

Pimp my Pistole

# INFERNAL

Ryan Lennox tut das, was viele wollen, sich aber nicht trauen: Er geht auf einen Rachefeldzug gegen seine ehemaligen Kollegen. Und hat dabei teuflische Unterstützung.

**R**yan Lennox ist sauer, richtig sauer. Denn er hat seinen super bezahlten Job bei der Himmelsagentur Etherlight verloren. Rausgeworfen wegen schlechten Lebenswandels: zu viele Weibergeschichten, Drogen und Alkohol. Das passe nicht zum öffentlichen Image der Firma, hieß es. Und jetzt will genau diese Agentur auch noch aus der Erde ein biblisches Paradies erschaffen und alles Böse verschwinden lassen. Das geht dem kantigen Ryan natürlich gehörig gegen den Strich, und so verbündet er sich mit dem ehemaligen Erz-

feind, der teuflischen Abyss Agency, um es seinen Ex-Kollegen so richtig heimzuzahlen.

## Rennen, Schießen, Töten

In einer weit fortgeschrittenen Preview-Version des Actionspiels **Infernal** konnten wir Ryan auf seinem Rachefeldzug begleiten. Ähnlich wie in **Max Payne 2** steuern wir den Helden aus der Schulterperspektive durch düstere Katakomben, verlassene Lagerhallen und zauberhafte Winterlandschaften. Die einzigen Gegner, die sich uns dabei in den Weg stellen, sind die Schergen der Himmelsagentur.



Der **Flammenwerfer** setzt unserem Helden schwer zu.



Aus den Leichen seiner Feinde gewinnt Ryan neue **Lebensenergie**.



**Traumhafte Kulisse**, alptraumhaftes Szenario: Ryan erledigt einen himmlischen Gegner.



Bei Munitionsknappheit greift Ryan auf seine **übersinnlichen Fähigkeiten** zurück.

Die bekämpfen wir mit unserem Waffenarsenal aus Wurfsternen, Pistole, Maschinengewehr und Flammenwerfer. Ryan hat aber zusätzlich zu diesen konventionellen Mitteln noch einige magische Tricks auf Lager, die an seinem Manavorrat zehren: Er kann jede Waffe mit seinen neu gewonnen teuflischen Kräften aufpeppen. So verwandelt er den Wurfstern in einen Feuerball und kann mit dem MG doppelt so schnell schießen. Bei größeren Gegnergruppen greift Ryan auf seine Teleporter-Fähigkeit zurück und beamt sich hinter seine Feinde, um sie dann mit einigen gezielten Gewehrsalven in den Rücken zu erledigen.

Allzu verschwenderisch dürfen wir mit unseren Schießkol-

ben nicht umgehen, denn der Nachschub an Munition ist rar gesät. Zum Glück beherrscht Ryan Telekinese. Damit kann er nicht nur Gegenstände per Gedankenkraft bewegen, sondern auch Gegner hochheben und in die Tiefe werfen. Die Telekinese-Funktion steuert sich leider noch etwas kompliziert und träge, so dass die Himmels-schergen uns locker ein paar Kugeln verpassen können, während wir mit der Bedienung kämpfen. Die meiste Zeit liefern wir uns in **Infernal** Schussduelle mit den Gegnern, manchmal müssen wir auch kleine Rätsel lösen oder Hüpf- und Schleicheinlagen bestreiten. Neue Lebensenergie bekommt Ryan von den Leichen seiner erledigten Widersacher.

PM

## INFERNAL

Genre: Actionspiel  
Termin: Ende 2006

Entwickler: Metropolis Software / Playlogic  
Status: zu 80% fertig

Patrick Maier: »Das Gefühl der drohenden Apokalypse vermittelt Infernal dank der teuflisch schönen Grafik und der bedrückenden Endzeitatmosphäre schon jetzt hervorragend. Dazu kann ich mich mit dem Antihelden Ryan Lennox richtig gut identifizieren. Für die fertige Version Ende des Jahres wünsche ich mir, dass Metropolis noch etwas an der Steuerung des Spiels feilt und ich nicht auf die immer gleich aussehenden Gegner treffe.«

**POTENZIAL SEHR GUT**



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK 2879