



Alltag an der Bullworth Academy: Kleine Streitereien arten oft in **Prügeleien** zwischen den Cliquen aus. Jimmy Hopkins macht mit seiner Zwillie mit.



Bully Die Ehrenrunde

Tolle Highschool-Satire im GTA-Format: Der Schulhof-Rüpel Jimmy Hopkins packt den Xbox-360-Ranzen und dreht seine Ehrenrunde endlich auch auf dem PC.

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 5582

Win Vista 32 Bit
- läuft

Bully hat Angst vor Bully. Deshalb klagte der deutsche Komiker Michael »Bully« Herbig im Juli diesen Jahres (erfolglos) gegen den Spielepublisher Take 2. Stein des Anstoßes: Take 2 vertreibt die interaktive Highschool-Satire **Bully**, in der Herbigs Anwälte ein »Gewaltspiel« sahen. Es war nicht das erste Mal, dass es juristischen Streit um das kontroverse Spiel des Entwicklers Rockstar Vancou-

ver gab. Bereits zur Veröffentlichung der ursprünglichen Playstation-2-Fassung vor zwei Jahren forderte der amerikanische Anti-Spiele-Anwalt Jack Thomson ein Verbot – damals ging es jedoch in erster Linie um den angeblich jugendgefährdenden Inhalt des Spiels. Denn in **Bully** – zu Deutsch »Rüpel« oder »Grobian« – übernehmen Sie die Rolle des 15jährigen Jimmy Hopkins, der sich an

der elitären Bullworth Academy durch die Ränge der verschiedenen Schulcliquen kämpft und dabei nicht selten seine Fäuste sprechen lässt. Allen Verbotsversuchen zum Trotz, erschien **Bully** inzwischen auch für Nintendos Wii und die Xbox 360. Jetzt kommt die einfallreiche Teenager-Simulation mit dem **GTA**-ähnlichen Spielkonzept auch für den PC, samt grafischen Verbesserungen, Extra-Schulstun-

den und neuen Missionen aus der Xbox-360-Umsetzung – vorbildlich! Allerdings immer noch mit englischer Sprachausgabe und deutschen Untertiteln.

Geschichte

Willkommen an der Bullworth Academy, dem Schmelztiegel amerikanischer Highschool-Klischees: Eigenbrötlerische Außenseiter basteln an Weltherrschaftsplänen,

Lernen lohnt sich



Die neun Schulfächer bestehen aus verschiedenen Minispielen, deren Schwierigkeitsgrad in fünf Stufen immer weiter zunimmt. Bestandene Fächer schalten verbesserte Fähigkeiten, Klamotten und Waffen frei.



Jimmy Hopkins ist zwar kein **Gentleman**, seine Verabredungen nimmt er trotzdem gerne an die Hand.

Lehrer terrorisieren ihre Schüler, und die unvermeidliche Sportlerclique kämpft mit dem Club der Möchtegern-Rock'n'Roller um die Herzen der Mädels und das Kommando über den Schulhof, während der High-Society-Nachwuchs nur angewidert die Nasen rümpft. Das ist die Welt, in der Jimmy Hopkins Mutter ihren schwer erziehbaren Sohn absetzt und sich für die nächsten zwölf Monate in die Flitterwochen verabschiedet.

Nach dem wenig erbaulichen Vorstellungsgespräch beim Schulleiter stehen Sie am untersten Ende der sozialen Nahrungskette und schauen Jimmy über die Schultern. Ihre einzigen Freunde sind ein schüchterner Drückeberger namens Pete und der schizophrene Gary, der Ihnen im Laufe des Spiels ordentlich Ärger macht und für ein dramatisches Finale sorgt.

Für Jimmy geht es also nur nach oben, und das heißt an der Bullworth Academy: Sie müssen es irgendwie an die Spitzen der vier Schulcliquen schaffen. Dazu erledigen Sie wie in den **GTA**-Spielen Gefälligkeiten für die verschiedenen Gruppen und steigen so in den Rängen auf.

