

Taktisches Gruseln

# CLIVE BARKER'S **JERICO**

Wer die Bilder auf diesen Seiten betrachtet und an einen simplen Horror-Shooter denkt, liegt daneben: Im Teamkampf gegen Alpträummonster kommt's auf die richtige Taktik an.

**K**ennen Sie die glorreichen Sieben, jene Revolverhelden, die im gleichnamigen Kultwestern gegen Geister und entstellte Untote kämpfen? Nein, Moment, die Raubbeine duellieren sich bloß mit Banditen. Kein Wunder, im Krieg gegen die Hölle braucht ein Siebenertrupp mehr als nur Revolver. Deshalb stellen sich den Zombies und Bestien in **Clive**

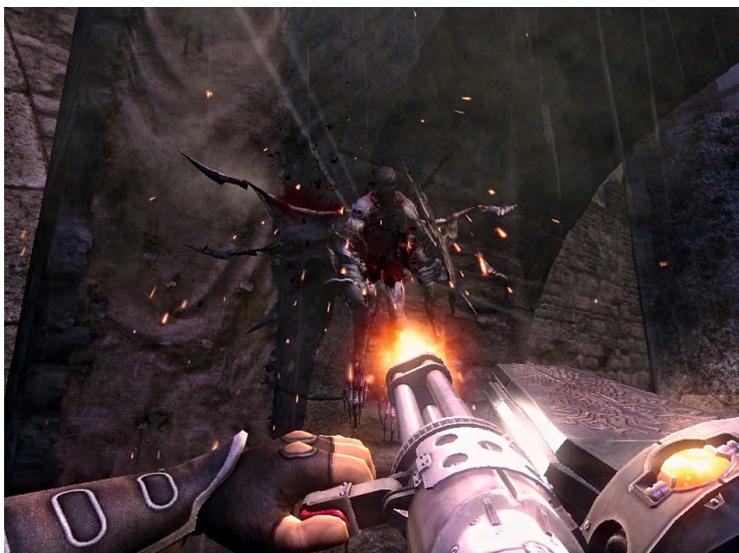
**Barker's Jericho** sieben übernatürliche Elitesoldaten entgegen, die der Brut außer mit Maschinengewehren, Granaten und Schwertern auch mit Schwarzmagie einheizen. Klar, dass der Trupp einen fähigen Anführer braucht: Sie! Im Taktik-Shooter steuern Sie einen der Monsterjäger selbst und geben den anderen Befehle. Der Name des Spiels verrät zudem: Weil's in

**Jericho** mindestens ebenso kultig zugehen soll wie in **Die glorreichen Sieben**, hat der spanische Entwickler Mercury Steam (**Scrapland**) einen namhaften Berater ins Horrorboot geholt: Clive Barker, den Erzählexperten für Alpträumgeschichten.

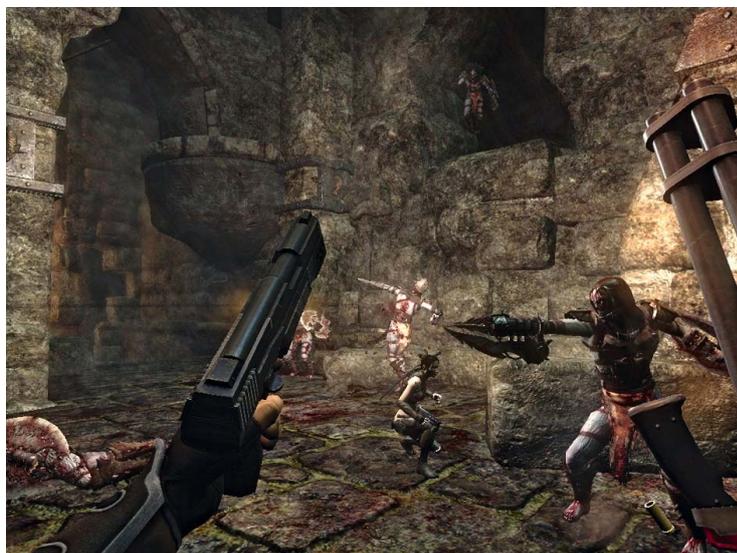
## Dämonische Zeitreise

**Jericho** spielt anfangs in der Gegenwart, jedoch nicht in der

gleichnamigen Echtwelt-Stadt, sondern in der fiktiven Nahost-Metropole Al-Khali (wiederum nicht zu verwechseln mit den fast gleichnamigen Metallen einer chemischen Elementgruppe). Die Handlung stammt aus der Feder von Clive Barker: Unter Al-Khali schlummern die Ruinen Dutzender antiker Siedlungen aus diversen Epochen. Obwohl, »schlummern« ist das fal-



Mit seiner **Chaingun** nimmt Feuermagier Delgado ein geflügeltes Monster aufs Korn.



