

Cooler Typ, coole Comics, coole Filme, aber ein cooles Spiel fehlt bislang noch. Dieses hier dürfte endlich eins werden.

# X-Men Origins Wolverine

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5970

Der Vielfraß ist ein missverständenes Tier. Oder zumindest ein falsch übersetztes. Denn der Name stammt vom altnordischen »Fjellfras« ab, und das bedeutet Felsenkatze. Auf Englisch heißt der Vielfraß »Wolverine«. Der gleichnamige Comic-Held ist ebenfalls ein missverständenes Tier. Er trägt zwar gelegentlich knallbunte Strampelanzüge, doch eigentlich machen ihn seine rasiermesserscharfen Krallen, seine animalischen Sinne und seine unglaublichen Selbstheilungskräfte zur ultimativen Killermaschine. In den Comics und Filmen darf Wolverine sein Potenzial aber nur selten ausleben – die **X-Men**-Filme sind ab 12 Jahren freigegeben. Mit **X-Men Origins: Wolverine** macht Raven Software nun ein Actionspiel, das den Fähigkeiten und dem Charakter des vielleicht beliebtesten Außenseiters unter den Comic-Helden brutal gerecht wird.

## Unaufhaltsam

Eine Gruppe gepanzerter und schwer bewaffneter Söldner durchstreift ein verlassenes Fabrikgebäude. Obwohl martialische Masken ihre Gesichter ver-

bergen, wirken die Männer nervös. Kein Wunder: Sie jagen einen Jäger. Einer der Söldner scheint etwas gehört zu haben. Er kauert sich an eine verwitterte Hauswand und lauscht konzentriert. Seine Kumpane halten inne, die Waffen im Anschlag. Plötzlich stoßen drei ellenlange Klingen durch die Wand – und durch den Helm des horchenden Mannes. Sekundenbruchteile später bricht ein knurrendes Bündel purer Aggression durch die Mauer: Es ist Wolverine! Ein zweiter Söldner eröffnet das Feuer, Schrotgarben reißen den Angreifer in Fetzen, er taumelt zu Boden. Doch anstatt liegen zu bleiben, rappelt sich Wolverine wieder auf. Seine Wunden schließen sich auf wunderbare Weise, während der Schütze ungläubig zurückweicht. Doch nicht schnell genug: Wolverine springt nach vorne und vergräbt seine Klingen im Brustkorb seines Opfers. Nicht einmal, nicht zweimal – der Berserker tobt sich richtig aus. Wir sind überrascht: Derart krasse Szenen hätten wir in einem Comic-Spiel nicht erwartet. Wolverine hat dazu seine eigene Meinung: »Ich bin der Beste in dem, was ich tue, aber was ich



tue, ist nicht nett.« Wir sind gewillt, ihm da zuzustimmen. Auch wenn es super aussieht.

## Unverwundbar

Die beschriebene Szene stammt aus einer toll choreographierten Zwischensequenz, doch das eigentliche Spiel steht dem in nichts nach. **X-Men Origins: Wolverine** erinnert an die **God of War**-Serie: Sie steuern den Mann, der sich Logan nennt, in der Außenperspektive durch isometrisch dargestellte Levels und schnei-

den Gegner mit Ihren Krallen aus unzerstörbarem Adamantium in Streifen. Mit jedem besiegtten Feind sammelt Wolverine Erfahrungspunkte, steigt so im Level auf und erlernt neue Fähigkeiten. So kann Wolverine zum Beispiel Gegner über größere Strecken anspringen oder tödliche Wirbelattacken auslösen. Die Spezialmanöver kosten Wutpunkte, die wiederum gibt's für besiegte Schurken oder kassierte Treffer. Wie gesund oder sauer Wolverine ist, lesen Sie nicht nur an den Bild-



Wenn Wolverine Schaden nimmt, können Sie das seinem **Körper** ansehen. Keine Angst: Das heilt wieder.



Ab und zu bekommen Sie's mit **Bossgegnern** wie diesem Kampfhubschrauber zu tun.



