

Bulletstorm

+ Stärken

- + wilde Achterbahnfahrt
- + coole Waffen
- + deftige Geschichte

- Schwächen

- büßt in der geschnittenen Version viel Atmosphäre ein
- Sprüche in der deutschen Sprachausgabe viel plumper

Mit der **Energiepeitsche** ziehen wir Gegner erst an uns heran, um ihnen dann einen ordentlichen Tritt zu verpassen.

Der Shooter **Bulletstorm** könnte mit seinem schwarzen Humor und abgedrehten Szenario eine willkommene Abwechslung zu den populären Militärshootern sein. Allerdings erscheint das Spiel in Deutschland stark zensiert.

Von Nico Stockheim

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Epic Games / People Can Fly (Painkiller: Battle out of Hell, GS 02/05: 70 Punkte)**
Termin: **24.2.2011** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7321

Auf DVD: Test-Video

Waren das noch Zeiten, als wir in Ego-Shootern einfach nur der knallharte Space-Marine-Draufgänger oder der zufällige Held mit Dokortitel in Physik waren! Die Bedrohung war schnell ausgemacht, und es ging einfach ums nackte Überleben. Keine komplizierten Geschichten um Terroristen, Atombomben oder Verrat – bei denen letztendlich niemand durchblickt –, um dann wahlweise Hundertschaften von Russen, Terroristen oder sonstigen US-Feindbildern abzuknallen. Statt auf diesen Zug aufzuspringen, werfen die Entwickler von People Can Fly (**Painkiller**) und Epic Games die Moralkeulen über Bord, lassen es richtig krachen und liefern mit **Bulletstorm** vermutlich einen der ehrlichsten Shooter des Jahres ab. Der aber auch einer der blutigsten ist und genau deswegen in Deutschland geknebelt ankommt.

Die Geschichte von **Bulletstorm** ist vollgestopft mit Klischees, leichtem B-Movie-Charme und jeder Menge cooler Sprüche. Im 26. Jahrhundert erfahren die Elitesoldaten Grayson »Gray« Hunt, Ishi Sato und der Rest des Dead-Echo-Squads, dass sie seit Jahren Zivilisten, Journalisten und politische Gegner im Auftrag des miesen Generals Sarrano getötet haben. Der hat ihnen nie die wahren Hintergründe für ihre Einsätze verraten. Wutentbrannt darüber, dass Sarrano sie auf Unschuldige angesetzt hat, wollen sie Rache nehmen. In einem nahezu aussichtslosen Kampf mit dem Schlachtschiff des Generals gelingt es ihnen irgendwie, den Kreuzer mit ihrer Weltraummöhre zum Absturz auf den Planeten Stygia zu zwingen. Auf dem Planeten angekommen beginnt nicht nur die Suche nach Sarrano, sondern auch der Kampf ums Überleben. Denn auf Stygia stoßen wir auf diverse Gangs, Mutanten und Monster, die nicht gut auf Touristen zu sprechen sind.

Kopierschutz

Um **Bulletstorm** spielen zu können, müssen Sie sich bei Microsofts Online-Dienst Games for Windows Live anmelden, das Spiel dort aktivieren und an Ihr Konto binden.

Die Skript-Sequenzen, die dabei die Handlung vorantreiben, sind auf hohem Niveau und sorgen dafür, dass wir mit Gray und seinen Kameraden mitfiebern, wenn diese etwa einen Wasserfall hinabstürzen. Auch der konsequente Holzhammer-Humor verleiht **Bulletstorm** eine ganz eigene Note. So weist unsere Begleiterin Trishka uns in einer Szene darauf hin, besonders ruhig zu sein, da wir uns durch gefährliche Ruinen bewegen. Was tun wir also? Wir legen erst einmal zwei riesige Gebäude in Schutt und Asche, um einen Weg durch die Ruinen zu finden.



Dass Bulletstorm unheimlich rasant inszeniert ist, merken wir spätestens, als wir von einem riesigen Rad verfolgt werden.