In den **Katakomben** stürzt sich ein Trupp Kreuzritter auf die kampfbereite Church (Mitte).



Ein Sprengstoff-Kultist stürzt sich auf Abigail Black, die Scharfschützin des Teams. Weil die Soldatin ihr Präzisionsgewehr im Nahkampf nicht einsetzen kann, wehrt sie sich mit zwei Pistolen.

sche Wort: In den Katakomben regt sich eine dunkle Macht. Als plötzlich der Kontakt nach Al Khali abbricht, tritt das Jericho-Team auf den Plan, eine übernatürliche Eingreiftruppe der US-Regierung. Deren sieben Mitglieder sind Experten im Umgang mit übernatürlichen

Phänomenen. Lies: Sie metzeln gerne Dämonen sowie Geister und nutzen hierfür sowohl Bleispritzen als auch Magie.

So ballern und zaubern sich die Elitesoldaten durch die Gasenlabyrinth von Al-Khali. Dort streifen Dämonen und Zombies um brennende Rui-

nen, ansonsten unterscheidet sich die Metropole aber nicht von jeder anderen Nahost-Stadt: Es gibt Hochhäuser, Alleen und Einkaufsmeilen. Das ändert sich im Spielverlauf, denn der **Jericho**-Trupp bereist nacheinander mehrere Epochen der turbulent-blutigen Stadtgeschichte. Nach der Gegenwart geht's im Zweiten Weltkrieg gegen Nazis, die das zerbombte Al-Khali besetzen. Danach folgen die Ära der Kreuzzüge und das römische Reich. Das Finale steigt schließlich im vierten Jahrtausend vor Christus. Die Handlung will Mercury Steam in Zwischensequenzen und in Dialogen während der Einsätze erzählen.

### Taktische Monster

Clive Barker ist kein Freund sanfter Gruselei, folglich reizt **Jericho** nicht mit blutigen Schock- und Horrorereignissen – klarer Fall, der Taktik-Shooter richtet sich ausschließlich an Erwachsene. Entsprechend alp-

### WER IST CLIVE BARKER?



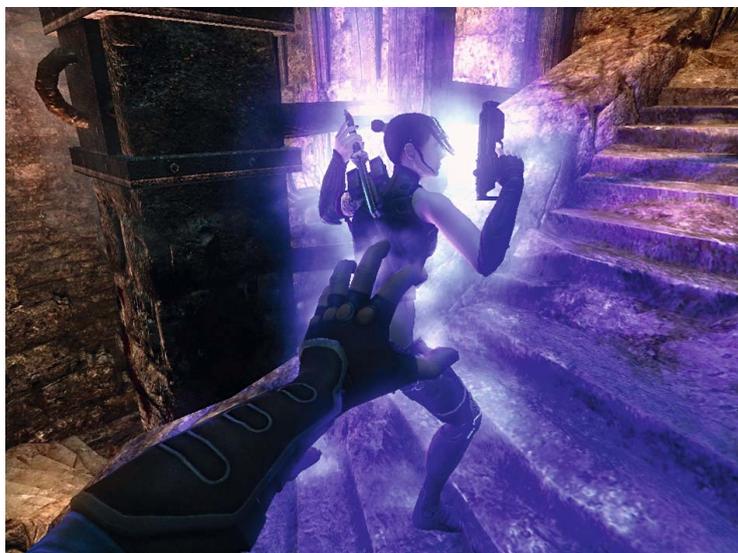
Der Engländer **Clive Barker (54)** ist ein Großmeister des brutalen Horrors, er schrieb Romane, Kurzgeschichten und Drehbücher. Sein bekanntestes Werk ist der Kinoschocker **Hellraiser** von 1987, dessen Original in Deutschland indiziert ist.

### Gruselspiele

Clive Barker stand Pate für mehrere Spiele, darunter zwei Umsetzungen seines Films **Nightbreed: The Action Game** und **The Interactive Movie** (beide 1990). Ein geplantes **Nightsbreed**-Rollenspiel wurde nie veröffentlicht. 2001 beriet Barker die Entwickler des Grusel-Shooters **Undying**. 2006 sollte Barkers Actionspiel **Demonik** für die Xbox 360 erscheinen, das allerdings eingestellt wurde.



