Das Beste beider Welten

THE CROSSING

Während sich Shooter zusehends in reine Singleplayer- oder Multiplayer-Titel entwickeln, basteln die Arkane Studios ein Spiel, das beides vereinen soll. Ein gewagtes, aber revolutionäres Projekt.

Künstliche Intelligenz ist dumm. Spieler wissen das. Sie unterscheiden streng genommen nicht zwischen guter KI und schlechter KI, sondern zwischen nicht ganz so blöder KI und saudämlicher KI. Spielentwickler schwärmen indes regelmäßig davon, wie clever ihre neuesten Kreationen doch seien. Entsprechend überrascht sind wir, als Raphael Colantonio, Chefentwickler bei Arkane Studios, offen zugibt: »KI ist dumm. Egal wie gut sie ist: Sie kann nie einen Menschen schlagen«. Deshalb können sich Gordon Freeman, Jack Carver und der Space Marine auch so problemlos durch unzählige Gegner ballern. Der Einzige, der einen Shooter-Profi stoppen kann, ist ein Shooter-Profi: Sie. In **The Crossing**, dem neusten Werk der Arkane Studios, werden Sie nicht nur den Helden spielen, sondern auch die Schurken. Klingt verwirrend? Lassen Sie uns erklären.

War, what is it good for?

Colantonio hat nicht nur ein Problem der Singleplayer-Shooter erkannt, sondern auch eins der dazugehörigen Multiplayermodi: »Mehrspielergefechte sind im Grunde genommen bedeutungslos«, sagt der Mann, der **Dark Messiah of Might and Magic** entwickelt hat. »Abgesehen davon, dass man die einzelnen Runden gewinnen will, gibt's da keine emotionale Einbindung – weil die Story fehlt«. Reine Multiplayer-Shooter wie die der **Battlefield**-Reihe steigern ihre Langzeitmotivation deshalb durch Online-Ranglisten, Abzeichen, freischaltbare Waffen und ähnliches. Colantonio reicht das nicht. In **The Crossing** sollen Multiplayer-Spieler eine Story verfolgen und gleichzeitig klassische Einzelkämpfer gegen menschliche Gegnerscharen antreten. Da so beide Modi gekreuzt werden (englisch: to cross), taufen die Arkane Studios den Spieler der Zukunft »Crossplayer«. Der erlebt **The Crossing** zunächst als normalen Multiplayer-Shooter, in dem zwei Teams in altbekannten Modi wie Capture the Flag oder Deathmatch gegeneinander antreten. Ort der Handlung ist das Paris der Neuzeit – allerdings in einer Parallelwelt, in der Anarchie und Chaos herrschen. Straßengangs kämpfen in verwüsteten Häuserschluchten gegen die Überbleibsel der Regierungstruppen. Weil diese Welt der unseren sehr ähnlich ist, benutzen beide Seiten zeitgenössische Waffen wie Schrotflinten oder Handgranaten. Spieler erhalten Punkte für Abschüsse, eroberte Kontrollpunkte und ähnliches – ganz wie in einem normalen Shooter eben.

