

Wo Clive Barker draufsteht, ist in der Regel Horror drin. **Düsterer, brutaler Horror.** Das ist auch bei Jericho nicht anders.

# Clive Barker's Jericho

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
► Quicklink: 3495  
- GameStar TV  
49/07 (Premium)

Am sechsten Tag schuf Gott den Menschen. Gut, das weiß jedes Kind aus dem Religionsunterricht. Doch laut Horrorautor und -regisseur Clive Barker (**Undying**, **Hellraiser**) erschien zu jener Zeit nicht nur Adam, sondern auch dessen böser Gegenspieler. Und der wütet auf der Erde. Deshalb muss das Jericho-Team ran, eine Truppe übernatürlich begabter Elitesoldaten, die dem finsternen Treiben mit mächtiger Magie und noch mächtigeren Waffen ein Ende setzen soll – der Auftakt zum brachialen Horror-Shooter **Clive Barker's Jericho**. Wir haben eine weit fortgeschrittene (Xbox 360-) Version ausgiebig Probe gespielt.

## Alle zusammen

Düster sind sie, die Levels. Und dreckig. Unserem siebenköpfigen

Team ist es nicht wohl, als es mit gezückten Waffen eine verlassene Ruine erkundet. »Es ist zu ruhig hier«, murmelt Paul Rawlings, der Pfarrer und Heiler der Gruppe. Wie auf Kommando stürmen plötzlich mehrere Monster auf uns zu. Die alpträumhaften Gestalten erinnern mit ihren entstellten Gesichtern an Menschen, tragen aber anstelle ihres linken Arms eine Breitaxt. Wir drücken den Abzug, Feuersalven zucken durch das dunkle Gemäuer. Mit schrillum Geschrei gehen die Dämonen zu Boden. Kaum sind die Gewehrläufe abgekühlt, bricht ein haushoher, von oben bis unten mit Blut besudelter Zombie-Gladiator durch die Wand und stürmt auf uns zu. Vor Schreck vergessen wir beinahe, zu feuern. Der mit einer Minigun bewaffnete Frank Delgado ballert als Erster brüllend los. Inmitten riesiger Blutfontänen fällt der Koloss schließlich um. »Das war hart!« Recht hat er, für Zartbesaitete ist **Jericho** beileibe nichts. Ob das in der deutschen Version auch so sein wird, bleibt abzuwarten; der Publisher Codemasters (**Colin McRae Dirt**) befindet sich zurzeit noch im Gespräch mit der USK.

## Jeder für sich

Durch die unterschiedlichen Fertigkeiten der Jericho-Mitglieder soll das Spiel taktischer sein als **F.E.A.R.** oder **Doom 3**. Die attraktive Abigail Black etwa ballert Monster mit ihrem Scharfschützengewehr aus den Schuhen, Xavier Jones erkennt durch seinen sechsten Sinn frühzeitig Gefahren und Geheimnisse. Manche Talente lassen sich sogar kombinieren: So können Sie beispielsweise Kugeln per Telekinese um Ecken lenken und so in Deckung stehende Feinde erledigen. Be-



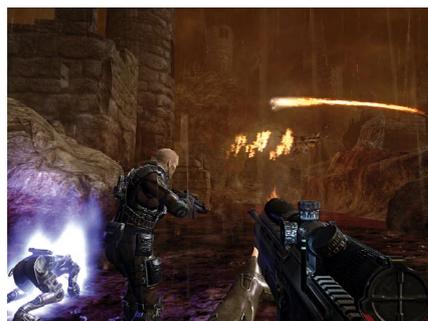
Endgegner wie diesen **Feuerdämon** kriegen Sie nur klein, wenn Sie die Talente der Kollegen klug einsetzen.



Diesen schwer **gepanzerten Burschen** bekommen Sie nur in Zusammenarbeit mit Ihren KI-Kollegen klein.

fehle wie in **Ghost Recon: Advanced Warfighter** oder **Rainbow Six: Vegas** dürfen wir keine geben, dafür aber auf Knopfdruck in Sekundenschnelle jeden der sieben Charaktere übernehmen. In der Praxis machten wir davon kaum Gebrauch. Denn zum einen

agieren die KI-gesteuerten Kollegen weitgehend selbstständig und clever, zum anderen fehlen bislang Rätsel, für die man das Team sinnvoll einsetzen muss. Nur wenn einer zu Boden ging, wechselten wir die Person, um den Gefallenen wiederzubeleben. **DM**



Jeder im Team kann **gefallene Kollegen** (links im Bild) sofort wiederbeleben, ist dabei aber selbst kurz schutzlos.



Als ob die Designer Amok gelaufen wären: Sämtliche **Monster** in Jericho wirken wie aus einem düsteren Alpträum.

## Clive Barker's Jericho

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **September 2007**  
► Hersteller: **Mercury Steam / Codemasters** ► Status: **zu 75% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Was wir in der letzten Preview geahnt haben, ist eingetreten: Jericho wird nicht allzu taktisch. Die Talente der Kollegen wollen zwar sinnvoll eingesetzt werden, ein **Rainbow Six** ist das Spiel aber bei weitem nicht. Das stört mich kaum, denn die Ballereien machen auch ohne Taktik viel Spaß. Das liegt vor allem an den absolut gruseligsten Monstern mit »Doom«-Potenzial.



danielm@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**