Bei den Kämpfen und Waffen, Kern jedes Shooters, gibt sich **Bulletstorm** kaum eine Blöße. Wir sind für Angriffe nicht nur auf Schießprügel beschränkt, sondern greifen auch auf eine Energiepeitsche und unsere Stiefel zurück. Während wir die Peitsche nutzen, um Gegner zu uns heranzuziehen oder später auch mit einem Energieschlag in die Luft zu schleudern, sind wir über unser schweres Schuhwerk spätestens dann dankbar, wenn wir Angreifer mit einem gezielten Tritt zurückwerfen. Das lässt sich übrigens auch wunderbar kombinieren: heranziehen, wegtreten, heranziehen, wegtreten und so weiter. Unsere Waffen unterscheiden sich auf den ersten Blick wenig von denen ande-

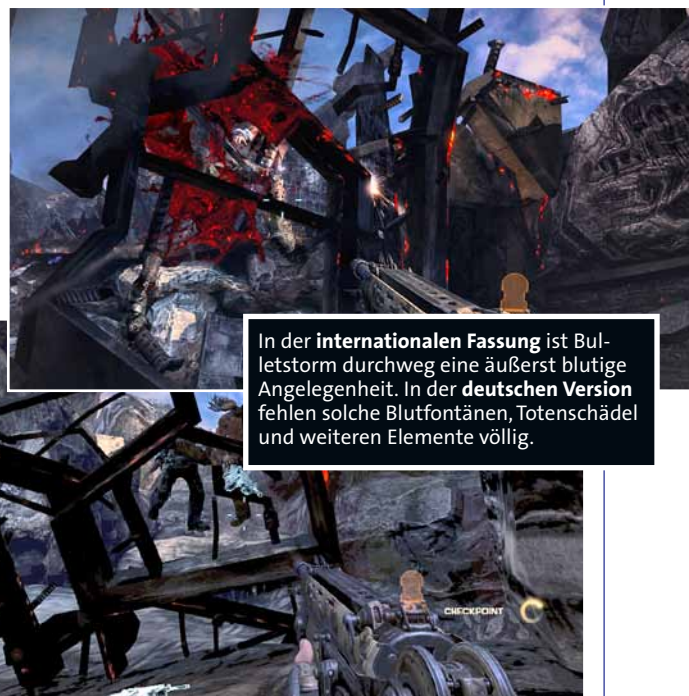
rer Ego-Shooter. Neben dem Standardreper-toire Sturmgewehr, Revolver und Scharfschützengewehr (bei dem man nach dem Schuss sogar die Kugel steuern kann) finden wir auch noch etwas unkonventionellere Waffen wie die »Flail-Gun«, mit der wir mit Minen versehene Stahlketten verschießen, die sich um die Gliedmaßen und Oberkörper unserer Gegner wickeln und bei erneutem betätigen des Abzugs explodieren. Der Clou bei allen Waffen sind die aufgeladenen Schüsse. Wenn wir beispielsweise einen »aufgeladenen Schuss« mit unserem Revolver benutzen, verschießen wir einen Brand-satz, der unser Ziel und alle umstehenden Widersacher entflammt.

Motivierend ist aber vor allem das »Skill-Shot-System«. Für jeden Abschuss erhalten wir eine feste Punktzahl. Wenn wir einen Gegner ganz normal mit Sturmgewehrbeschluss erledigen, gibt es nur zehn Zähler. Besonders kreative Varianten des Tötens oder bestimmte Kombinationen prämiert **Bulletstorm** hingegen mit mehr Punkten, für die wir uns Waffen-Upgrades oder Munition kaufen dürfen. Das sieht dann beispielsweise so aus: Eine Gruppe wildgewordener Freaks, die mit ihren ungewöhnlichen Frisuren, Tätowierungen und abgerissenen Klamotten den **Mad Max**-Filmen entsprungen sein könnten, stürmt auf uns zu und eröffnet das Feuer. Eine Kleinigkeit! Den ersten Gegner erledigt