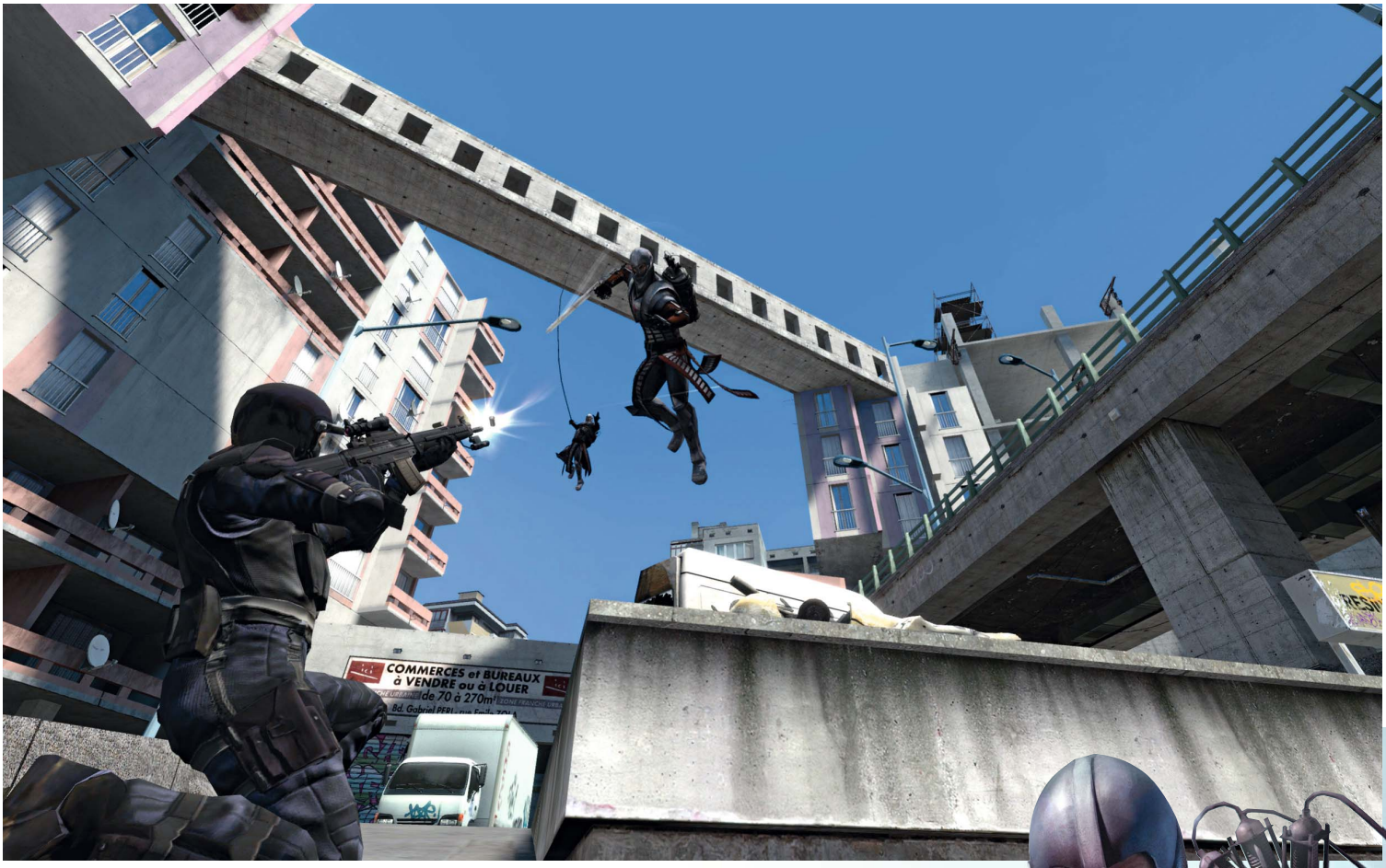
Templer vertrauen auf archaische Waffen und können Gegner aus dem Hinterhalt mit einem **Schlag** ausschalten.

Punks gegen Faschos

Haben die Spieler genug Punkte gesammelt, schalten sie den Solomodus frei. Die Veteranen des Pariser Schlachtfelds dürfen nun als Elitekämpfer antreten und erleben die Geschichte hinter den Gefechten. Denn der Name **The Crossing** bezieht sich nicht nur auf die Verbindung der Spielmodi, sondern auch auf die Hintergrundstory: Neben dem anarchistischen Paris existiert eine zweite Dimension, eine Welt, in der der Templerorden Frankreich beherrscht. In unserer Welt waren die Templer Kreuzritter, die durch Kreditgeschäfte beträchtlichen Reichtum und Einfluss erlangten. Anfang des 14. Jahrhunderts ließ der französische König fast alle Templer unter einem Vorwand verhaften, enteignen und hinrichten. In der (zweiten) Welt von **The Crossing** ist das nie passiert. Die Macht der kriegserprobten und wohlhabenden Templer wuchs, die Ritter verwandelten Frankreich in ein totalitäres Regime. Beide Realitäten, die der anarchistischen Straßenkämpfe und die des faschistischen Kirchenstaats, prallen nun aufeinander und überlagern sich: Plötzlich stehen die Ghettokämpfer, Gangs wie Polizisten, einer Kriegerkaste gegenüber, die ihr Handwerk in den letzten 700 Jahren perfektioniert hat.

Überritter

Einer dieser neuen »Supertempler« sind nun Sie. Oder aber Sie verteidigen als Elitepolizist Ihre Realität vor der neuen Gefahr. Die Ritter kämpfen mit archaischen Waffen wie Schwertern oder rasiermesserscharfen Bumerangs, die Polizisten mit

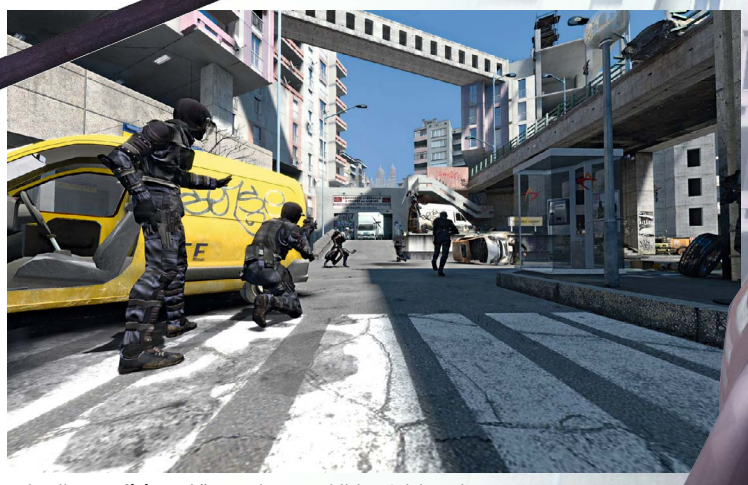


Zwei **Elitetempler** stürzen sich mit Greifhaken und Schwertern auf einen Standardpolizisten. Der Arme hat kaum eine Chance.

