

The Westerner 2

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Revivtronic / TGC** ► Status **zu 80% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5580** ► Potenzial **Gut**

Totgeglaubte Cowboys leben länger. Nach Abbruch-Gerüchten ist die Fortsetzung von Fillmores Abenteuern nun so gut wie fertig.

Optisch hat sich der Cowboy Fenimore Fillmore seit **The Westerner** (GS 04/04, 85 Punkte) sehr verändert. Natürlich trägt er

auch in der Fortsetzung eine Cowboy-Kluft samt Hut, doch der Grafikstil ist deutlich moderner und erwachsener geworden – weg vom überzeichneten, hin zum realistischen Comicstil. Zur Geschichte: Während eines Ausrittes finden Fillmore und seine Freundin Rhiannon einen Verwundeten. Hier



Bei Schusswechseln sehen wir **Fenimore Fillmore** aus der Schulterperspektive.



Unser Held erledigt typische Adventure-Aufgaben. Hier zerhacken wir **Telegraphenmasten** für eine Falle.

übernehmen wir die Rolle des Cowgirls und versorgen den armen Kerl. Moment: Wir spielen Rhiannon? Ja, das ist neu: Ähnlich wie in den **Geheimakte**-Titeln verkörpern wir abwechselnd einen der beiden Helden. Der Verletzte verrät uns noch ein Geheimnis, stirbt dann aber doch. Zu allem Überfluss taucht auch noch ein Schurke auf, der Fenimore anschießt und Rhiannon entführt. Also rätseln wir uns mit ihr durch die Hütte, die als Gefängnis dient. Danach bereiten wir mit Fenimore einen Hinterhalt vor, um seine Liebste zu befreien. Zu jeder Aktion gibt's eine passende Animation. Gegenstände etwa verschwinden beim Aufsammeln

nicht einfach, stattdessen steckt unsere Spielfigur sie tatsächlich ein. Die teils kniffligen Rätsel sind meistens nachvollziehbar und strotzen vor schwarzem Humor. Zum Beispiel werfen wir ein Seil über einen Ast, um einen Leichnam aus seinem Grab zu hieven. Doch an der Ruhestätte wacht das Pferd des Verstorbenen und rennt jedes Mal unter ihn, wenn wir ihn hochziehen. Er rutscht jedoch vom Gaul herunter und landet erneut im Grab. Also satteln wir das Tier, damit der Tote sitzen bleibt. Zuweilen müssen wir nicht knobeln, sondern zur Waffe greifen. Dann sehen wir Fenimore aus der Schulterperspektive und baltern in **Moorhuhn**-Manier. **PD**

Haunted

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **3. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Deck 13 / HMM Interactive** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5570** ► Potenzial –

Die Macher von Jack Keane arbeiten zwar gerade an Venetica, haben aber dennoch Zeit für ein weiteres Adventure.

Schluss mit bunt, jetzt wird's düster. In **Haunted** vom Entwickler Deck 13 schlüpfen Sie in die Rolle von Mary, die im viktorianischen London ihre angeblich tote Schwester sucht. Bei den Ermittlungen stößt die junge Dame auf die undurchsichtige Professorin

Lindsey Ashford und deren Gehilfen Ethan, die ins Gefüge der Geisterwelt eingreifen – sie saugen Gespenstern die Energie ab, um ... tja, das wissen wir noch nicht. Was wir wissen: Mary muss sechs Geister »einsammeln«, um in entsprechenden Situationen auf das Können der toten Bur-schen zurückzugreifen. Das dürfte eine nette Abwechslung zu üblichen Sammel- und Kombinationsrätseln werden. **DM**



Düsterer als Jack Keane, aber ebenso witzig: **Haunted**, der neue Titel von Deck 13.



Die haushohen Echelon-Mechs legen sich mit einer **Sai-Mutantenkrabbe** an.

Stormrise

► **Angeschaut** ► Genre **Echtzeit-Strategie** ► Termin **2009**
 ► Hersteller **Creative Assembly / Sega** ► Status **zu 50% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5581** ► Potenzial –

In diesem Strategiespiel geht's drunter und drüber – wörtlich.