Geschnittene Version

Die deutsche Version von Bulletstorm hat eine USK-Freigabe »ab 18 Jahren« erhalten, ist aber trotzdem stark geschnitten. Im Vergleich zur internationalen Fassung fehlen Blut- und Ragdoll-Effekte sowie das Abtrennen von Körperteilen. Das ist ein zweischneidiges Schwert. Denn einerseits gehört Bulletstorm ohne Zweifel zu den blutigsten und brutalsten Titeln der letzten Jahre. Andererseits spricht das Spiel ohnehin ein erwachsenes Publikum an, nimmt sich oft selbst auf die Schippe und übersteigert die Gewalt ins Absurde. Das macht einen großen Teil des Flairs des Spiels aus, im Stil von Filmen wie From Dusk til Dawn oder Machete lebt Bulletstorm auch von diesen Splat-ter-Einlagen. Die Gewalt zu entfernen beraubt das Spiel also eines wichtigen Teils seiner Identität.

Die Schnitte erreichen mitunter schwer nachvollziehbare Ausmaße; so wurden zum Beispiel Totenköpfe komplett aus der Spielwelt entfernt. In der internationalen Version finden wir einen Knochenhaufen inklusive Blutlachen und Schädeln, in der deutschen Fassung nur Knochen ohne Blut und Totenköpfe. Hier wird eine für ein 18er-Spiel erstaunliche Grenze des Zumutbaren definiert: Knochen ja, Schädel nein. Das hat Auswirkungen auf die Spielwelt. Während in der ungeschnittenen Version vielerorts Blutlachen, Knochenberge oder Leichen zu finden sind, wirkt die deutsche Version, als wäre Meister Proper zuvor durchs Bild gefegt. Daher ziehen wir für die deutsche Version in der Atmosphären-Wertung drei Punkte ab. Für den direkten Vergleich der deutschen und internationalen Version empfehlen wir unser Video auf GameStar.de: GameStar.de/Quicklink/7322



In der **internationalen Fassung** ist Bulletstorm durchweg eine äußerst blutige Angelegenheit. In der **deutschen Version** fehlen solche Blutfontänen, Totenschädel und weiteren Elemente völlig.

Solche **Panorama-Ansichten** bietet Bulletstorm an vielen Stellen – eine wahre Augenweide.

gen wir mit einem aufgeladenen Feuerstoß unseres Sturmgewehrs, sodass außer Knochen und Asche nicht viel übrig bleibt – 50 Punkte. Der zweite war mutig genug, direkt auf uns loszugehen, sodass wir ihn mit einem Tritt die nahegelegene Schlucht hinun-

**Blutleer**Nico Stockheim
redaktion@gamstar.de

Das ist mal wieder ein harter Brocken. Klar, Bulletstorm ist sehr extrem. Viele Effekte der ungeschnittenen Version sind absolut übertrieben. Aber für die deutsche Fassung wurde die Schere zu stark angesetzt. Sämtliches Blut, Leichen und andere Elemente zu entfernen, sorgt letztendlich dafür, dass Bulletstorm viel seiner absurd-bizarren Atmosphäre einbüßt. Dabei gehört dieses Spiel ohnehin nur in die Hände von Erwachsenen. Immerhin: Zumindest am Spielprinzip und dem meiner Meinung nach großartigen Humor ändert sich in der hiesigen Fassung nichts. Wenn man also über die Zensur hinwegsehen kann, bleibt immer noch eine amüsante und actiongeladene Achterbahnfahrt übrig.

terbefördern – 50 Punkte. Nummer 3 schnappen wir mit unserer Energiepeitsche und schleudern ihn in die rasierrmesserscharfen Stacheln eines Riesenkaktus – 100 Punkte. Dem Letzten der Gruppe schießen wir in die Genitalien, um ihm anschließend mit unserem Stiefel den Kopf vom Rumpf zu treten – 100 Punkte. Stop! Kopf vom Rumpf treten? Das funktioniert nur in der internationalen Fassung von **Bulletstorm**. Die deutsche Version wurde stark entschärft, solche extremen Gewaltdarstellungen sind daraus entfernt.