genretypischen Knarren – Magie oder außerirdische Technologien gibt's in **The Crossing** nicht. Für die Templer baut Arkane Studios das Kampfsystem von **Dark Messiah** weiter aus – mit viel mehr Spezialmanövern und voraussichtlich auch mehr Blut. Außerdem bekommen beide Parteien Hilfsmittel, mit denen sie sich schnell durch die Levels bewegen können. Bei den Templern ist das ein spezielles Kletterseil, mit dem sie sich ähnlich wie Batman in Windeseile auf die Hausdächer schwingen können. Egal, für welche Seite Sie sich entscheiden: Fortan kämpfen Sie sich mal durch Einzelspielerlevels, mal durch die Schlachtfelder des Multiplayerparts.

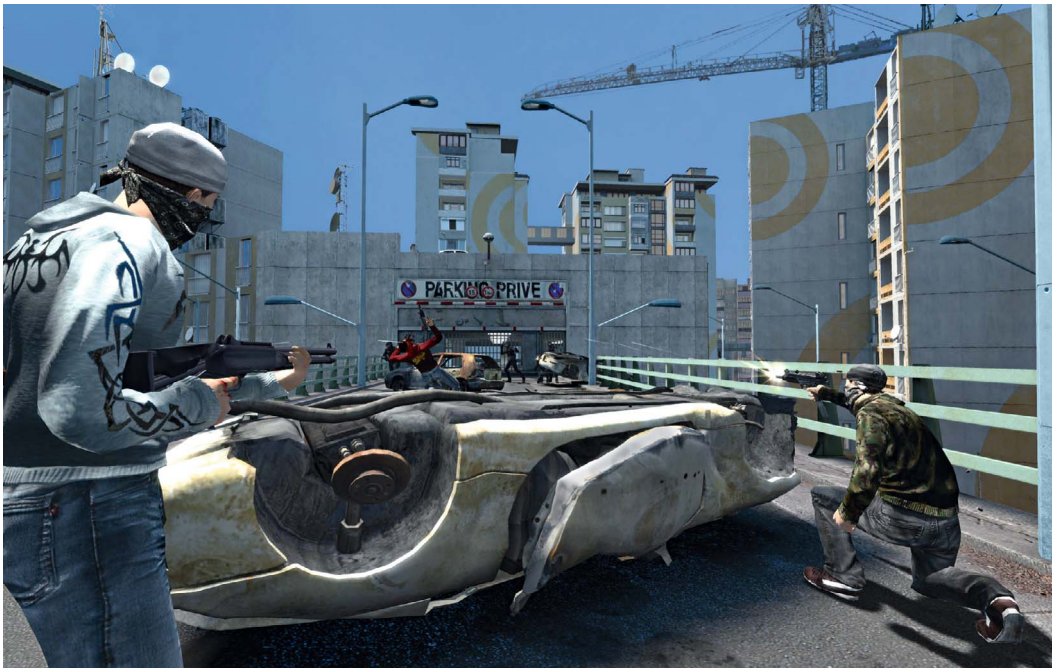
Darf ich mitspielen?

Das Konzept hinter dem Crossplayer sieht so aus: Sie ziehen zum Beispiel zunächst als Templer und aufgepumpter Shooter-Held durch einen verlassenen Bürokomplex, der von KI-Gegnern bevölkert wird – soweit alles genretypisch. Haben Sie sich aber den Weg auf die Straße freigekämpft, stolpern Sie in eine Massenschlacht zwischen Straßenpunks und Polizisten. Nun sucht Ihnen **The Crossing** einen Multiplayer-Server, bei dem gerade eine neue Runde auf der passenden Karte startet. Dessen Spieler werden nun gewarnt: Ein Elitekämpfer tritt dem Kampf bei. Je nach dem, was für ein Gefecht die Story nun für Sie vorsieht, ändern sich jetzt die Spielregeln. Denkbar wäre, dass alle Teilnehmer ein Team gegen



Jeder dieser **Polizisten** könnte ein menschlicher Spieler sein.

