



Blaue Bohnen sind die besten

STRANGLEHOLD

Anstatt seinen Filmkracher *Hard Boiled* im Kino fortzusetzen, schreibt Regisseur John Woo die Geschichte von Inspector Tequila im Actionspiel *Stranglehold* weiter.

Da kämpft man in Hong Kong tagaus, tagein gegen organisierte Verbrecherbanden, und was ist der Dank? Die Ex-Frau wird von der Russenmafia in Chicago entführt. Kein Wunder, dass Inspector Tequila schlecht gelaunt ist und in *Stranglehold* den Bösewichten gleich reihenweise das Lebenslicht ausbläst. Zusammen mit Regisseur John Woo arbeiten die Spieldesigner bei Midway an einer Fortsetzung des Actionfilms *Hard Boiled*, dessen kernige Szenen vor 14 Jahren rund um den Globus für Aufse-

hen sorgten. Lange vor Filmen wie der *Matrix* (1999) und Spielen wie *Max Payne* (2001) segelte der von Chow Yun-Fat gespielte Polizist in Zeitlupe durch aufwändige Kulissen, die er mit zwei Pistolen gleichzeitig zu Kleinholz verarbeitete.

Alles kaputtbar

Superstar Chow Yun-Fat leiht Inspector Tequila auch in *Stranglehold* sein Gesicht: Die Entwickler digitalisierten das Kontorfei des Schauspielers für maximale Detailtreue. Damit bringen sie sich natürlich in Zug-

zwang, denn nun dürfen selbst 08/15-Kanonenfutter-Gegner nicht weniger detailliert aussehen. Wie löst man dieses Problem? Producer Alexander Offermann schmunzelt: »Wenn ihr bei uns im Studio durch die Gänge laufen würdet, kämen euch manche Gesichtszüge von Tequilas Widersachern seltsam vertraut vor.« Wie im Kinofilm geht auch im Spiel jede Menge zu Bruch – der Kombination aus Unreal Engine 3 und Havok-Physik sei's gedankt. Das sieht nicht nur beeindruckend aus, sondern hat auch spielerische Auswirkungen: Sie können sich beispielsweise nur begrenzt lange hinter einer Säule verstecken, bevor Ihre Gegner diese in Stücke schießen. Andererseits dürfen Sie den Spieß auch umdrehen: »In Hong Kong gibt es ein mehrstöckiges Slumviertel, das über dem Wasser gebaut ist«, berichtet Alexander Offermann. »Wenn jemand vom zweiten Stock aus auf euch feuert, perforiert ihr einfach mit euren Waffen den Fußboden, durch den der Angreifer dann auf eure Etage hinunterstürzt.« Auch Sie machen sich auf diese Weise aus dem Staub – etwa, wenn Sie von einer Meute Bösewichte gehetzt werden und der Weg zu einer Treppe oder Leiter zu weit wäre. Für diese Technik hat das Team sogar ein Markenzeichen namens »Massive D« beantragt, »D« für »Destruction«.

Immer mit der Ruhe

John Woos charakteristische Zeitlupensequenzen finden sich auch in *Stranglehold* wieder: In der »Tequila Time« verlangsamte sich der Lauf der Welt,

während Sie weiterhin in Echtzeit zielen und schießen. Ihre Widersacher reagieren nur stark verlangsamt auf Ihre Angriffe, Ihre Schüsse richten dagegen sogar noch mehr Schaden als in der regulären Spielgeschwindigkeit an. »Die Tequila Time gibt es in zwei Stufen«, erklärt Alexander Offermann. »Experten wechseln per Knopfdruck in die Zeitlupe, bei Einsteigern wird sie kontextsensitiv ausgelöst, etwa, wenn ihr euch an einem Kronleuchter quer durch einen Raum schwingt, aus vollen Rohren feuern und über einen Tisch schlittert oder einen großen Sprung durch die Luft vollführt.« Für besonders gelungene und stylische Aktionen, die Sie in der Tequila Time durchführen, gibt's zu Belohnung ein paar Stilpunkte. Haben Sie genug davon gesammelt, steht Ihnen ein Spezialangriff namens »Tequila Bomb« zur Verfügung. Damit macht Inspector Tequila mehrere Gegner gleichzeitig unschädlich oder legt eine akrobatische Meisterleistung aufs Parkett – etwa wenn er aus allen Rohren schießend auf einem Geländer nach oben rennt. Nach dem Willen der Entwickler sollen Sie in *Stranglehold* auch Fahrzeuge wie Autos und Motorräder steuern, Tequila Time inklusive: »Es wäre etwa denkbar, dass ihr aus einem Auto auf die Reifen eines anderen Fahrzeugs oder dessen Benzintank zielt«, begeistert sich Alexander Offermann.

Ganz großes Kino

Mal ehrlich, wie sehr ist John Woo denn wirklich in die Entwicklung eingebunden? Wenn



Die Lichteffekte des Spiels sollen auf den neuesten 3D-Karten besonders schick aussehen.



Einige Gegner fahren Raketenwerfer auf, deren Geschosse effektiv durch die Luft schwirren.

Stranglehold der ideale Nachfolger zu **Hard Boiled** sein soll, sollte dem Regisseur doch daran gelegen sein, den Charakter seines Film im Spiel wiederzufinden. »Das stimmt«, antwortet Alexander Offermann. »John Woo prüft alle Storyboards, anhand derer wir die Zwischensequenzen entwickeln, und gibt auch seine Kommentare zum Spiel selbst ab.« So entspringen einige Kunststückchen, die Sie mit Hilfe der Tequila Bomb vollbringen, der Fantasie des legendären Regisseurs. Auch die Spielszenen in Hong Kong und Chicago erinnern an aufwändige Filmsets. So gibt es ein Penthouse, ein Museum, ein Teehaus und sogar eine Schiffswerft. Was Sie dort zu sehen bekommen, ist nicht bloß Kulissenschwindel: Über einem quirligen Marktplatz in Hong Kong, auf dem unzählige Händler ihre Waren feilbieten, schlängelt sich beispielsweise ein Gewirr von Stromkabeln, Antennen und Leitern in die Höhe – darüber gelangen Sie auf die Dächer der Stadt, ein weiterer Hand-



Mit der »Tequila Bomb«-Spezialattacke machen Sie mehrere Gegner gleichzeitig unschädlich. (Alle Bilder stammen von der Xbox-360.)

lungsschauplatz. Auch mehrere Multiplayer-Modi wie Deathmatch oder Capture the Flag sollen im fertigen Spiel enthalten sein – vielleicht auch inklusive der Tequila Time? »Schauen wir mal«, grinst Alexander Offermann, »das ist noch nicht endgültig entschieden.« **RA**

STRANGLEHOLD

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Midway Chicago / Midway
Status: zu 40 % fertig

Roland Austinat: »Eine kernige Nummer, die Midways Studio aus Chicago hier am Start hat. Wer glaubt, dass es sich bei Stranglehold nur um einen Max-Payne-Trittbrettfahrer handelt, hat die Rechnung ohne John Woo gemacht – der hat immerhin vor 14 Jahren die »Bullet Time« erfunden. Ich freue mich darauf, Hong Kong und Chicago filmgerecht von Verbrecherbanden zu säubern.«