

Riddick tappt mal wieder im Dunkeln.
Macht aber nichts, der mag das so.

Assault on Dark Athena

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5394

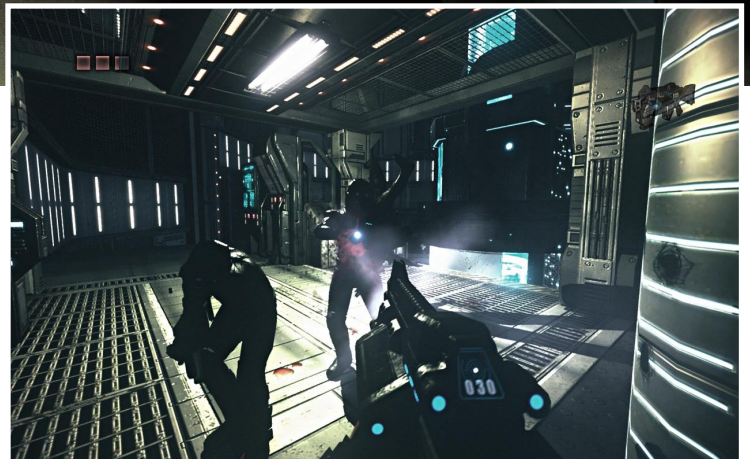
Dieses »Cryoschlaf«-Konzept scheint irgendwie nicht ganz durchdacht zu sein. Sie wissen schon: Die Idee, sich in Tiefschlaf versetzen zu lassen, um lange, ereignislose Zeitabschnitte zu überbrücken, insbesondere bei Weltraumflügen. Diese Technik ist für manche Menschen heutzutage bereits Alltag: Nur so überleben GameStar-Mitarbeiter die Redaktionskonferenzen. Doch in der Zukunft scheinen Cryoschläfer ein gefundenes Fressen für Weltraum-Spitzbuben zu werden. In Filmen wie **Alien – Die Wiedergeburt**, **Lost in Space** oder **2001 – Odyssee im Weltraum** werden pennende Astronauten entführt, verletzt oder gar getötet.

Im Schleich-Shooter **Assault on Dark Athena** hat die eiskalte Captain Revas daraus ein Geschäft gemacht: Sie kapert mit ihrem Riesenkreuzer »Dark Athena« Raumschiffe und verarbeitet die schlafenden Passagiere zu willenlosen Drohnen, die sie dann als Kampfmaschinen für Söldner-Aufträge einsetzt. Doch mit ihrem neusten Fang hat sich die Dame zu viel aufgetischt: Richard B. Riddick, die wohl härteste und kahlste Sau des Universums. Und der lässt sich nicht verwursten. Wir haben **Assault on Dark Athe-**

na bereits vorab durchgespielt und als Glatzkopf unserer bösen Gegenspielerin gezeigt, wo der Frosch die Locken hat.

Doppelpack

Assault on Dark Athena schließt direkt an seinen Vorgänger **Escape from Butcher Bay** an, den der Entwickler Starbreeze netterweise gleich noch in einer grafisch aufgemotzten Version beilegt. Die Spiele bilden die Grundlage der **Riddick-Saga**: Auf **Dark Athena** folgen die Filme **Pitch Black**, **Krieger der Finsternis** und **Chroniken eines Kriegers**. Doch nun muss Riddick erstmal sein akutes Problem lösen: Captain Revas hat sein Raumschiff gekapert, noch unerkannt schleicht unser Held durch die Gänge der Dark Athena. Die macht ihrem Namen alle Ehre und ist tatsächlich erfreulich düster. Erfreulich deshalb, weil Riddick dank seiner Spezialaugen auch in absoluter Finsternis sehen kann. Kaut er sich in die Schatten, bekommt sein Blickfeld einen Blaustich. Dann wird unser der Held nahezu unsichtbar und kann Gegner von hinten mit nur einer Nahkampf-Attacke ausknipsen. Zunächst ist er dabei lediglich mit einer Haarnadel bewaffnet, die er Revas un-



Dank der schicken **Licht- und Schatteneffekte** fällt nicht auf, dass die Levels recht steril wirken.

bemerkt stibitzt hat. Aber Sie wollen nicht wissen, auf wie viele grausige Arten der Hüne damit seine Gegner erledigt. **Assault on Dark Athena** ist blutrünstig, brutal und genau wie sein Vorgänger nur etwas für Erwachsene.

Drohnenpack

Riddick kann sich natürlich auch offene Raufereien liefern. Die linke Maustaste lässt ihn zuschlagen oder -stechen, die rechte blockt. Wirklich dynamisch sind die Kloppeereien allerdings nicht, denn wenn Riddick die Deckung hoch nimmt, kann er sich nicht mehr bewegen. Wir stehen also mit erhobenen Fäusten (oder Messern) herum, bis unser Gegenüber zuhaut, anschließend schlagen wir zurück. Mal klappt das, mal nicht. Wir versuchen daher, so oft wie möglich aus dem

Hinterhalt anzugreifen, und schleichen in bester **Stirb Langsam**-Manier als Einzelkämpfer durchs Feindesland.

Apropos Feinde: Das sind in erster Linie die erwähnten Drohnen; zombieartige Maschinenmenschen mit Sturmgewehren, die normalerweise behäbig durch die Gänge stapfen. Die Besatzung der Dark Athena kann die Wesen jedoch fernsteuern. Dann zeigen rote Lämpchen am Kopf der Drohne, dass sie gerade auf Sendung ist. Nun ändert sich das Verhalten unseres Gegners, die KI schaltet von der tumben Zombie-Gangart in den gewitzteren Söldner-Modus. Eine coole Idee, sowohl spielerisch als auch inhaltlich.