Sozialkunde

Die Aufträge in **Bully** sind wie alles in diesem Spiel bis ins letzte Detail auf das Leben und die Wahrnehmung eines Jugendlichen zugeschnitten und reichen von Fahrradverfolgungsjagden über Eierattacken auf die Wohnhäuser anderer Kinder und nächtlichen Randalen bei unbeliebten Paukern bis hin zur Befreiung des verrückt-eifersüchtigen Rocker-Anführers Jonny aus einer Irrenanstalt. Um Jonny und seine umtriebige Freundin Lola dreht sich ein großer Teil des dritten der insgesamt fünf Spielkapitel, die Sie rund 35 Stunden lang

beschäftigen werden. Wegen Lola kommt es letztendlich sogar zu einer großen Gruppenprügelei zwischen den Snobs und den 50er-Jahre-Fans, bei der Sie Ihr ganzes Waffenarsenal von der aufrüstbaren Zwillie über Stinkbomben und Juckpulver bis zum Feuerwerks-Raketenwerfer einsetzen. Trotz der vielen Kämpfe wird übrigens nie jemand schwer verletzt oder gar getötet. Jimmy kann seine Gegner allerdings in den Schwitzkasten nehmen und vor anderen Schülern lächerlich machen.

Musikunterricht

Nicht nur die Cliquenmitglieder, auch die Lehrer bitten Jimmy immer wieder um Gefälligkeiten. So brechen Sie für den perversen Sportlehrer ungesehen in die Mädchenschlafräume ein, klauen Unterhöschen und flüchten nach der Entdeckung durch das Aufsichtspersonal in Richtung Ausgang. Bei der Musiklehrerin zeigen Sie sich später von der vorbildlichen Seite und springen zur Weihnachtsaufführung als Ersatzmusiker im lächerlichen Nussknackerkostüm ein. Mit den Damen seiner Altersgruppe schlendert der Jugendliche dagegen Hand in Hand über den Freizeitpark der angrenzenden Kleinstadt Bullworth und gewinnt an verschiedenen Ständen Geschenke für die Lady des Abends. Zum Dank gibt's eine wilde Knutscherei.

Kleine Nebenaufträge dienen Jimmy als zusätzliche Einnahmequellen. So sollen Sie etwa Feuerwerkskörper ins Klo schmeißen, drei Mitschüler in Spinde quetschen oder den übergewichtigen Rollenspielfanatiker Algie vor hänselnden Oberschülern beschützen und ihn sicher zur Toilette geleiten. Mit dem so verdienten Geld kaufen Sie in Bullworth neue Klam-



Bei den **Fahrradrennen** stoßen Sie Ihre Gegner mit einem beherzten Hieb aus dem Sattel.

Ein Rüpel mit Charakter

Christian Schneider: Wenn Sie mal jemand fragt, warum Spiele Kulturgut sein können, zeigen Sie ihm **Bully**. Rockstar Vancouver hat das spielerisch grundsätzliche GTA-Konzept liebevoll und mit der üblichen Portion Mediensatire auf das Leben eines Teenagers heruntergebrochen. Das Ergebnis ist ein vielschichtiges, ungeheuer abwechslungsreiches, charmant witziges Ausnahmispiel, das trotz der offenen und in sich schlüssigen Kleinstadtwelt ohne viel Leerlauf auskommt. Das veraltete Technikgerüst ist mir daher völlig egal.



redaktion@gamestar.de

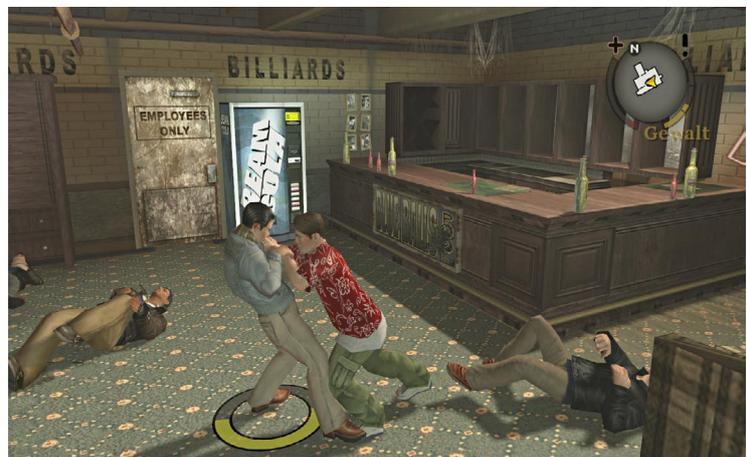
motten, Fahrräder und Spraydosen, leisten sich einen neuen Haarschnitt oder besuchen das örtliche Kuriositätenkabinett.