Sie bilden und verhindern müssen, dass Sie die Karte durchqueren. Oder aber ein paar Spieler werden Ihnen zur Seite gestellt und helfen Ihnen dabei, die Gegenseite auszulöschen. Vielleicht tritt auch ein Elitekämpfer der anderen Seite bei. Oder aber es kämpft jeder gegen jeden. Sie sehen: Die Möglichkeiten sind zahlreich. Wer als »Normalo« einen Elitekämpfer erledigt, erntet besonders viele Punkte - und bekommt damit vielleicht die Möglichkeit, selbst einer zu werden.

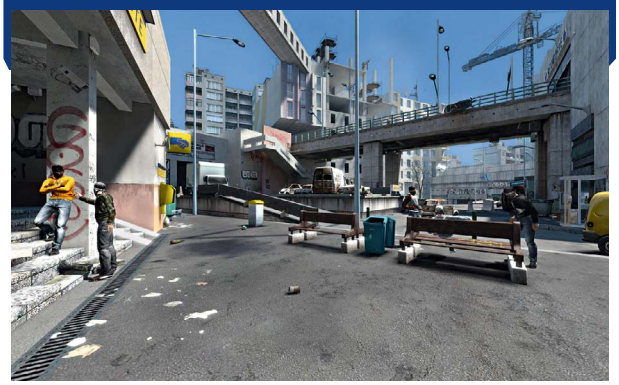


Arkane Studios hat bei den Pariser **Unruhen** im Herbst 2005 passendes Bildmaterial gesammelt, zum Beispiel von Barrikaden.

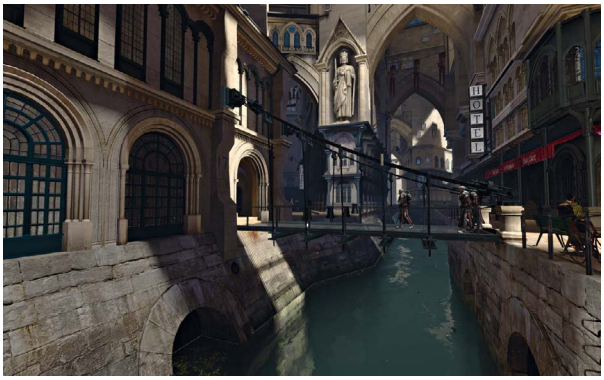
Mister Anderson!

In **The Crossing** werden Sie sich außerdem in die Storylevels anderer Solospieler schleichen können. Wie Agent Smith in **Matrix** übernehmen Sie dann etwa die Kontrolle über einen beliebigen Streifenpolizisten und machen Jagd auf den Helden. Das dürfte unheimlich spannend werden: Wenn ab und zu nur einer von zehn KI-Gegnern plötzlich ein gewitzter Shooter-Profi werden kann, wird man den sonst so tumben Widersachern nicht mehr mit der gewohnten Lässigkeit begegnen. Die Elitekämpfer sind den normalen Spielern zwar waffen- und ausrüstungstechnisch überlegen, dafür sind die Standardkämpfer aber in der Überzahl und können wiederholt ins Spiel einsteigen. In die Skriptsequenzen, die es wie in jedem anständigen Shooter natürlich auch in **The Crossing** geben wird, können die Gaststars natürlich nicht eingreifen – das würde die Einzelspieleratmosphäre stören. Wem das Crossplay-Konzept trotzdem gänzlich gegen den Strich geht, der kann den Mehrspielermodus auch ganz ohne Elitekämpfer spielen und in der Kampagne nur gegen Bots antreten. Der hat dann natürlich mit dem alten Problem zu kämpfen: KI ist nun einmal dumm. FAB

PARALLELE REALITÄTEN


Die eine Welt von The Crossing ist in **Anarchie** und Chaos versunken…

Ménage à trois: links Polizisten, rechts Straßengangs, in der Mitte Templer.


…die andere als totalitärer **Kirchenstaat** im Mittelalter erstarrt.

THE CROSSING

Genre: Ego-Shooter
Termin: noch nicht bekannt
Entwickler: Arkane Studios
Status: zu 20% fertig

Fabian Siegismund: »Das Crossplayer-Konzept haut mich aus den Socken! Denn die Arkane Studios wollen mit genau den Dingen aufräumen, die mich bei Shootern nerven: KI-Gegner sind dummes Kanonenfutter, Multiplayer-Titel können keine Geschichte erzählen. Oder haben Sie je die Kartenbeschreibungen von Battlefield 2 gelesen? Ich mache mir keine Sorgen darum, dass vielleicht niemand die normalen Kämpfer spielen will – mir wird es nämlich großen Spaß machen, den strahlenden Helden in die Knie zu zwingen. Shooter-Anfänger dürften als Crossplayer allerdings Probleme bekommen: Menschen lassen sich nicht auf »leicht« stellen. Zumindest ich mich nicht.«

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK 3510