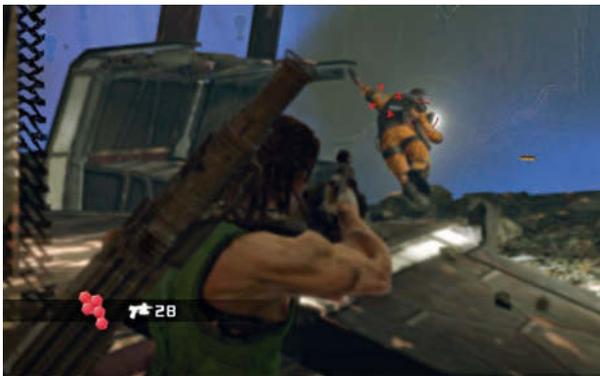


Bionic Commando

Wenn Nathan seinen Arm dran hat, sind seine Gegner arm dran: Der mechanisch aufgemotzte Held schleudert Kisten, Autos und sich selbst durch die Gegend.



Die **Zoom-Funktion** hilft, entfernte Gegner mit der Standard-Knarre umzupusten.



Mit dem Arm hebt der Held einen **Wagen** in die Luft und schleudert ihn auf den Gegner.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5281

Zum einen ist **Bionic Commando** die Fortsetzung eines alten NES-Klassikers, zum anderen handelt es sich bei dem Titel um eine Konsolenportierung. Nichts, was jetzt wahnsinnig außergewöhnlich wäre. Trotzdem stellt das Spiel eine Besonderheit dar, denn welche Umsetzung kann schon von sich behaupten, dass sie mit Maus und Tastatur besser zu steuern ist als mit einem Gamepad?

Starke Seilschaft

Held Nathan Spencer ist ein mit Mechanik erweiterter Supersoldat. Er soll der Terroristengruppe BioReign, die seine Heimatstadt Ascension City gesprengt hat, das

Handwerk legen. Nathans großes Talent verbirgt sich in seinem angeschraubten Arm. Darin eine Greifhaken-Vorrichtung am Seil. Die kann der Held rasend schnell an nahezu alles schleudern, was in seiner Reichweite liegt, mit ihr zupacken und sich schlicht vorwärts ziehen oder Schwung für einen weiten Sprung holen. So lassen sich Hochhäuser mühelos erklimmen, so manövriert sich Nathan durch gigantische Höhlen, so schwingt sich der Mann von Straßenschildern zu Laternen von Dächern zu fliegenden Minen.

Was selbst für geübte Konsoleros mit dem Gamepad einiges an Eingewöhnung erfordert, geht

mit Maus und Tastatur sofort flüssig von der Hand. Die Justierung des Kamerawinkels klappt über den Nager deutlich flotter als über den Analog-Stick eines Gamepads. Und justieren müssen Sie eine Menge, denn Nathan will immer dorthin schauen, wo der Greifhaken landen soll.

Von A nach B

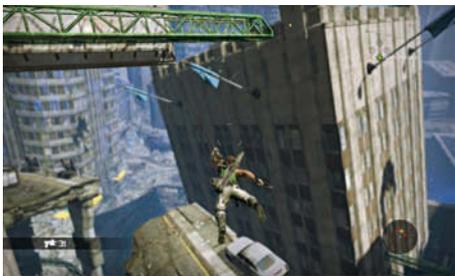
Nathans Weg führt ihn durch die zerstörte Stadt Ascension City, durch die Kanalisation, durch gigantische Kavernen und durch einen riesigen Park. Wo einst Brücken Flussläufe überspannten, stehen jetzt nur noch Gerippe, wo einst Straßen waren, klaffen nun

gigantische Löcher im Boden. Die Auftragslage wird dabei allerdings recht schnell öde: Der Held muss die meiste Zeit nur von Punkt A nach Punkt B gelangen, dort Gegner umpusten und anschließend ein Relais lahmlegen. In den Trümmern hat sich Radioaktivität breit gemacht, die Sie an einem blauen Schein, aber auch an einem Warnsymbol auf dem Bildschirm erkennen, sollte Nathan der Strahlung zu nahe kommen. Passiert das trotzdem, ist Mr. Spencer schnell tot. Gleiches gilt, wenn der Mann ins Wasser plumpst. Beides ärgert, denn **Bionic Commando** lässt kein freies Speichern zu. Das Spiel legt selbstständig Sicherungspunkte an, die zuweilen recht weit auseinander liegen. Wir haben einige Male geflucht, weil wir nach einem Kampf gegen ein paar Typen und Roboter von BioReign unrettbar ins Wasser fielen, ertranken und die ganze Ballerei noch mal absolvieren mussten.

Geizhals-Joe

Wenn wir Ballerei schreiben, dann gilt das nur eingeschränkt, denn das Spiel geizt mit Munition wie die böse Stiefmutter mit Liebe. Für die Standard-Knarre haben Sie zwar stets genug blaue Bohnen, doch sobald die Gegner und damit auch die Waffen größer werden, sieht's anders aus.

Nathan wird von einem Kontaktmann namens Super Joe via



Nathan schwingt mit seinem Arm durch **Ascension City**, durch den **Stadtspark**, an fliegenden **Minen** und in riesigen **Höhlen**.



In einer riesigen Kaverne soll Nathan ein Relais (links) hacken. Aber erst muss eine fliegende Drohne aus dem Weg geräumt werden.