Chemie

Der Umgang mit seinen Mitmenschen spielt für Jimmy eine wichtige Rolle. Die meisten Charaktere sind zwar im typischen Rockstar-Stil überzogen und wirken oft karikiert, zeigen sich aber in stillen Momenten auch sehr vielschichtig. So tröstet Jimmy an einer Stelle die stolze und hochnäsige, aber insgeheim an starken Selbstzweifeln leidende Schönheitskönigin. Die bedankt sich mit

zittriger Stimme bei ihrem unverhofften Retter. Spielerische Auswirkungen hat das zwar nicht, zeugt aber von der Sorgfalt der Entwickler und ihrem Bewusstsein für das schwierige Thema Jugend, das in dieser Weise noch nie in einem Spiel aufgearbeitet wurde.

Jimmy macht sich im Laufe des Schuljahres eine ganze Reihe Freunde, die ihm beispielsweise auch bei Schulhof-Prügeleien zur Seite stehen. Pöbeln Sie dagegen andere Kinder an, gibt's Klassenkeile. Bevor es tatsächlich zum Faustkampf kommt, kann Jimmy sich allerdings noch bei seinen Mitschülern entschuldigen und den



Um das **Hauptquartier** der Rock'n'Roller samt Speicherpunkt zu übernehmen, müssen Sie sich mit der halben Gang anlegen. Die Unterkunft der Streber erobern Sie dagegen in einem Spielautomaten-Match.



Der **Polizei** entkommen Sie am besten mit dem Skateboard oder auf einem Fahrrad.

Streit schlichten, muss dann aber meist sein Mittagsgeld rüberwachsen lassen. Bei Gewalt gegen Mädchen oder kleinere Kinder kennt Jimmy kein Pardon – wird er von den Lehrern dabei erwischt, jagen sie ihn unerbittlich über den weitläufigen Campus. Finden wir einen Mülleimer oder leeren Bücherstapel, können wir uns verstecken. Erwischt uns die Aufsicht, folgen eine Standpauke und Strafarbeiten wie Rasenmähen.

Erdkunde

Bullworth und seine Academy sind nicht Liberty City. Während Sie in **GTA 4**, das im November auch für den PC erscheint, meist im Auto sitzen und die Millionenstadt schnell an Ihnen vorbei zieht, ist Jimmy Hopkins deutlich gemächlicher unterwegs. Statt laut dröhnendem Radio hören Sie die Gespräche und Kommentare der Stadtbewohner und Ihrer Mitschüler. In **Bully** erleben Sie so nicht die Anonymität der Großstadt, sondern den ungeheuer überzeugenden Mikrokosmos einer scheinbar lebendigen Kleinstadt, samt Tages- und Jahreszeitenwechsel. Im Auftrag eines angesoffenen Weihnachtsmanns vermöbeln Sie etwa im Winter die Elfen der städtischen Feiertagsinszenierung, während dick eingemummelte Passanten schockiert vom Straßenrand aus gaffen. Zu Halloween spielen Sie Ihren Mitschülern und den Lehrern dagegen im Skelettkostüm Streiche.

In den Straßen von Bullworth und den Korridoren der Schule begegnen Ihnen neben den generisch erstellten, aber recht abwechslungsreichen Schülern auch zahlreiche individuelle Figuren, die Sie von den Missionen her kennen. Ob Sie Ihren Kameraden bei Hänseleien oder handfesten Prügeleien zur Seite stehen oder es den Lehrern überlassen, für Ordnung zu sorgen, bestimmen Sie immer selbst.

Schwänzen

Zur stimmigen Atmosphäre der Spielwelt tragen besonders die vielen Details in Jimmys Tagesablauf bei. Morgens um acht klingelt Sie der Wecker aus dem Bett; an der Zimmerwand hängen die Fotos Ihrer weiblichen Eroberungen. Um neun beginnt die erste von zwei Schulstunden, die Sie jeden Tag besuchen können und müssten. Wer schwänzt, wird von den Lehrern oder in der Stadt von der Polizei gejagt. Details zu den neun Fächern und den Upgrades, die Sie in den Minispielen freischalten, finden Sie im Kasten »Lernen lohnt sich«. Während des Unterrichts treiben sich nur wenige Schüler außerhalb der Klassenräume herum, viele Missionen können Sie erst am späten Nachmittag annehmen, und dann auch nur bis zur Sperrstunde ab elf. Nach ein Uhr wird Jimmy zudem müde, lässt den Kopf hängen, und das Bild verschwimmt. Um zwei Uhr morgens geht's nach einem anstrengenden Tag zurück ins Bett. Der Teenager braucht seinen Schlaf. Und da die Bürgersteige in Bullworth nachts so oder so hochgeklappt werden, wirkt die Zwangspause nie störend. Im Gegenteil, der geregelte Tagesablauf erhöht sogar die Identifikation mit dem Schüler.