Landausflug

Im Spielverlauf findet Riddick auch Schusswaffen, zwei davon



Riddick kämpft sich unbeirrt mit einem **Mech** voran, während Revas ihn zum Aufgeben überreden will.



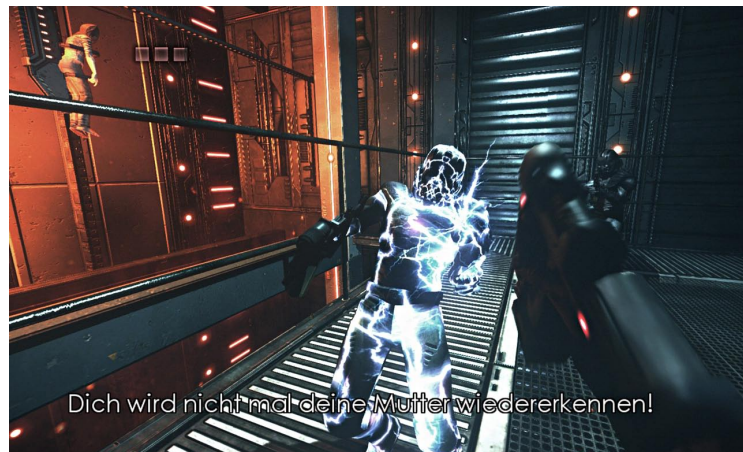
Nahkampf spielt in der ersten Hälfte von Assault on Dark Athena eine große Rolle. Die Duelle sind allerdings recht knifflig.

Gruppenkuscheln

Eine entscheidende Neuheit bietet **Assault on Dark Athena** aber doch: einen Multiplayer-Part. Zu den sechs Spielarten gehören nicht nur Deathmatch, Capture the Flag und zwei andere taktische Team-Varianten sowie der Pitch-Black-Modus. Darin übernimmt ein Teilnehmer die Rolle des Riddick und huscht mit Messern durch die Schatten, die übrigen Spieler müssen ihn jagen. Wer ihn erledigt, tauscht mit ihm die Rolle und wetzt fortan selbst die Klingen. Das erinnert ein bisschen an **Aliens vs. Predator 2**.

sogar mit unendlich viel Munition. Jetzt wird **Assault on Dark Athena** zum eher klassischen Shooter, und verliert damit einen Teil seiner besonderen Stimmung. Das **Stirb Langsam**-Gefühl geht spätestens dann flöten, wenn Riddick nach einigen Stunden vom Schiff entkommt. Nun verschlägt es ihn auf einen nahen Planeten, die Geschichte wird etwas holprig und verliert in störenden Kletterpassagen ihren Schwung. An die dichte Atmosphäre von **Escape from Butcher Bay** reicht **Assault on Dark Athena** deshalb nicht heran, dennoch werden sich Fans des Vorgängers in der Rolle des Riddick schnell wieder zuhause fühlen.

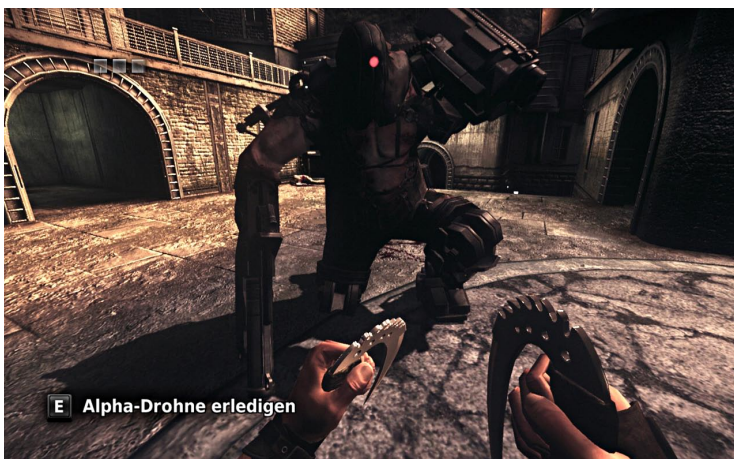
In Sachen Synchronsprecher ist **Assault on Dark Athena** ganz vorne mit dabei: Vin Diesel vertont wie gehabt Riddick, Michelle Forbes (Admiral Kane aus **Battlestar Galactica**) leiht Captain Re-



Der **Elektroschocker** erledigt Gegner mit einem Schuss, lädt aber nur sehr langsam nach.

was ihre Stimme, und Lance Henriksen (**Aliens**) spricht einen der Gefangenen an Bord. Henriksen hat übrigens ebenfalls keine guten Erfahrungen mit Cryoschlaf

gemacht: Zu Beginn von **Alien 3** stürzt sein Alter Ego Bishop in den Tod, weil mal wieder niemand wach geblieben ist, um das letzte Alien zu vernichten. **FAB**



Die großen **Alpha-Dronen** müssen wir zuerst »sturmreif« schießen und dann mit dem Messer fertig machen.

Assault on Dark Athena

► **Angespielt** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **23. April 2009**
► Hersteller: **Starbreeze Studios / Atari** ► Status: **zu 90% fertig**

Fabian Siegmund: Die Starbreeze Studios übertreiben es ein bisschen mit Riddicks Machismo: Der Kerl spricht mittlerweile nur noch in möglichst lässigen Einzeilern und wirkt deshalb nicht mehr wie ein cooler Halunke, sondern eher wie ein Sprücheklopfer. Auch in Sachen Story und Leveldesign lassen die Entwickler das letzte Feingefühl vermissen. Assault on Dark Athena ist zwar trotzdem noch ein sehr gutes Spiel, an die Klasse seines herausragenden Vorgängers reicht es aber nicht heran.



fabian@gamestar.de

Potenzial **Sehr gut**