



Counterstrike ist seit langem der weltweit beliebteste Multiplayer-Shooter. Ein deutsches Entwickler-Team meint: Es wird endlich Zeit für den Wechsel.

Parabellum

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5686

Die Geschichte klingt fast wie ein modernes Märchen: Es war einmal ein junger Programmierer, der auszog, ein Spiel zu machen. Da sprach sein weiser, reicher Großvater: »Warum in die Ferne ziehen, wenn du auch im schönen Schwabenland vorm Computer hocken kannst? Hier, nimm diesen Sack voll Geld und bastele etwas Schönes! Und damit du das nicht alles verpölpelst, gründe eine Firma und stelle deine ganzen Cousins und Cousinen ein, die dir bei der Arbeit helfen.« So ungefähr entstand das unabhängige deutsche Entwickler-Studio Acony und deren Team-Shooter **Parabellum**. Und es geht märchenhaft weiter, zumindest für uns, die Spieler: **Parabellum** kostet nichts.

Helm auf

»Parabellum ist kein Produkt, sondern eine Dienstleistung«, erklärt André Herbst, der Marke-

ting-Chef von Acony, bei unserem Besuch des »Familienbetriebs« in Villingen-Schwenningen. Und als solche ist das Spiel grundsätzlich gratis. **Parabellum** finanziert sich über Werbung und so genannte Mikro-Transaktionen: Wer in **Parabellum** nicht aussehen will wie die anderen Leute, kauft sich für ein paar Cent virtuelle Klamotten. Die genauen Preise stehen noch nicht fest. Nach dem gleichen Prinzip funktioniert auch **Battlefield: Heroes**, doch während dort tatsächlich alle Spieler ziemlich gleich aussehen, bietet **Parabellum** auch für Zahlungsverweigerer Dutzende von Kleidungsstücken, angefangen bei Schuhen und Hosen über T-Shirts und Kopfbedeckungen bis hin zu Kleinkram wie Zigarren, Sonnenbrillen oder Schminke. Wir erstellen uns einen Söldner im Military-Look, um im Gefecht nicht aufzufallen, doch auf dem Schlachtfeld treffen wir auch einen Witzbold

mit knallrotem Strampelanzug und Wikingerhelm. »Normalerweise werden sich die Spieler wohl eher tarnen«, vermutet Herbst, »aber wenn einer richtig gut ist und dann noch mit Neon-Klamotten und Clowns-nase rumrennt, dann sendet das ein ziemlich deutliches Signal.« Sei es, wie es sei: Der Kollege mit den Hörnern auf dem Kopf ist auf jeden Fall als Erster fällig.

Kopf hoch

Wir probieren neben Team-Deathmatch noch eine taktische 5-gegen-5-Variante aus, die stark der Bomben-Spielart von **Counterstrike** ähnelt. Hier treten zwei Söldnerteams gegeneinander an. Das eine versucht, einen Peilsender in einer von zwei Zielzonen auf der Karte zu platzieren, die andere Mannschaft muss das verhindern. Simpel, schnell, Spaßig. Spielerisch muss sich **Parabellum** nicht hinter **Counterstrike**

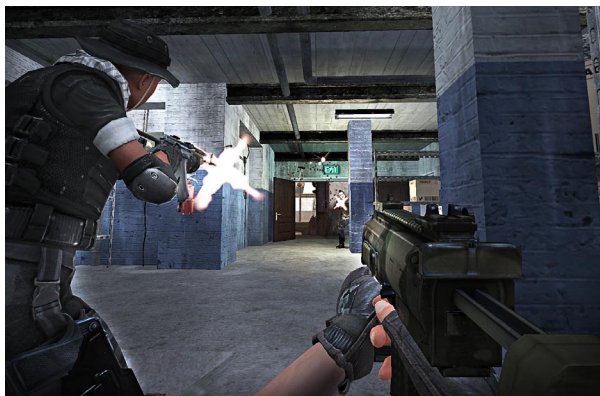
verstecken, und grafisch hat Aconys Shooter jetzt schon die Nase vorne. Gut, im Vergleich zu **Counterstrike** ist das nicht sonderlich schwer, doch **Parabellum** sieht wirklich gut aus. Und die Animationen gehören zweifellos zur Oberklasse: Die Körper- und Kopfhaltung der Charaktere zeigt deutlich, wohin die jeweiligen Spieler gerade schauen. Das haben wir so noch nicht einmal in Vollpreis-Titeln gesehen.