Werken

In das eigentliche Spiel ist viel Mühe geflossen, in die PC-Umsetzung dagegen nicht. Aufpoppende Gebäude und sporadische Framerraten-Einbrüche darf es auf aktuellen Systemen trotz der hochauflösenden Texturen der Xbox-360-Version nicht geben. Zudem wurde die für die Konsolen konzipierte Steuerung sehr einfallslos auf Maus und Tastatur übertragen, sodass Sie zum Sprinten beispielsweise dauernd auf die Alt-Taste einhämmern müssen. Mit dem Gamepad spielt sich **Bully** dagegen sehr gut. Dank der automatischen Zielhilfe funktionieren



Bei der Weihnachtsfeier müssen Sie ein **Guitar-Hero-Minispiel** bestehen.

auch Fernwaffen unproblematisch. Die meisten Kämpfe trägt Jimmy trotzdem mit den Fäusten aus. Der große Vorteil der PC-Fas-

sung: Die Ladezeiten sind deutlich kürzer. Außerdem beträgt die Einschreibgebühr für die Bullworth Academy nur noch 30 Euro. **CHS**

BULLY: DIE EHRENRUNDE

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Rockstar Vancouver (Homeworld: Catalyst, GS 04/04: 85 Punkte)	
PUBLISHER	Take 2	
SPRACHE	Englisch, deutsche Untertitel	
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch	TERMIN (D) 24.10.2008 CA. PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

GENRE ACTION

SPASS Abwechslungsreiche Missionen lassen keine Langeweile aufkommen.

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch fiktiv

FREIHEIT linear offene Welt

HANDLUNG einfach komplex

GEWALT keine brutal

SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT <input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Tutorial-Tipps

SPEICHERSYSTEM Speichern nur an wenigen Punkten möglich

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN <input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte	3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte Gamepad	Core 2 Duo E4400 A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,7 GB Festplatte Gamepad	

PROFITIERT VON Gamepad

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ keine Ang.

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ atmosphärische Tag-Nacht-Beleuchtung + abwechslungsreiche Animationen + aufpoppende Gebäude + generell polygonarm	7 / 10
SOUND	+ sehr gute Sprecher + viele Umgebungsgeräusche + Kommentare der Mitschüler und Stadtbewohner + keine deutsche Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ stärkere Angriffe erlebbar + viele Gelegenheiten für Nebenverdienste + ausführliches Tutorial + meist sehr leicht	8 / 10
ATMOSPHERE	+ lebendig wirkender High-School-Kosmos + vielschichtige Charaktere + Jahreszeitenwechsel + »echter« Tagesablauf	10 / 10
BEDIENUNG	+ freie Tastenzuordnung + Autozielen + gute Gamepad-Kontrolle + mit Maus gewöhnungsbedürftig + fummelige Tastaturbelegung	7 / 10
UMFANG	+ mehr als 50 Missionen + Nebenaufgaben von Mini-Jobs bis zu Schulstunden, die Updates frei schalten + detaillierte Kleinstadt	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ sehr abwechslungsreich + viele Spezialaufträge + kaum Leerlauf + Missionen nutzen die Möglichkeiten der Umgebungen gut aus	9 / 10
KI	+ Schul-Cliquen kämpfen untereinander + Gegner können über Hindernisse flüchten + Lehrer und Polizisten rennen nur hinterher	7 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ nützliches und abwechslungsreiches Schul-Bully-Arsenal + teilweise aufrüstbare Waffen + Skateboard und Fahrräder	9 / 10
HANDLUNG	+ wendungsreich + dramatisches Finale + Satire auf Highschool-Klischees + Handlungsstränge bleiben teilweise unbeeendet	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Geniales Teenager-GTA mit kleinen Schwächen.

84
SPIELPASS