Luftpost mit Raketenwerfern, Scharfschützen- und Maschinen- gewehren versorgt, und zwar immer dann, wenn's gerade nötig ist. Allerdings liefert Super Joe Munition lediglich bei den knackigen Bosskämpfen nach. Weil der Held immer nur eine der größeren Wummen tragen darf und die Gegner zahlreich und aggressiv sind, steht der Bioniker oft schnell ohne nützliches Blei in der Landschaft. Wehrlos ist er deswegen noch lange nicht. Nach und nach lernt Nathan, seinen Arm nicht nur als angebautes Transportmittel zu gebrauchen, sondern auch als Superwaffe. Mit dem bionischen Anbau hievt er Kisten, Felsen, sogar Gabelstapler in die Luft, um diese dann durch einen Tritt auf die Gegner zu katapultieren. Oder er greift sich mit dem Haken ein Auto, zieht es über sein

Seil in die Höhe, um es dann mit Karacho in die Feinde zu schleudern. Wenn Ihnen beispielsweise einer der Robotergorillas (die tauchten schon im Originalspiel als Parodie auf **Donkey Kong** auf) auf den Leib rückt, muss das alles furchtbar flott gehen, denn die Metallprimaten sind unglaublich flink. Was dabei nervt: Das Spiel zeigt auch in der PC-Version nur die für die Manöver nötigen Xbox-Knöpfe an. Bis Sie die Tastaturkombinationen also verinnerlicht haben, sollten Sie die vielleicht auf einem Zettel notieren.

Mächtig in Fahrt
Grafisch liegt **Bionic Commando** auf einem ordentlichen Niveau: Wenn etwa eine Flugdrohne explodiert, geht ein kleines Feuerwerk auf ihrem Bildschirm hoch. Stellenweise darf man das Spiel sogar regelrecht schön nennen, der Stadtpark hat uns besonders gut gefallen. Nur übertreibt es **Bionic Commando** zuweilen mit den Verwisch-Effekten. Weniger wäre da mehr gewesen. Dafür spart der Titel an der Sprachausgabe. Die gibt's nur auf Englisch, allerdings dürfen Sie deutsche Untertitel zuschalten. Das macht die Handlung auch nicht gehaltvoller, die im Ansatz wirklich gut ist, aber zu mickrig präsentiert wird und erst zu spät in Fahrt kommt. Wir raten Ihnen: Konzentrieren Sie sich auf den Helden. Der ist die ganze Zeit mächtig in Fahrt. **PET**

In Bewegung

Petra Schmitz: Bionic Commando hat mich überrascht. Was schnar- chig beginnt, gewinnt bald an Fahrt. Wenn Nathan seine Spezialatta- cken gelernt hat, wird ein Kampf zu einer ech- ten Show, trotz des manchmal happigen Schwierigkeitsgrads, der Einsteiger frustrie- ren dürfte. Und wenn man eine lange Sprung- kombination schafft, ohne den Boden zu be- rühren, steigt wirklich Euphorie in einem auf. Also genau das, was wir an Spielen so lieben.



petra@gamestar.de

BIONIC COMMANDO

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Grin (Terminator: Die Erlösung, GS 08/09: 50 Punkte)
 PUBLISHER Capcom
 SPRACHE Englisch mit dt. Untertiteln
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 17.7.2009
 CA. PREIS 30 Euro
 USK ab 18 Jahren



ANSPRUCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
MINIMUM Core 2 Duo E4600 A64 X2/4400+ AMD 1,5 GB RAM 8,0 GB Festplatte	STANDARD Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	OPTIMUM Core 2 Duo E8500 Phenom II X4 940 4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 9600 GeForce 9800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 4,0 GB RAM Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), CTF (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet SERVERSUCHE intern
 DEDICATED SERVER nein MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
 FAZIT Im Multiplayer fehlen die Spezialattacken. Doof!

BEWERTUNG

GRAFIK	+ flüssige Animationen + knallige Explosionen + oft knack- scharfe ... - oft matschige Texturen - arg viel Verwisch-Effekt	8 / 10
SOUND	+ sehr gelungener stimmungsvoller Soundtrack + gute englische Sprecher - keine deutsche Sprachausgabe	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + fordernde, aber nie unfaire Kämpfe - Speicherpunkte manchmal zu weit auseinander	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ gelungenes Endzeit-Szenario + riesige Areale - ständig gleiches Auftragsmuster - Töte-alle-Gegner-dann-geht-Tür-auf-Ballereien	6 / 10
BEDIENUNG	+ mit Maus und Tastatur gelungen + sicherer bionischer Griff + fummelig mit Gamepad - Xbox-Anzeigen - kein freies Speichern	7 / 10
UMFANG	+ Extras zum Sammeln ... + ... die teils knifflig zu erreichen sind - Levelversatzstücke - kaum Wiederspielwert	6 / 10
LEVELDESIGN	+ fordernde Kletterpartien + alternative Routen + teils imposante Ausblicke - oft abwechslungsarm	9 / 10
KI	+ verfolgt den Helden verbissen + nutzt Spezialattacken - ignoriert größtenteils Deckungen - insgesamt eher blöd	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Spezialattacken mit bionischem Arm + Sprungangriff + Adrenalin-Angriff + effektive Schusswaffen - zu knappe Munition	9 / 10
HANDLUNG	+ im Kern gelungenes Gerüst um Ethik, Größenwahn, Liebe und Verrat - deutlich zu wenige Storyschnipsel	7 / 10

PREIS/LEISTUNG **Ausreichend** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT **Schnelles und forderndes Arm-Actionspiel.**

