

Welcome to the Jungle

PARADISE CITY

Haben Sie Orks und Elfen satt? Und eine zu hohe Internetrechnung? Dann könnte dieses Spiel richtig für Sie sein: Pistolen statt Schwerter, offline statt online.

Der Rockband Guns'n'Roses zufolge ist dort das Gras grün und die Mädchen sind hübsch – in **Paradise City**. Damit können sie aber schwerlich den Schauplatz des gleichnamigen Action-Rollenspiels von Sirius Games gemeint haben, denn dessen **Paradise City** ist keine ländliche Idylle sondern ein Sündenpfuhl – wenn hier Gras im Spiel ist, wird das in der Pfeife geraucht oder in einer dunklen Gasse verkauft; genau wie die nicht zwangsläufig hübschen Mädchen. Mord und Totschlag gibt's an jeder Ecke, Korruption hinter den Kulissen, und dann ist da auch noch dieser geheimnisvolle Virus, der sich in der Stadt ausbreitet.

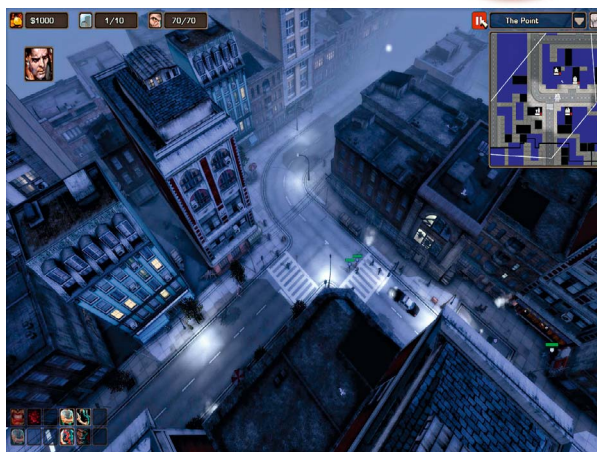
Trio mit vier Fäusten

Der amerikanische Geheimdienst NSA will dem Lotterleben in **Paradise City** ein Ende machen und heuert dafür drei Gangster als V-Männer an: den knallharten Porter, die flinke Angel und den korpulenten

Russen Boris. Die drei stehen Ihnen als Helden zur Wahl. Waffennarr Porter beherrscht alle Arten von Knarren, Angel fuchelt als Nahkämpferin mit Messern rum und Boris heuert lieber Handlanger an, statt selbst zu kämpfen. Steuerung und Kampfsystem funktionieren dabei im Wesentlichen wie etwa bei **World of Warcraft**: Sie lenken ihren Gangster mit der Tastatur, visieren per Maus Feinde an und wählen im Kampf nacheinander unterschiedliche Angriffsarten und Spezialmanöver. So kann Porter mal Feuerstöße ballern, mal gezielt schießen, zwischendurch eine Handgranate werfen und dazu noch wählen, ob seine Gegner durch die Attacke zu Boden gerissen oder etwa kurzzeitig gelähmt werden sollen.

New Kids on the Block

Paradise City ist in 16 Bezirke eingeteilt, die sich wiederum in mehrere Zonen gliedern. Jede davon wird von einem Gang-



Aus der **Vogelperspektive** überblicken wir große Teile des Stadtviertels.

sterboss kontrolliert, der eine Handvoll Verbrecher auf die Straße schickt. Besiegen wir den Boss im Kampf, gehört der Häuserblock uns. Nun können wir in den Gebäuden des Viertels unsere Geschäfte abwickeln: In Kneipen heuern wir Erfolgsleute an, in Waffenläden kaufen wir ein. So arbeiten wir uns Stück für Stück von den schmutzigen Slums bis in die schicke Innenstadt hoch. Mit wachsendem Einfluss steigen unsere Fähigkeiten: So schicken

wir etwa einen Trupp Handlanger in feindliches Gebiet, um es sturmreif zu schießen, oder setzen einen Profikiller auf einzelne Gegner an. Diese Sonderfähigkeiten steuern wir aus der jederzeit aktivierbaren Vogelperspektive. So können wir im ganzen Bezirk unsere Strippen ziehen, ohne den Helden auf die Straße bewegen zu müssen – man weiß ja nie, was einem in einer Stadt wie **Paradise City** so alles passieren kann.

FAB
WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 3465



Verbrecher patrouillieren die Straßen und kommen notfalls ihrem Boss zu Hilfe.

PARADISE CITY

Genre: Action-Rollenspiel
 Termin: Mai 2007

Entwickler: Sirius Games / Frogster
 Status: zu 80% fertig

Fabian Siegmund: »Eigentlich ein Rollenspiel nach meinem Geschmack – mit Gangstern und Knarren. Allerdings wirkt Paradise City noch recht leblos. Es laufen zwar überall Passanten rum, Autos kreuzen durch die Straßen, die Tageszeiten und das Wetter ändern sich, doch all das hat kaum Einfluss auf den Spielverlauf und wirkt so wie Staffage. Damit Paradise City richtig spannend wird, braucht es also eine interessante Story. Abwechslungsreich dürfte die schon werden: Träger des mysteriösen Virus sind scheinbar Vampire.«