Knarre raus

Anders als in **Counterstrike** erspielen wir uns in **Parabellum** keine Waffen, sondern dürfen uns von Anfang an aus einem ansehnlichen Arsenal voller Sturm- und Schrotgewehre, Maschinenpistolen und Präzisionsflinten bedienen. Mit der Zeit steigen die Spieler im Rang auf und schalten so neue Knarren oder Zubehör frei: Schalldämpfer, Zielfernrohre, Mündungsfeuerdämpfer und dergleichen. Das funktioniert ähnlich wie in den jüngsten **Call of Duty**-Teilen. Echtes Geld müssen Sie für die Waffen nicht hinlegen. Acony legt Wert darauf, dass die Mikro-Transaktion nur Kleidungsstücke und Accessoires umfassen, die keine Auswirkung auf die Spielbalance haben. Mit einer Einschränkung: Wer bezahlt, kann schneller im Level aufsteigen und gelangt so früher an hilfreiche Upgrades. Das meint Acony mit Dienstleistung.

Ideen her

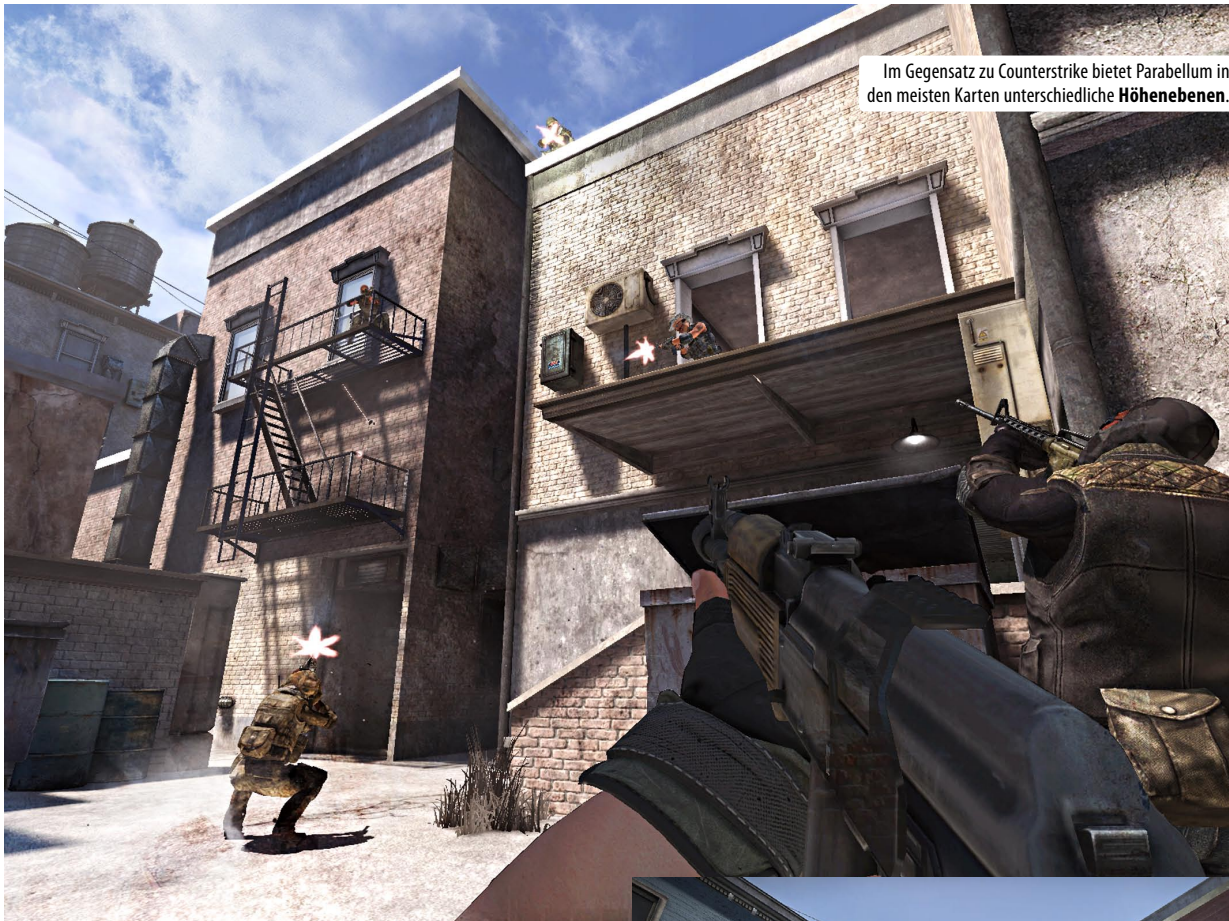
Gute Dienstleister passen sich an ihre Kunden an, und so soll sich auch **Parabellum** stetig weiterentwickeln. Dazu plant Acony ein umfassendes Feedback-System, mit dem sich die Spieler direkt an die Entwickler wenden können, um ihre Wünsche zu äußern. Zum Beispiel was das Balancing an-



