Molotow Cocktail? Tequila Bomb!

STRANGLEHOLD

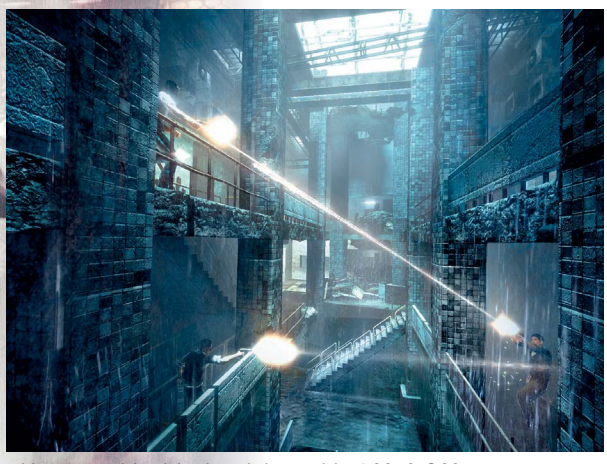
Beidhändige Schießereien in Zeitlupe gibt's nicht erst seit Max Payne, sondern schon seit dem Hong-Kong-Kino der 80er und 90er. Und das feiert demnächst seine Wiederauferstehung – auf Ihrem PC.

Auf dem Münchner Oktoberfest sieht man zwar eine Menge Japaner, aber kaum einer von denen geht zum Biertrinken in die Zelte. Warum? Vielleicht, weil die meisten von ihnen maßvoll trinken – eine Maß, und sie sind voll. Viele Asiaten haben nämlich ein Enzym in der Alkohol-Abbaukette, das anders arbeitet als das der meisten Europäer: Sie leiden schneller unter alkoholbedingten Vergiftungserscheinungen. Inspektor Yeun aus Hong Kong scheint dieses Problem nicht zu haben, denn sein Spitzname ist »Tequila«. Schmerzfrei lebt er trotzdem nicht, denn in Midways Actionspiel **Stranglehold** legt sich der Polizist mit dem organisierten Verbrechen an.

Gangster in Zeitlupe vom rollenden Servierwagen herab zu erledigen wird mit besonders vielen **Style-Punkten** belohnt.

Filmreif

Inspektor Tequila kommt Ihnen bekannt vor? Und Sie meinen nicht den Typen aus der Großraumdisko, der Freigetränke verteilt? Richtig: Yeun ist der Held des brutalen Actionfilms **Hard Boiled** (»hartgesotten«) aus dem Jahre 1992. Regie führte damals John Woo, der sich bald darauf mit Blockbustern wie **Face/Off** oder **Mission: Impossible 2** von Hong Kong nach Hollywood hochgearbeitet hat. Der damalige Hauptdarsteller des Films, Chow Yun-Fat, ist mittlerweile ebenfalls weltbekannt, auch wenn dessen Action-Streifen wie **Replacement Killers** oder **Bulletproof Monk** nicht annähernd so viel Geld einspielten. Nun haben sich Woo und Chow erneut zusammengetan, um Inspektor



Midway verspricht viele abwechslungsreiche **Schlachtfelder**.

Inspektor Tequila ist nicht kugelsicher: Jeder Treffer wird mit blutigen **Wunden** angezeigt.

Auch wenn er zwei Pistolen bevorzugt: Zu **Gewehren** sagt Tequila auch nicht nein.

Die Levels wie diese Küche hier wirken wegen ihrer zahlreichen Objekte sehr **lebensecht**.

Bei **Tequila Bombs** schießt Inspektor Yeun mit eleganten Drehungen in alle Richtungen.

Tequila wieder auferstehen zu lassen – jedoch als Computerspiel, nicht als Film. Chow Yun-Fat leiht dem Hauptcharakter seine Stimme und sein Aussehen, John Woo steuert die Handlung bei und übernimmt die künstlerische Leitung.

Tod eines Handlungssuchenden

Die Handlung im Groben: Die Russenmafia entführt Tequilas Ex-Frau in Chicago. Oder nein, die Ex-Mafia entführt Tequilas Frau in Russland. Nein. Eine Frau aus Chicago schmuggelt Tequila nach... ach, ist doch eigentlich auch egal. Hauptsache, es wird ordentlich geballert! Dabei setzt Woo natürlich seine Markenzeichen ein: Zeitlupenszenen und beidhändige Pistolenschießereien. Wir hechten als Inspektor Yeun mit zwei Knarren über Tische und Bänke und nehmen dabei in verlangsamter »Tequila Time« jede Menge Schurken aufs Korn. Das erinnert stark an **Max Payne**, aber wenn überhaupt, dann hat der dereinst von **Hard Boiled** und anderen Woo-Filmen geklaut. Außerdem spielt **Stranglehold** eine Grafikklasse über **Max Payne**: Hier arbeitet die Unreal Engine 3, und die sieht wirklich toll aus – besonders, wenn etwas kaputt geht. Und in **Stranglehold** geht so ziemlich alles kaputt, was wir sehen!

Nichts hält mehr

Von der Bierflasche über den Barhocker und den Restauranttisch bis hin zum riesigen Gong an der Wand: Nahezu alles, was wir sehen, ist zerstörbar und fällt dank Havok-Physik wirklichkeitsgetreu auseinander. Im Kugelhagel zerbersten Stühle, Tischbeine brechen ab, Glassplitter aus dem zerschossenen Oberlicht rieseln auf uns herunter, wir können sogar jede einzelne Fliese von der gekachelten Wand ballern. Nicht nur das: Mit einem Raketenwerfer sprengen wir sogar Tapete und Putz von den umstehenden Säulen, bis nur noch nackter Beton und verbogene Stahlträger übrig bleiben. Komplette Levelumbauten wie in **Red Faction** sind in **Stranglehold** zwar nicht möglich, dafür bleibt der ganze Schutt, den Sie im Spiel produzieren, dauerhaft liegen – vorausgesetzt, Ihr Arbeitsspeicher ist auch groß genug.