Entwickler Raven gibt sich viel Mühe, **Wolverine** filmgetreu nachzubauen. Besonders schick: Während seine Wunden heilen, bleiben Wolverines Klamotten kaputt.



Eine von Logans Spezialattacken: der **Hechtsprung** über ein paar Dutzend Meter.



Das Spiel bietet einiges an Abwechslung, auch was die **Umgebungen** angeht.

schirmanzeigen ab: Sie können Logan ansehen, wie gut es ihm geht. Nach schweren Treffern trägt er klaffende Wunden, durch die sogar mal sein Metallskelett hindurchblitzt. Der Entwickler Raven hat Wolverine mit einer Haut-, einer Muskel- und einer Knochenschicht versehen, die nach und nach zum Vorschein kommen. Doch nach einer kurzen Verschnaufpause wächst das alles wieder zu – ein cooler Effekt.

**Unterhaltsam**

**X-Men Origins: Wolverine** erscheint parallel zum gleichnamigen Kinofilm im Mai 2009. Ent-

sprechend überschneiden sich die Handlungen von Spiel und Film gelegentlich, denn beide erzählen die Geschichte von Wolverines Herkunft. Was Comic-Fans schon wissen: Der Kerl wurde im späten 19. Jahrhundert geboren und hat entsprechend viel erlebt, er kämpfte sogar in den Weltkriegen und in Vietnam – da bieten sich viele Schauplätze an. Obwohl einige Szenen aus **X-Men Origins: Wolverine** der Filmvorlage entsprungen sind, gibt sich Raven Software hier nicht mit simplen Tastendruck-Reaktionsspielen à la **God of War** zufrieden. In einer Szene rennen wir etwa ei-

nen Tunnel entlang, der sich rasend schnell mit Wasser füllt. Hinter uns die Flutwelle, vor uns ein paar LKW voll fliehender, aber dennoch schießwütiger Söldner. Wir müssen nun in Echtzeit von Laster zu Laster turnen, die Gegner zerhäckseln und gleichzeitig den Wassermassen entkommen, während das Spiel kinoreife Kameraperspektiven wählt – sehr schick, sehr spannend!

**Unmissverständlich**

**Wolverine** überrascht nicht nur durch Brutalität, sondern auch durch seine Qualität. Grafik und Sound sind sehr gut, und das Spiel bietet eine Menge Abwechs-

lung: kämpfen, klettern, schleichen, Zwischensequenzen bestaunen. Gelegentlich bekommt es Wolverine auch mit Bossgegnern wie einem riesigen Sentinel-Roboter zu tun. Das haarige Kraftpaket zerhackt dem Blechkoloss erstmal ein paar Leitungen in den Füßen, klettert dann an seinen Beinen hoch, verkrallt sich im Rücken der mittlerweile fliehenden Maschine und durchbohrt schließlich den Kopf des Sentinels – Logan ist nicht zu stoppen und macht keine Gefangenen. **X-Men Origins: Wolverine** lässt sich also schwerlich missverstehen: Dieses Spiel ist eindeutig nur für Erwachsene gedacht. **FAB**



Wenn Wolverine richtig wütend ist, entfacht er besonders starke **Combos**. Dann leuchten seine Klauen.

**X-Men Origins: Wolverine**

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **1.5.2009**  
 ► Hersteller **Raven Software / Activision** ► Status **zu 90% fertig**

**Fabian Siegmund:** Was für eine Überraschung! Lizenzspiele sind ja gerne mal Mist, aber X-Men Origins: Wolverine dürfte klasse werden. Irre Zwischensequenzen, flotte Kämpfe, coole Inszenierung und markige Sprüche – da geht mein Fan-Herz auf. Die Brutalität dürfte der USK aufstoßen, und es ist fraglich, wie viel davon für den deutschen Markt übrig bleibt, aber Wolverine sagt es nun mal selbst: Was er tut, ist nicht nett.



fabian@gamestar.de