und eine Erweiterung zu *Unreal*. Bis zur Schließung des Studios im Januar 2004 arbeitete er an *Unreal 2: The Awakening* und dem Mehrspieler-Zusatz *Unreal 2: XMP*. Nebenbei schreibt Bates Spieldesign-Bücher und teilt sein geballtes Wissen mit der Menschheit. Der sympathische Amerikaner erhielt für über 25 Spiele fette 40 Auszeichnungen, darunter den Titel „Adventure des Jahres 1993“ für *Eric The Unready*. Das nennen wir erfolgreich!