Wer kümmert sich ums Hausgemachte? Die Mutti natürlich – zumindest bei Creative Assembly. Deren englisches Mutterstudio strickt nämlich mit **Empire** am nächsten Teil der **Total War**-Traditionsserie. Die australische Zweigstelle darf derweil einen neuen Echtzeit-Titel entwickeln. Der heißt **Stormrise** und spielt in einer Endzeit-Zukunft, in der die fortschrittliche Echelon-Organ-

sation gegen die Sai-Mutanten kämpft. Armeen befehligen Sie nicht aus der Vogelperspektive, stattdessen heftet sich die Kamera hinter die Schulter des angewählten Trupps. Dafür können Sie Einheiten nach oben und unten bewegen: Scharfschützen erklimmen Ruinen, Sai-Riesen springen von Dächern auf ihre Opfer hinab. Klingt originell, doch wir sind noch skeptisch, ob die Bedienung gut funktioniert – zumal die 3D-Kamera auch in Muttis **Total War**-Serie gerne mal bockte. **GR**



Sämtliche **Waffen** sind gratis, nur besonders ausgefallene Klamotten kosten Geld.

Parabellum

► **Angeschaut** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **1. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Acony** ► Status zu **60% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 3371](#) ► Potenzial –

Lange war es ruhig um den **Multiplayer-Shooter von Acony**. Nun gibt es Neuigkeiten: **Parabellum** wird vielleicht genauso spannend wie **Counterstrike**, und auf jeden Fall genauso umsonst.

Vor zwei Jahren haben wir zum ersten und gleichzeitig letzten Mal von **Parabellum** berichtet. Der Multiplayer-Shooter vom unabhängigen deutschen Entwicklerstudio Acony wollte es mit **Counterstrike** aufnehmen und brachte die besten Voraussetzungen mit: schicke Optik, schicke Karten und schicke Waffen. Mit der Unreal Engine 3 hatten die Programmierer schon damals vielversprechende Levels gebaut, die Schauplätze in New York nachstellten. Hier sollten zwei Teams um eine Atombombe kämpfen – das eine, um sie zu zünden, das andere, um sie zu



Ort der Handlung von Parabellum ist ein **New York** der nahen Zukunft.

entschärfen. Dazu kam es allerdings vorerst nicht, es wurde merkwürdig still um **Parabellum**.

Nun ist Acony wieder da, und zwar mit einem neuen Konzept. Nicht, was das Spiel angeht, sondern was die Kosten betrifft: **Parabellum** wird wie **Battlefield Heroes** gratis zum Download angeboten. Wer will, kann sich für kleines Geld besonders schicke Extra-Klamotten kaufen, sämtliche spielrelevanten Objekte wie Waffen, Schutzausstattung oder dergleichen werden jedoch für jedermann frei zugänglich sein. »Fairness geht in jedem Fall vor«, betont André Herbst, der Marketingchef von Acony und selbst begeisterter Spieler. Sollten Sie ein sparsamer Team-Shooter-Fan sein, dem **Battlefield Heroes** zu comichaft ist, dann werfen Sie demnächst einen Blick auf **Parabellum** – kostet ja nichts. **FAB**

Die Wilden Kerle 5

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **November 2008**
 ► Hersteller **Silver Style / TGC** ► Status zu **90% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 5573](#) ► Potenzial **Gut**

Die **Versoftung** des erfolgreichen **Jugendfilms** spricht hauptsächlich dessen junge Fans an.

