



Wir haben mehrere Gastanks zerschossen, die darauf folgende Explosion zerreit ein ganzes Gebude. Dieser Teil der Karte ist fortan unpassierbar, das Schlachtfeld wird kleiner.

Big Bang in Big Apple

PARABELLUM

Team-Shooter im Wachstumsrausch: stndig grere Karten, mehr Spieler, riesige Fuhrparks. Der deutsche Entwickler Acony nimmt stattdessen die alten Wurzeln und topft sie um – in ein neues, spannendes Konzept.

Si vis pacem, para bellum« – »Willst du Frieden, rste dich fr den Krieg«, sagten die alten Rmer. Dem al-

ten sterreicher Georg Luger war das offensichtlich zu lang, als er einen Namen fr seine neue Pistole suchte. Also krzte

er das Sprichwort ab: Die Parabellum war geboren. Fr die Waffe entwarf er gleich noch eine passende, gleichnamige Pa-

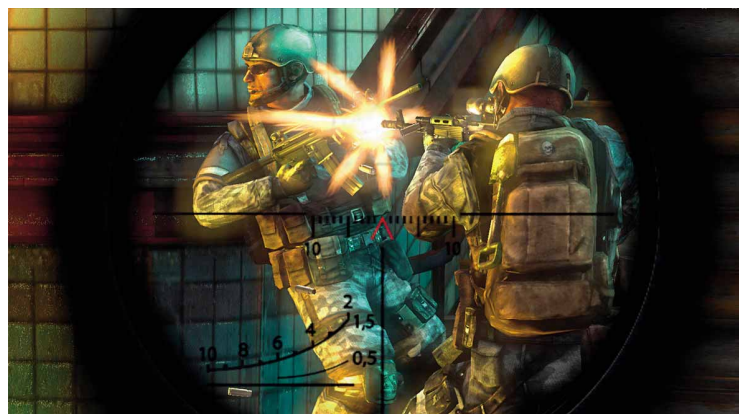
trone – 9x19 Millimeter, das bis heute am weitesten verbreitete Kaliber fr Handfeuerwaffen. Warum wir Ihnen das erzhlen? Damit Sie wissen, was Ihnen da im neuen Multiplayer-Shooter von Acony stndig rechts und links um die Ohren fliegt!

New York, New York

Der Ursprung des Namens muss Ihnen als Hintergrundgeschichte reichen. »Die Story ist kein Schwerpunkt von Parabellum«, gibt Frank Trigub, der Chef des deutschen Entwicklerstudios Acony, offen zu. Warum sollte sie auch? **Counterstrike**



Zwei Kmpfer geben sich in einem U-Bahn-Tunnel gegenseitig Deckung...



...doch ein Scharfschtze hat sie lngst aus einer anderen Richtung im Visier.



Die Unreal Engine 3 erzeugt stimmungsvolle, realistische Bilder und schicke Animationen.

kommt ebenfalls ohne Geschichte aus, und genau dessen Spieler soll **Parabellum** ansprechen. Das Spielkonzept ist indes wesentlich komplexer als beim König der Team-Shooter. In **Parabellum** treten zwar auch Terroristen gegen Polizisten an, doch die beiden balgen sich nicht um Geiseln oder läppische C4-Kracher, sondern um nur eine richtig dicke Bombe: eine Atombombe. Zu Beginn eines Matches beraten sich die Schurken, wo sie die Teufelskiste verstecken – irgendwo in New York! Wie groß die Stadt in **Parabellum** sein soll, entscheiden die Spieler gemeinsam: Je nach Wunsch besteht das Kampfgebiet aus bis zu zwölf unterschiedlichen Karten, mal mit Wohngebieten, Industrieanlagen oder Fußgängerzonen. Anschließend stimmen die Polizisten darüber ab, wo und aus welcher Richtung sie zuerst suchen wollen. Vom Süden kommend im Central Park? Aus östlicher Richtung am Broadway? Zwar stellt keine der Karten in **Parabellum** Teile New Yorks detailge-

treu nach, allerdings sehen wir in der Ferne bekannte Gebäude wie die Hudson Bridge.

AK47 for everyone!

Nachdem sich die Polizisten für ein Angriffsziel und damit die erste Karte entschieden haben, geht der Kampf los. Beide Teams bedienen sich aus einem Arsenal genretypischer Waffen: Pistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten, sogar ein Raketenwerfer. Moment, Raketenwerfer? Wir wittern Balancing-Probleme, doch André Herbst von Acony beruhigt uns: »Wer den einpackt, hat in seinem begrenzten Inventar keinen Platz mehr für eine andere Schusswaffe.« Nach drei Schüssen ist der Grenadier also nur noch ein harmloser Messerstecher. Im Gegensatz zu **Counterstrike** kosten die Waffen in **Parabellum** nichts, sie sind vor jeder Runde frei wählbar. Zusätzlich gibt's bis zu sieben Upgrades pro Waffe: Schalldämpfer, Laserpointer, Zielfernrohre und dergleichen. Außerdem schalten sich die Spieler mit der Zeit zwei Panzer-



Hand- und Blendgranaten dürfen im Arsenal von Parabellum natürlich nicht fehlen.

westen frei, die mehr Schutz bieten, aber Inventarplatz und Geschwindigkeit kosten.

Sollbruchstelle

Egal wo die Polizisten angreifen: Die Terroristen sind schon längst da. Nun brechen rasante Feuergefechte aus, die von der Spielgeschwindigkeit her an **UT 2004** erinnern. **Parabellum** sieht dabei dank der brandneuen Unreal Engine 3 allerdings viel besser aus. Auf jeder Karte können einzelne Sektoren von den Spielern komplett zerstört werden. Zerschießen wir etwa eine Reihe Gasleitungen, explodiert die ganze nebenstehende Lagerhalle! So werden die Karten mit der Zeit kleiner, die Kämpfe intensi-

ver. Das Gewinnerteam einer Runde entscheidet, wo das nächste Gefecht stattfinden soll. Die bösen Buben vermeiden dabei natürlich die Bombenzone, die Polizisten suchen hingegen ganz New York ab.

Wie lange der Einsatz dauert, entscheiden die Spieler per Zeitlimit. Läuft das ab, gibt es kein langes hin und her darüber, wer nun am meisten Abschüsse, Punkte oder Runden eingefahren hat: Wenn die Bombe hochgeht, gehen alle mit! Dann haben die Terroristen gewonnen, und alle bekommen zum Abschluss eine gewaltige Atomexplosion zu sehen. Anschließend gehen in der Stadt, die niemals schläft, die Lichter aus. **FAB**

PARABELLUM

Genre: Multiplayer-Shooter
Termin: 2007

Entwickler: Acony
Status: zu 40% fertig

Fabian Siegmund: »Nach dem großen Erfolg der Battlefield-Reihe ist es kein Wunder, dass heutzutage jeder Entwickler etwas Vergleichbares produzieren will. Mit Fahrzeugen, großen Karten und möglichst vielen Spielern. Aber manchmal brauche ich einfache, schnelle Action auf kleinem Raum. Bisher war das für mich Counterstrike, doch das wird, nach nunmehr sieben Jahren, doch allmählich ein bisschen fad. Es wird Zeit für etwas Neues. Etwas wie Parabellum.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **G134**