



Diese (gestellte) Szene zeigt die abwechslungsreichen **Klamotten** und variablen Waffen im Spiel.



In Parabellum haben Sie meistens die Möglichkeit, den **Nahkampf** in engen Gängen zu suchen.

Parabellum

► **Angespielt** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **September 2009**
 ► Hersteller **Acony** ► Status **zu 90% fertig**
 ► GameStar.de Quicklink **3371** ► Potenzial **Gut**

Der Gratis-Shooter nähert sich seiner Fertigstellung: Voraussichtlich im September wird Parabellum online gehen.

Das Credo von Acony, den Entwicklern von **Parabellum**, lautet: »Parabellum ist kein Produkt, sondern ein Service«. Insofern soll der Multiplayer-Shooter ständig verbessert und weiterentwickelt werden. **Parabellum** funktioniert ähnlich wie **Counterstrike**: Zwei Teams treten gegeneinander an und legen entweder Bomben (eigentlich sind das Funksender, aber egal) oder ballern sich im Team-Deathmatch die Hücke voll. Und wie **Counterstrike** ist auch **Parabellum** umsonst.

Seit unserem letzten Besuch hat sich einiges getan. Mittlerweile funktioniert der Item-Shop: Für jeden Gegner, den Sie erledigen,

erhalten Sie virtuelles Geld. Davon kaufen Sie sich bessere Waffen und Zubehör, etwa einen verlängerten Lauf für größere Reichweite. Daneben gibt's noch einen Klamottenladen. Hier ordern Sie neue Jacken, Hosen, Schuhe, Hüte und dergleichen. Die kosten allerdings echtes Geld, ähnlich wie bei **Battlefield Heroes**. Einen Einfluss auf das Spiel, etwa durch erhöhte Rüstung oder dergleichen, haben die Kleidungsstücke aber nicht – abgesehen davon, dass Sie in einem rosa Hasenkostüm sicherlich leichter gesehen werden als im Tarnanzug. Für gute Sichtbarkeit sorgt **Parabellum** aber auch so: Entfernte Gegner werden mit einem roten Schimmer umrandet, je weiter weg, desto stärker. Camper haben so keine Chance, **Parabellum** spielt sich entsprechend sehr schnell. **FAB**

Silent Hunter 5

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Simulation** ► Termin **unbekannt**
 ► Hersteller **Ubisoft Bukarest / Ubisoft** ► Status **unbekannt**
 ► GameStar.de Quicklink **6437** ► Potenzial –

Ubisoft will den fünften Teil der U-Boot-Simulation Silent Hunter noch spannender und zusätzlich komfortabler machen.

Schon die großartigen Vorgänger haben den Nervenkitzel eines Unterwasser-Kampfes hervorragend vermittelt. Das Katz- und Maus-Spiel mit den feindlichen Schiffsverbänden hat unseren Puls regelmäßig schneller schlagen lassen. Auch **Silent Hunter 5** schickt Sie wieder auf spannende U-Boot-Hatz im Zweiten Weltkrieg. Neu dabei: Sie können sich endlich frei in Ihrem Schiff bewegen und mit Ihrer Mannschaft interagieren, ihr Befehle geben oder ihr einfach nur bei der Arbeit zuschauen. So soll die bedrückende Enge und Anspannung unter Wasser noch eindringlicher werden. Die dynamische Kampagne überlässt Ih-

nen die Wahl, welche Mission Sie als Nächstes angehen. Ihre Erfolge auf See wirken sich dabei direkt auf den Verlauf des Spiels aus. So schalten Sie neue Einsatzgebiete und Häfen frei, die Sie ansteuern dürfen, um dort Vorräte nachzuladen und Ihr Schiff aufzurüsten. Das Benutzer-Interface will Ubisoft Bukarest komplett überarbeiten. Dabei legen die Entwickler nach eigenen Aussagen großen Wert auf die Zugänglichkeit. Doch auch Profis sollen wieder gefordert werden: Im Expertenmodus können Sie alle Hilfsfunktionen abstellen. Auf unseren Screenshots sieht die Grafik schon recht schick aus. Detaillierte U-Boote und Schiffe und realistische Wasser- und Raucheffekte lassen auf einen weiteren Hit hoffen. Prima: Diesmal können Sie sogar als deutscher Kapitän in See stechen. **SG**



Vorne: das erfolgreiche **U-Boot**. Hinten: die brennenden und dem Untergang geweihten Opfer.



Im **Innenraum** Ihres Schiffs können Sie sich ab sofort frei bewegen und alle Bereiche erkunden.