



An seinem Roboterarm schwingt sich Nathan mitten in ein feindliches Dschungelcamp.

Bionic Commando

In der Fortsetzung eines 20 Jahre alten Konsolenklassikers schwingen Sie sich in flotte Gefechte – und dank Ihres Greifarms ist das durchaus wörtlich zu nehmen.

gamestar.de
-Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5282
-Infos zum Spiel
► Quicklink: 5281

Er ist eine Promenadenmischung aus Spiderman, Robocop, Tarzan und Bob Marley: Nathan »R.A.D.« Spencer, seines Zeichens ebenso rastagelockter wie robotisch aufgemotzter Superkrieger im Regierungsauftrag. Spencer spielt die Titelrolle in **Bionic Commando**, der Fortsetzung des gleichnamigen Actionspiels

für das Nintendo Entertainment System (NES) von 1988. Doch während sein letzter Kampfeinsatz in der echten Welt über 20 Jahre zurückliegt, sind's im Spiel bloß fünf: Nachdem Spencer das finstere Imperium zerschlagen hat, stecken ihn seine Auftraggeber ins Gefängnis und verurteilen ihm zum Tode. Doch just am Tag seiner Hinrichtung sprengen Terroristen eine Stadt. Klar, das ist ein Fall für Spencer, den die verzweifelte Regierung ruckzuck begnadigt und in ihre Dienste zurückruft – und Sie führen die Promenadenmischung aus der Schalterperspektive in den Kampf.

Zum Sieg schwingen

Spencers Fähigkeiten dürften **Bionic Commando** dabei wohltuend vom Action-Einerlei abheben. Der Krieger trägt nämlich einen Roboterarm, aus dem Sie einen Kletterhaken schießen können. Das Fadenkreuz zeigt, an welchen Flächen oder Gegenständen Sie sich damit festhalten dürfen – und das sollen fast alle sein. So ziehen Sie sich etwa wie Spiderman an Wolkenkratzer-Fassaden empor oder schwingen nach Tarzan-Manier über Dschungelschluchten, während Sie zugleich zielsuchende Raketen auf Ihre Rivalen feuern. Wer den Nahkampf bevorzugt, katapultiert sich in die Luft, heftet sich mit dem Haken an einen Feind, saust auf diesen hinab und

rammt ihn mit ausgestreckten Beinen zu Boden. Je öfter Sie Spencers Sprung- und Schwingtalente einsetzen, desto rasanter steigt sein Adrenalin-Vorrat. Dann dürfen Sie noch mächtigere Manöver nutzen, etwa Terroristen in Schluchten werfen oder mit Felsen erschlagen. Der Clou: Spencers Talente kommen neben der

Solokampagne auch in den Multiplayer-Modi zum Einsatz, in denen Sie unter anderem Deathmatch- und Capture-the-Flag-Scharmützel austragen. Zudem denken die Entwickler über einen Rennmodus nach, in dem sich die Spieler um die Wette durchs Gelände schwingen. Eine Art Olympiade der Promenadenmischungen also. **GR**

Das Original

Bionic Commando erscheint 1988 für das Nintendo Entertainment System (NES). In Japan trägt die Plattform-Hüpferei den Titel »Hitler no Fukkatsu«, also »Die Auferstehung Hitlers«, weil Sie darin den wiederbelebten Diktator bekämpfen. In der US-Version fehlen die Hakenkreuze, Ihr Erzfeind heißt »Master-D«.



Das Remake

Im Sommer 2008 veröffentlicht Capcom zu dem **Bionic Commando Rearmed** für den PC, eine 2D-Neuaufgabe des NES-Originals.



Auch im Mehrspieler-Modus schwingen Sie am Greifhaken und feuern gleichzeitig.

Bionic Commando

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
► Hersteller **Grin / Capcom** ► Status **zu 70% fertig**

Michael Graf: Im Gegensatz zur miserablen PC-Fassung von Spider-Man 3 könnte Bionic Commando die rasanten Schwingkämpfe endlich vernünftig inszenieren. Ich stell' mir jedenfalls wunderbar adrenalinfördernd vor, mich durch Hochhausschluchten sowie um Dschungelbäume zu hangeln und gleichzeitig auf Gegnerscharen zu schießen – insbesondere im Mehrspieler-Modus. Nathan Spencer, ich behalte dich im Auge!



micha@gamestar.de