Die **Karten** sind recht abwechslungsreich: Mal gibt's freie Flächen, mal enge Gänge.



Auch wenn das hier Render-Bilder sind: Die **Animationen** im Spiel sind wirklich klasse.



geht, aber auch, wenn die Kunden Waffenideen haben. »Rosa Killerponys wird es wohl nicht geben«, schätzt Herbst, »aber einer unserer Beta-Tester will einen Gummihammer als Nahkampfwaffe. Das klingt cool.«

Aber natürlich hat Acony auch schon selbst feste Zukunftspläne. Herbst spricht sogar von einem Fünf-Jahres-Plan, in dem immer mehr Levels und Spielobjekte hinzukommen sollen. Das erste Kartenpaket, das voraussichtlich rund zehn Schlachtfelder enthalten wird, stellt Schauplätze aus dem New York der nahen Zukunft nach, später sollen aber auch

Dschungel-Levels, Wüstengebiete und weitere Szenarien rund um den Globus folgen. Desweiteren entwickelt Acony eine 3D-Lobby und Clan-Hauptquartiere, in denen die Spieler mit ihren Charakteren herumspazieren und chatten können. Immerhin will man seine neuen, coolen Klamotten ja auch vorzeigen können, ohne gleich beschossen zu werden. Voraussetzung für diese Pläne ist natürlich, dass Aconys Finanzierungsmodell auch funktioniert. Hoffen wir also, dass das moderne Märchen aus dem Schwabenland für Acony ein Happy End bekommt. **FAB**



Acony setzt spezielle **Textures** ein, die nur sehr wenig Speicherplatz benötigen.

Kleider machen Leute

Acony plant neben einzelnen Accessoires verschiedene Themen-Sets, zum Beispiel »Punk« oder »Gangster«. Die können Sie dann komplett kaufen oder Einzelteile herauspicken.



Parabellum

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► **Termin 2009**
► **Hersteller Acony / K2 Networks** ► **Status zu 80% fertig**

Fabian Siegmund: Acony hat erkannt: Wenn die Entwickler Geld verdienen wollen, muss Parabellum richtig gut werden. Denn auch Gratis-Programme verbreiten sich nur, wenn sie etwas taugen. Und Parabellum taugt tatsächlich etwas. Ob Acony überzeugte Counterstrike-Fans abwerben kann, wird sich zeigen, doch Einsteigern macht Parabellum ein verlockendes Angebot.



fabian@gamestar.de

Potenzial Sehr gut