Recht hübsch anzuschauen ist **Bulletstorm** in beiden Versionen. Besonders die Außenlevels bemühen sich um Abwechslung und werden durch ihren Panorama-Blick zum Teil eine wahre Augenweide. Das Leveldesign ist gelungen, ob wir uns nun durch eine lebensfeindliche Wüste ballern, durch Stadtruinen oder einen alten Vergnügungspark inklusive Miniatur-Stadt. Allerdings merkt man der Unreal Engine 3 bei **Bulletstorm** an, dass sie langsam in die Jahre kommt. Manchmal entdecken wir matschige Texturen oder sind von teils recht dünnen Explosionseffekten enttäuscht. **Bulletstorm** ist kein Grafik-Juwel, kann aber spielerisch durch temporeiche Action und seine übersteigerte Darstellung doch überzeugen. **NIC**

Die **Energiepeitsche** ist unser bester Freund. Mit ihrer Hilfe ziehen wir Gegner an uns heran.

TERMIN 24.2.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Bulletstorm

Publisher Electronic Arts
Entwickler Epic Games / People Can Fly
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Games for Windows Live

GENRE-CHECK EGO-SHOOTER

»Das Spiel motiviert gegen Ende immer mehr.«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Anarchie (4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein **SERVERVERSÜCHE** Games for Windows Live **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden **WERTUNG** Befriedigend

»Nur ein Koop-Modus (Anarchie) im Stile von Serious Sam, keine Koop-Kampagne. Nett, aber eher mauer Umgang.«

GRAFIK

- + tolle Panoramen + stimmige Beleuchtung
- + sehr detailliert und farbenfroh + teils matschige Texturen
- manche Explosionseffekte eher schwach

8/10

SOUND

- + reiche Geräuschkulisse + wuchtige Soundeffekte
- deutsche Vertonung schwach

8/10

BALANCE

- + einsteigerfreundlich + fordernd in hohen Schwierigkeitsstufen
- + Waffen sind gut ausbalanciert
- einige frustrierende Stellen

8/10

ATMOSPHÄRE

- + überdrehte Charaktere + coole Skriptsequenzen
- + viel (derber) Humor + viel zu übertriebene Schnitte in der deutschen Fassung

6/10

BEDIENUNG

- + gelungene Kontrolle + Peitsche und Tritte sind gut integriert
- + »Skill-Shots« bringen Abwechslung + kein freies Speichern

9/10

UMFANG

- + reichlich »Skill-Shots« für Perfektionisten + Echo-Modus
- + Koop-Modus mit Team »Skill-Shots« + zu wenige Bosskämpfe
- keine Spieler-Duelle

7/10

LEVELDESIGN

- + abwechslungsreiche und ideenreiche Schauplätze
- + gespickt mit Todesfallen aller Art + Linearität wird gut kaschiert ... + ... lässt sich aber nicht leugnen

9/10

KI

- + Gegner weichen im Scharfschützenmodus aus + gelegentliche Peitsch- und Trittimunität zwingt zum Umdenken
- Widersacher laufen meist stumpf auf uns zu

6/10

WAFFEN / ITEMS

- + ausgewogenes Arsenal + aufgeladener Schuss + Steuern der Kugel des Scharfschützengewehrs + coole Endzeit-Waffen wie die »Flail-Gun« + teils witzige Kombinationen möglich

10/10

HANDLUNG

- + brachiale und düstere Geschichte + B-Movie Stil ...
- ... daher auch teilweise stumpf + unbefriedigendes Ende
- durch Schnitte stellenweise schwer nachvollziehbar

6/10