Clive Barker forderte diverse Änderungen an **Undying**, darunter einen neuen Hauptcharakter.



Rawlings heilt Church **auf Distanz**, Mitstreiter Ross müsste die Kollegin hierzu berühren.



Im Nahkampf schwingen **Kreuzritter** den Axtarm oder schießen mit einer Harpune.



**Kreuzritter-Kinder** schnappen mit Tentakeln zu und können sich in Geister verwandeln.

traumhaft gibt sich Monstroschar; die entstellten Feinde sehen aus, als hätten sie diverse fehlgeschlagene Operationen hinter sich. In den zerbeulten Narbenkörpern der Selbstmordkultisten etwa brodelt flüssiger Sprengstoff, den sie zünden, wenn sie sich auf ihr Opfer stürzen. Zombie-Kreuzritter wieder

rum tragen eine Axt anstelle des linken Arms und schießen auf mittlere Entfernung mit einer Harpune – die mit ihrem rechten Arm verwachsen ist. Aus großer Distanz werfen die Bestien zudem Messer. Den Kreuzritter gibt's auch in einer Kinder-Variante, die als Geist durch Wände wabert, dann

wieder ihre körperliche Form annimmt und mit Schleimtentakeln zuschlägt. Wenn das **Jericho**-Team das Ungeheuer nicht schnell erledigt, verwandelt es sich in einen Geist, flieht und greift später erneut an. Auch andere Dämonen sollen solche taktischen Kniffe beherrschen: Kreuzritter etwa jagen in Grup-

pen oder lauern in dunklen Ecken. Ihre Axt nutzen sie notfalls als Schild, mit dem sie Schüsse und Schläge abblocken.

### Verbundene Helden

Um gegen die schlaun KI-Bestien zu bestehen, brauchen Sie ebenfalls Köpfchen. Jedes Mitglied Ihres Teams hat individuelle Talente, die Sie taktisch klug einsetzen müssen. Regimentspfarrer Rawlings etwa kann Verbündete heilen, Feuermagier Delgado befiehlt einen Flammgeist und Scharfschützin Black lenkt ihre Geschosse per Geisteskraft ins Ziel – aber nur, wenn sie ihr Opfer sehen kann. Weitere Infos zu den Helden und ihren Fähigkeiten finden Sie im Kasten »Die übernatürlichen Sieben« links.

Einen der Krieger steuern Sie selbst in der Ich-Ansicht, per Tastendruck springen Sie während der Mission frei von einem Charakter zum nächsten. Den computergesteuerten Kollegen erteilen Sie Befehle. Das geht so: Mit dem Fadenkreuz visieren Sie ein Ziel an und drücken eine Taste, dann führt der richtige Soldat automatisch die richtige Aktion aus. Wenn Sie einen verletzten Kameraden wählen, eilt ihm Pater Rawlings zu Hilfe; wenn Sie einen fernen Zombie anpeilen, nimmt ihn Black unter Beschuss. Die KI-Begleiter sollen auch selbstständig klug vorgehen und etwa Gegner mit Granaten sprengen. Falls ein Soldat stirbt, verlieren Sie. Das geht jedoch nicht so schnell: Angeschlagene Soldaten regenerieren mit der Zeit automatisch Lebenspunkte. Und bevor

## DIE ÜBERNATÜRLICHEN SIEBEN



### Devin Ross

Captain Ross ist der tragische Held des Siebenertrupps: Er stirbt kurz nach Spielbeginn. Allerdings bleibt Ross nicht tot, sondern erhebt sich als Geist wieder auf. So kann er zwar keine Waffen benutzen, aber Verbündete per Berührung heilen. Zudem verknüpft er zwei Kollegen, damit deren Talente zusammenwirken – ein wichtiger taktischer Vorteil.



### »Billie« Church

Sergeant Church trägt zwar auch eine Maschinenpistole, stürzt sich aber lieber mit Messer und Samurai-schwert in den Nahkampf. Wenn sie ihr Blut auf das Messer träufelt (ergo Lebensenergie opfert), kann sie Zaubersymbole zeichnen, die etwa Kollegen mit Schutzzaubern versehen oder Feinde bannen.



### Xavier Jones

Captain Jones dient als Seher. An bestimmten, per Skript vorgegebenen Stellen kann er in die Vergangenheit oder Zukunft blicken – und seine Kameraden so vor Gefahren warnen. Außerdem sieht er als einziges Teammitglied übernatürliche Phänomene, etwa mörderische Geister oder versteckte Hinweise.