Der Entwickler Silver Style (**Everlight**, GameStar 11/07, 82 Punkte) verpackt die Geschichte des fünften Films der **Die Wilden Kerle**-Reihe in ein Adventure. Darin schlüpfen Sie abwechselnd in die Rollen der jugendlichen Fußballer, um die mysteriösen Ereignisse der Kinohandlung aufzuklären: Der Anführer der Mannschaft wird von Vampiren ins Schattenreich hinter dem Horizont entführt; Sie müssen ihn da wieder herausholen. Hierzu sammeln und kombinieren Sie Gegenstände oder lauschen in Dialogen nach Hinweisen – so weit, so gewöhnlich. Abwechslung bringt das Uhrzeit-System, per Knopfdruck wechseln Sie zwischen Tag und Nacht. Manche Rätsel lassen sich nämlich nur bei passenden Lichtverhältnissen lösen. Zum



Raban und **Vanessa** suchen in der düsteren Schattenwelt hinter dem Horizont nach ihrem Anführer und Freund Leon.

Beispiel müssen Sie in einem Wald ein Amulett finden, das von einer Elster gestohlen wurde. Bei Tag ist das Schmuckstück nicht sichtbar, aber in der Dunkelheit reflektiert es den Schein Ihrer Taschenlampe. Fans der Filme dürften die Umsetzung mögen, wer die Kino-Fassung nicht kennt, könnte sich allerdings an der mäßigen Sprachausgabe und der hanebüchernen Story stören. **PD**

Ride to Hell

► **Angeschaut** ► Genre **Action** ► Termin **2. Quartal 2009**
 ► Hersteller **Deep Silver** ► Status zu **50% fertig**
 ► [gamestar.de Quicklink 5583](#) ► Potenzial –

Vietnam hat ein Nachkriegsspiel: Darin fahren Sie Motorrad, in den USA der 60er und nicht über den Ho-Chi-Minh-Pfad.

Spätestens seit dem Film **Taxi Driver** wissen wir, dass es Vietnam-Veteranen nach dem Konflikt alles andere als leicht fiel, in ihr früheres Leben zurückzufinden. Genau das will auch dem Helden aus **Ride to Hell** nicht gelingen – bis er in einer Biker-Gang unterkommt, die ihm eine neue Familie wird. Das klingt ja sehr kuschelig, aber **Ride to Hell** soll ein Spiel in der Tradition der **GTA**-Serie werden. Das bedeutet, dass der Ex-Soldat sich in der Bande hocharbeiten muss – über sicherlich nicht immer gesetzeskonforme Aufträge. Zwischendurch darf er die riesige Welt frei befahren und (auch zu diesem Zweck) etwa Motorräder mopsen. Ein weiterer Schwerpunkt von **Ride to Hell** soll das Aufmotzen der

Feuerstühle werden. Der Publisher Deep Silver verspricht, dass man die getunten Kräder individuell gestalten darf – um damit etwa im Internet anzugeben. Auch manche NPCs im Spiel reagieren erst auf den Helden, wenn er ein besonders tolles Motorrad unter dem Hintern hat. Bis zum zweiten Quartal 2009 können Sie ja schon mal überlegen, ob Sie sich einen Fuchsschwanz an den Sattel hängen wollen. Erst dann soll der Titel erscheinen. **PET**



Auf dem Motorrad brummen Sie durch die **wilden 60er**.



Jimmy greift auch zu Waffen wie Feuerwerksraketen und der handlicheren Zwillie.



Seine Mitschüler kann Jimmy grüßen oder beleidigen, was oft in Prügeleien endet.

Bully Die Ehrenrunde

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **24. Oktober 2008**
 ► Hersteller **Rockstar Vancouver / Take Two** ► Status **zu 95% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5582** ► Potenzial –

Zwei Jahre nach seiner PS2-Premiere macht sich Schulhof-Rüpel Jimmy Hopkins nun auch auf dem PC bei seinen Lehrern unbeliebt – im besten GTA-Stil.