Die ersten zehn Minuten Probespielen verbringen wir daher alleine in der Küche eines Teehauses und machen Sachen kaputt: »Hey! Der Kühlschrank lässt sich aufschießen! Da hängt ja ein Schwein drin. Hey! Das Schwein lässt sich auch aufschießen!« Dann erst fällt

Wie der Film **Hard Boiled** geizt auch sein Computerspiel-Nachfolger Stranglehold nicht mit Blut – die USK wird das nicht freuen.

uns ein, dass wir ja hier sind, um Gangster aufzuschießen. Nun gut, Splattereffekte fehlen in **Stranglehold**, trotzdem geht's sehr derbe zur Sache: Die Gegner sind in präzise Trefferzonen eingeteilt, krümmen sich bei jedem Einschuss und gehen mal ragdoll-animiert, mal in einer Sterbesequenz zu Boden, natürlich unter massivem Blutverlust – **Stranglehold** wird kein leichtes Spiel mit deutschen Jugendschützern haben.

Nahezu alles im Spiel ist zerstörbar – so auch diese **Deckenlampen**. Tequilas Gegner springen verschreckt in Deckung.

Tee mit Schuss

Aller Gewalt zum Trotz: Die Schießereien in **Stranglehold** wirken fast so ästhetisch choreographiert wie ein modernes Tanztheater. Das fängt schon beim äußerst agilen Hauptdarsteller an. Tequila rutscht elegant über hüfthohe Tische hinweg, rennt Treppengeländer herunter, läuft ein oder zwei Meter die Wand hinauf, nur um sich oben abzustoßen und wild ballernd zurück in den Raum zu hechten. Steht Tequila vor einem Objekt, mit dem er interagieren kann, leuchtet es ganz leicht auf – gerade genug, um aufzufallen, nicht so aufdringlich, dass es die Atmosphäre stören würde. Drücken wir jetzt die Aktionstaste, vollführt der Inspektor ein spezielles Manöver. Als wir durch den Schankraum des Teehauses laufen, attackieren uns drei schwer bewaffnete Schurken. Wir eröffnen das Feuer, springen zur Seite und stehen vor einem Servierwagen. Der leuchtet auf, wir hämmern auf die Aktionstaste, Tequila hechtet bäuchlings auf das Gefährt und rollt an den Gegnern vorbei. Dabei aktiviert sich automatisch die Tequila Time; wir schalten die drei Feinde während der Zeitlupe mit gezielten Schüssen aus.

Unter **Dauerbeschuss** bröckelt allmählich der Putz von den Wänden.

Bombenstimmung

Weil die Servierwagenaktion filmreif war, erhalten wir dafür vier von fünf möglichen »Style-Punkten«. Mit diesen in der Bildschirmecke aufblitzenden Fleißsternchen laden wir unsere Superwaffe auf, die »Tequila Bomb«. Wie mit einer Smart-Bomb in einem klassischen Raumschiff-Ballerspiel können wir damit alle Gegner im Umkreis gleichzeitig ausschalten. Nun ist die perfekte Gelegenheit gekommen, das zu testen, denn mittlerweile sind wir von einer Gruppe Gangstern umringt. Wir aktivieren die Tequila Bomb, und nun wird's wirklich Woo: Der Inspektor dreht sich wie ein Derwisch im Kreis, schießt mit seinen zwei Pistolen mal unter den Armen hindurch, mal blindlings über die Schulter, die Kamera folgt ihm dabei in einer dramatischen Nahaufnahme. Rings um uns purzeln die Feinde zu Boden, kinoreife Kameraschwenks zeigen jeden niedergestreckten Gegner. Und als wäre das nicht schon **Face/Off** genug, fliegen jetzt auch noch vier weiße Tauben in Zeitlupe durchs Bild – die dürfen natürlich in keinem Woo-Werk fehlen. Wie die Tequila Bombs (es wird im fertigen Spiel mehrere geben) letztlich genau aussehen werden, haben die Entwickler noch nicht entschieden. In ersten Fassungen folgte die Kamera sogar einzelnen Kugeln zum beziehungsweise durch ihr Ziel, aber das schien Midway, dann doch etwas zu hartgesotten. FAB

Kein Woo-Film kommt ohne mindestens einen »**Mexican Standoff**« aus.

STRANGLEHOLD

fabian@gamestar.de

Genre: Actionspiel
Termin: 1. Quartal 2007
Entwickler: Midway Chicago / Midway
Status: zu 80% fertig

Fabian Siegismund: »Ich hasse Tauben. Besonders die echten. Aber spätestens seit Face/Off nervt mich das Geflügel auch in Filmen. Ich hoffe, die kommen nur ganz selten in Stranglehold vor, denn der Rest des Spiels ist cool: Wüste Schießereien mit vielen Kollateralschäden gefallen mir. Ich habe mir zwar erst einen kurzen Level anschauen können, aber der krachte schon gewaltig. Und es kamen nur vier Tauben vor. Also warte ich geduldig auf die Veröffentlichung von Stranglehold – und eine Welt, in der die einzigen Tauben die Gehörlosen sind.«

POTENZIAL SEHR GUT

➤ **AB-18-DVD:** Video-Special

➤ **GAMESTAR.DE:** Screenshot-Galerie QUICKLINK 2954