### Paul Rawlings

Regimentspfarrer Rawlings heilt seine Mitstreiter, stärkt sie mit Segenssprüchen und belebt Gefallene wieder. Seine Waffen motzt der Pater mit magischen Talismanen auf. Als mystischer Universalgelehrter kennt er sich zudem bestens mit bösen Geistern aus, die er mit mächtigen Exorzismus-Zaubern zerstrahlt.



### Abigail Black

Lieutenant Black ist eine erstklassige Scharfschützin und zugleich telekinetisch begabt. Per Geisteskraft lenkt sie ihre eigenen Kugeln exakt ins Ziel oder blockt feindliche Geschosse ab. Wenn Sie diese Talente über einen längeren Zeitraum hinweg benutzt, verliert Abigail allerdings rasch an Lebensenergie.



### Simone Cole

Corporal Cole hat keine übernatürlichen Kräfte, ist aber eine brillante Mathematikerin, die per Taschencomputer die Formeln der Chaomagie berechnet. So kann sie etwa Speicherpunkte aktivieren sowie die Zeit beschleunigen oder verlangsamen. Zudem trägt Cole Granaten und ein Schnellfeuergewehr.



### Frank Delgado

Sergeant Delgado ist ein Flammenmagier: Anstelle seines rechten Arms trägt er einen Container, in dem der Feuergeist Ababanili wohnt. Das Wesen gehorcht Delgados Befehlen; wenn er es freilässt, verbrennt es nahe Feinde. Per Chaingun kann Delgado den Monstern zudem Kugelschauer um die Hörner jagen.



Im **Abwasserkanal** lauern Kultisten. Church schießt zurück und zieht zugleich ihr Schwert.

ein Kumpan sein Leben ganz aushaucht, sackt er bewusstlos zu Boden – und Sie haben eine Minute lang Zeit, ihn mit Rawlings oder dem Geisterkollegen Devin Ross wiederzubeleben.

Ross hat noch ein weiteres, taktisch wichtiges Talent: Er kann zwei beliebige Helden magisch verknüpfen, damit deren Fähigkeiten zusammenwirken. Falls Ross die Scharfschützin Black mit dem Seher Jones kombiniert, kann die Dame versteckte Gegner entdecken und

ihre Kugeln um Ecken herum ins Schwarze lenken. Diese Verbindung funktioniert, hat allerdings einen Nachteil: Nur der Charakter, den Sie gerade spielen, profitiert vom aufgemotzten Talent. Das bringt taktische Würze in die Gefechte, Sie müssen stets überlegen, mit welchem Kameraden Sie sich zusammmentun. Solche Probleme hatten die glorreichen Sieben aus dem Kultwestern nicht. Aber die mussten sich auch nur mit Banditen prügeln. **GR**



Aufdringliche **Zombies** hält sich Sergeant Church per Hand fern, bevor sie ihr Schwert zieht.

### CLIVE BARKER'S JERICHO

Genre: Taktik-Horror-Shooter  
Termin: 3. Quartal 2007

Entwickler: Mercury Steam / Codemasters  
Status: zu 75% fertig

**Michael Graf:** »Jericho beruht nicht allein auf Schock und Blut, sondern setzt auch spielerische Akzente – dafür gibt's schon jetzt ein Lob! Die sieben Charaktere verheißen viel taktischen Tiefgang; ich freue mich schon darauf, die illustren Elitesoldaten durch die alptraumhafte Monsterflut zu dirigieren. Tolle Idee auch, dass ich zwei Mitstreiter verknüpfen darf; das kommt hoffentlich auch beim einen oder anderen intelligenten Rätsel zum Einsatz. Schließlich möchte ich auch denken, nicht nur schießen, zaubern und erschrecken. Um die Schockeffekte mache ich mir eh keine Sorgen, Altmeister Barker bürgt für eine ordentliche Handlung mit schönen Gänsehaut-Momenten. Was kann da noch schiefgehen? Nun, fast alles. Mercury Steam muss sorgfältig am Balancing feilen, damit keine Charakter zu mächtig oder überflüssig wird. Sonst mutiert Jericho vom Taktik- zum simplen Blut-Schock-Shooter. Und ich müsste mein obiges Lob betrübt zurückziehen.«



► **GAMESTAR.DE:**  
Screenshot-  
Galerie  
[QUICKLINK](#) **3495**