Die Bullworth Academy ist ein Schmelztiegel amerikanischer Highschool-Klischees. Jimmy Hopkins Mutter setzt ihren schwer erziehbaren Sprössling ausgerechnet hier ab und düst für die nächsten zwölf Monate in die Flitterwochen. So beginnt Rockstars **Bully: Die Ehrenrunde**, eine clevere Satire auf den Mikrokosmos Schule. Der Spieler kann die überschaubare, aber mit liebevollen Details gespickte Welt, ähnlich wie in den **GTA**-Spielen, frei erkunden. Auf dem Campus und in der angrenzenden Kleinstadt erledigen Sie Gefälligkeiten für verschiedene Cliquen und Lehrer, prügeln sich mit Gleichaltrigen und versuchen letztendlich Ihre Beliebtheit zu steigern. Sie können auch brav am Unterricht teilnehmen und erlernen dann in Minispielen wie Reaktionstests und Kombinationsrätseln neue Fähigkeiten. Gute Englischnoten steigern beispielsweise ihren Er-

folg beim weiblichen Geschlecht. Bringen Sie jetzt noch Blumen zum Rendezvous, ist Ihnen eine wilde Knutscherei sicher. Nach einiger Zeit interessiert sich sogar die Schönheitskönigin für Jimmy. Pauken lohnt sich also. Schulschwänzer werden dagegen von den Lehrern gejagt. Mit Juckpulver und Feuerwerksraketen lenken Sie die Verfolger aber ab und ergreifen die Flucht auf dem Skateboard oder mit einem geklauten Fahrrad. Doch Vorsicht, im Verlauf der fünf Spielkapitel wechseln die Jahreszeiten. Im Winter fällt Schnee, und Sie kommen dann nur langsam voran.

Für den außergewöhnlichen Charme der Rowdy-Simulation sorgen Jimmys Klassenkameraden und die exzentrischen Stadtbewohner. Die Figuren sind zwar allesamt kräftig überzeichnet, wirken aber immer glaubhaft und sehr menschlich.

Auf der Playstation 2 erschien **Bully** bereits 2006, für die Wii und die Xbox 360 kam das Spiel erst im März dieses Jahres raus. Die PC-Fassung orientiert sich voraussichtlich an der grafisch verbesserten Xbox-Version. **CHS**



Mona kann ihren Fledermausbegleiter Frederick wie einen Gegenstand verwenden.

A Vampyre Story

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **30. Oktober 2008**
 ► Hersteller **Autumn Moon / Crimson Cow** ► Status **zu 90% fertig**
 ► gamestar.de **Quicklink 5584** ► Potenzial **Gut**

Sie will kein Blut, sie will nach Paris. Mona träumt von einem Leben als Operndiva – doch vorerst ist sie die leichenblasse Heldin eines Vampir-Adventures.

Besuchen Sie Draxsylvania, da treffen Sie noch echte Vampire. Obwohl – die Geschichte von **A Vampyre Story** spielt vor mehr als hundert Jahren. Da kommen Sie vielleicht etwas zu spät, außerdem gibt's das Land ja gar nicht wirklich. Das klassische Point&Click-Adventure des amerikanischen Entwicklers Autumn Moon dagegen schon. Wir haben das erste Kapitel angespielt und die beiden Hauptdarsteller in unser Herz geschlossen. Da wäre zunächst die Mächtegern-Diva Mona, die nur zu gern nach Paris an die Oper will. Momentan kämpft sie aber noch mit ihrem unfreiwilligen Vampir-Dasein.

Glück im Unglück: Mona kann sich in eine Fledermaus verwandeln und erreicht so neue Umgebungen. Ihr ständiger Begleiter Frederick ist praktischerweise von Natur aus so ein Flattervieh. Der vorlaute Kerl sitzt meist auf Monas Schulter, um im Duett mit der Vampirdame spitzzünftig all unsere Aktionen zu kommentieren. Dabei verliert sich das Duo manches Mal in irrwitzigen Wortgefechten, nicht ein Witz geht daneben. Das können wir von den Rätseln noch nicht sagen, denn bei denen fehlen stellenweise die Hinweise. Dass wir als die zierliche Lady gleich die erste Aufgabe mit einem Streitkolben lösen, will nicht so recht zur Figur passen. Grafisch macht das Spiel dagegen bereits eine guten Eindruck: alle Interaktionen und die handgezeichneten Hintergründe sind schön animiert. **CHS**



Während der Gespräche zoomt die Kamera näher an die Figuren heran.