

## Digitales | Games: Bulletstorm

Neulich des Nachts sah ich auf einem Privatsender die - zugegeben etwas spekulative - Dokumentation ›Zukunft ohne Menschen‹. Das eigentlich Interessante waren die Computeranimationen, die zeigten, wie sich die Natur Stück für Stück die städtischen Errungenschaften der Menschen zurückerobert. Mit Epics neuem Shooter ›Bulletstorm‹ hat diese Bilderflut natürlich ihre Faszination auf einen Schlag verloren. Denn hier zeigt sich Mutter Natur von ihrer widerlich-schönsten Seite! **RUDOLF INDERST** gibt da nur zu gern den Pauschaltouristen.



Kommen wir zunächst zum Bilderrahmen: In einer fernen Zukunft kämpft eine Elite-Friedenstruppe gegen die Unruhen eines Bürgerkrieges. Verrat in den eigenen Reihen bringt jedoch zwei Mitglieder der gefürchteten »Dead Echo«-Einheit dazu, auf eigene Faust zu handeln. Als die beiden frischgebackenen Weltraumpiraten Grayson Hunt und Ishi Sato später erfolglos versuchen, das große Geld zu machen, stoßen sie auf die Ulysses, das Kriegsschiff ihres Ex-Kommandanten. Zahlen- und waffenmäßig unterlegen greift Grayson den Koloss frontal an und trifft schließlich eine letzte, selbstmörderische Entscheidung, um Rache zu nehmen: Er rammt das Kriegsschiff.

Nach ihrer anschließenden Beinahe-Bruchlandung sind Grayson und Ishi nun, umgeben von Mutantenhorden und fleischfressenden Pflanzen, auf dem entlegenen, paradisischen Planeten Stygia gestrandet. Sie werden von zwei Zielen angetrieben: Lebend von dort zu entkommen und sich an dem Mann zu rächen, der sie in diese Lage gebracht hat. Und wer eins und eins zusammenzählen kann, kommt auch ganz schnell dahinter, dass Spielerinnen nun in die Rolle der gestrandeten Space-Piraten schlüpfen und für kräftigen Rabatz sorgen müssen. Dies allerdings allzu konsequent zu tun, würde bedeuten, sich nicht die Zeit zu nehmen, der wunderbaren Welt in all ihrer fantastischen Optik zu huldigen.

### Von Menschen, Mutanten und Monstern

Versteht der Mensch etwas nicht, nennt er es fremdartig oder exotisch. Möchte er noch einen Schritt weiter gehen in seiner subjektiven Klassifizierung, greift er zum Begriff der Andersartigkeit. Von dort aus ist es nur noch einen Sprung zur monsterhaften Mutation. ›Bulletstorm‹ ist voller Mutationen. Da ist zunächst einmal der Partner des Protagonisten: Zu Beginn der Geschichte noch ganz Mensch, wird er wenig später flugs zum Cybernauten frisiert. Dass dies seinem Charakter nicht sonderlich gut tut, sei nur am Rande bemerkt.

Das Team stößt allerdings bald schon auf ganz andere Veränderungen. Eine ganze Stadt, durch die sich die beiden Level für Level schlagen, befindet sich im ungewollten Rückzug. Durch unerschämte hohe Dosen von kosmischer Strahlung verwandeln sich die Menschen zunehmend in mordlüsterne Kreaturen, ehe sie sich auch körperlich verändern. Doch nicht nur diese Mutationen haben die einst prächtige Stadt der Marke Retro-Sci-Fi im Griff, sondern auch die Natur bahnt sich – angetrieben von den Strahlen – ihren Weg durch Gemäuer, Fenster und Türen. Spielerinnen werden Zeuge dieser beeindruckenden Rückeroberungen. So schlendert man bei Sonnenuntergang durch verfallene Bauwerke, während überschenkeldicke grüne Verästelungen ihren Einstand in jedem Raum feiern.

Dabei erinnert der Kampf auch mehr an den Besuch eines Vergnügungsparks denn einer echten Expedition in den sprichwörtlichen Großstadtdschungel. Statt von Interaktion sollte man in diesem Fall von einer Mono-Aktion sprechen. Die Perspektive und die Inszenierung sind alles – für die spielerische Freiheit bleibt nur der zweite Platz. Aber wäre dieses Urteil nicht etwa voreilig? Gibt es da nicht das gewisse Extra, das ›*Bulletstorm*‹ von anderen Shootern unterscheiden soll? Das *Kill with Skill*-Feature?

Begabte und fleißige Handwerker des Todes werden in dem Actiontitel durch visuell brutale Animationen »belohnt«. Und plötzlich ist die Umwelt als Interaktionspartner wieder im Gespräch. Man muss sich aktiv mit ihr auseinandersetzen, um seine Punkteausbeute zu maximieren – zum Muss wird dieses Credo übrigens im Mehrspieler-Part. Dort wollen Wellen von Gegnern aus dem Verkehr gezogen werden; nur wenn die vorgegebene Punktehöhe erreicht wird, wird eine neue Runde eingeleitet. »Einfaches« erschießen reicht da nicht.

| [RUDOLF INDERST](#)

### **Titelangaben**

Bulletstorm

Entwickler: People Can Fly, Epic Games

Publisher: Electronic Arts

Plattformen: PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows