



Auf der Multiplayer-Karte »Jungle« konzentrieren sich die Gefechte in einem **offenen Innenhof**. Alle Screenshots sind gestellt und entsprechen nicht der wirklichen Spielerfahrung.

Aliens vs. Predator

Der Sci-Fi-Shooter lockt mit einem **fordernden Multiplayer-Modus und blutigen Schockeffekten**. Offiziell wird er in Deutschland gar nicht erscheinen.

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 6199
Finishing Moves
▶ Quicklink: 6599
Trailer
▶ Quicklink: 6600

In einem Kellerraum in London Chiswick stehen zwei Dutzend Journalisten um acht Fernseher herum. Die Mission: zum ersten Mal den Multiplayer-Modus von **Aliens vs. Predator** spielen. Zwischen ihnen und dem Matchbeginn steht Eric Miller. Der Assistant Producer vom Entwicklerstudio Rebellion will erst mal erläutern, wie das eigentlich funktioniert mit dem Multiplayer-Spiel. Achselzucken im Plenum – was gibt's da schon zu erklären? Jeder hier hat oft genug Shooter gespielt. Eric Miller greift zu seinem Merkzettel.

Zehn Minuten später hat er beschrieben, wie in **AvP** leichte Nahkampfangriffe geblockt werden können, schwere nicht, aber durch eine leichte Attacke unterbrochen, wogegen nach geblockten leichten Attacken Gegenangriffe mög-

lich sind, der Predator aber nur nach schweren Angriffen Todesstöße ausführen kann, im Gegensatz zu den Marines, die keine schweren Angriffe beherrschen, dafür zwei Feuermodi je nach Waffe, für die sie Munition aufsammeln müssen, anders als der Predator, der Energie nachlädt; wie der Predator im Wärmebild-Modus nur Marines sieht und im Alien-View-Modus nur Aliens, wie er sich tarnt und wann enttarnt und wie er Sprungziele anwählt und Minen legt, wie das Alien an Wände springt und an ihnen hochläuft und sich in Richtung Boden orientiert, wie die Marines ihre Taschenlampe ausschalten und der Predator seine Wurfscheibe im Flug nachjustieren kann. Panisch listen einige Journalisten auf die Gamepad-Belegungspläne, die

vor ihnen ausliegen, proppenvoll mit Funktionen. »Wir wollten für Aliens vs. Predator einen taktischen, intellektuell stimulierenden Multiplayer-Modus erschaffen«, formuliert Eric Miller das Ziel. Herausgekommen ist in jedem Fall eine deutlich komplexere Herausforderung als das übliche Zielen-und-Draufhalten.

Die Spielmodi

Dabei sind die vier Spielmodi ziemlich gewöhnlich. Neben klassischem Deathmatch mit bis zu 18 Personen gibt es drei mehr oder weniger kooperative Alternativen, Varianten von Last Man Standing oder Survival. Die mäßig originellen Modi wertet Aliens vs. Predator dadurch auf, dass es mit Marines, Aliens und Predator drei grundverschiedene Parteien ins Spiel schickt, die sich in ihren Eigenschaften stark unterscheiden.

Der Marine

Marines, so formuliert es der Senior Producer David Brickley, sind »bad-ass soldiers«, knallharte Soldaten. Gegen außerirdische Kampfmaschinen wirken sie trotzdem ziemlich zerbrechlich. Die Welt ist feindlich, in jedem Schatten können Aliens lauern, getarnte Predators sind für Menschen-

augen unsichtbar. Nur das schrille Fiepen des Bewegungsmelders deutet an, dass sich irgendwo irgendwas bewegt. Menschen sind schwach, und diese Erfahrung vermittelt der Multiplayer-Modus von **Aliens vs. Predator** eindrücklich. Marines laufen im Schneckentempo, sie halten kaum Treffer aus, durchschauen keine Tarnung, müssen Munition und frische Lebensenergie im Level aufklauben, indem sie Päckchen suchen. Sie funzeln mit Taschenlampen ins Dunkel, der Lichtschein macht sie zu weithin sichtbaren Zielen. Sie sind hilflose, fast bedauernswert zarte Wesen. Aber sie haben ihre Waffen, und das gibt ihnen einen großen Vorteil: Sie kämpfen auf Distanz. Und sie sind flexibel. Zur Standardausrüstung gehören Sturmgewehr und Pistole, dazu können sie weitere Waffen wie die Schrotflinte oder den Flammenwerfer aufsammeln.

In der Praxis sind die Marines in **AvP** am leichtesten zu steuern, weil sie sich spielen wie in jedem normalen Shooter. Aber unerfahrene Spieler sterben als Marine im Sekundentakt, denn die Menschen sind den Außerirdischen extrem unterlegen. Deshalb brauchen Marine-Spieler Übung und einen kühlen Kopf, sie müssen



Der Vorteil der Marines: Verschiedene Waffen, etwa ein **Flammenwerfer**.



Wenn Aliens einem Gegner in den Rücken fallen, töten sie ihn sofort.



Finishing Move: Der Predator reißt einem Alien den inneren Kopf raus.



In manchen Spielmodi müssen die Marines **zusammenhalten**, um gegen die übermächtigen Außerirdischen eine Chance zu haben.

stets den Bewegungsmelder beobachten, die richtige Waffe wählen, schnell reagieren. Wer gut zielt, pflückt Aliens mit wenigen Schüssen von der Wand.

Das Alien

Ein Alien ist eine wandelnde Bio-Waffe, ein extrem effizienter Killer. Für ein Alien verlieren Begriffe wie »unten« und »oben« ihre Bedeutung, sie laufen überall, an Wänden, kopfüber an Decken, schlängeln sich um Säulen, machen gewaltige Sprünge. Aliens sind die schnellste der drei Fraktionen; im Sprint-Modus nehmen sie so viel Geschwindigkeit auf, dass sie nur noch mit viel Fingerspitzengefühl zu kontrollieren sind. Sie benutzen ihren Körper als Waffe. Das bedeutet: Sie müssen heran an den Feind, in den Nahkampf. Aliens schlagen aus dem Hinterhalt zu, fallen von Decken und Wänden und hauen mit ihren Klauen zu oder rammen ihren klingen-scharfen Schwanz in den Körper des Gegners. Sie fällen jeden Feind mit wenigen Hieben, auch die starken Predators. Aber sie halten selbst nicht viel aus. Wenn sie getroffen werden, müssen sie sich zurückziehen. Dann heilen sie in kurzer Zeit vollständig.

Im Multiplayer-Modus von **Aliens vs. Predator** zum ersten Mal ein Alien zu spielen, ist eine eindrucksvolle Erfahrung. Blitzschnell wischt man durch die Levels, überraschte Feinde fallen in null Komma nichts unter den Hieben. Im Schatten zu lauern und einem nichtsahnenden Marine ins Gesicht zu springen, macht die bösen Spaß. Aber ein Alien effektiv zu steuern ist eine Herausforderung, denn nur wer den Level in- und auswendig kennt, behält auch dann die Orientierung, wenn

er an Wänden und Decken hängt. Beim Probespielen in London sieht man Aliens, die wieder und wieder um einen Baumstamm kreisen, weil sie den Boden nicht mehr finden, oder solche, die panisch nach ihrem eigenen Schwanz schlagen, weil der beim Rückwärtslaufen ins Sichtfeld baumelt.

Der Predator

Der Predator hat nur ein Ziel: Aliens und Menschen zu jagen. Zu diesem Zweck bringt er außerirdische Hochtechnologie mit, die ihm bei diesem Vorhaben hilft. Die Tarnvorrichtung zum Beispiel, die ihn für Marines unsichtbar macht, solange er nicht angreift. Auf seiner Schulter ist der Plasma Caster montiert, eine Schusswaffe, die jeden Gegner mit einem Treffer zerstört. Sie ist zielsuchend, muss aber erst aufschalten, was drei Sekunden dauert, eine kleine Ewigkeit. Der Predator legt Minen und verschießt einen Wurfstern, den er im Flug lenkt. Im Nahkampf verteilt er mit seiner Krallen tödliche Schläge. Und er kann an fast jeden Ort der Umgebung springen, auch hoch hinauf in Bäume.

Beim Probespielen gibt es keinen Zweifel, dass der Predator der stärkste der drei Charaktere ist, extrem effizient und dickhäutig. Aber er hat zwei deutliche Nachteile. Jeder Waffeneinsatz benötigt Energie; wenn der Vorrat erschöpft ist, muss der Predator einen Knotenpunkt finden und dort Saft nachtanken. Das dauert rund fünf Sekunden, in denen der Koloss wehrlos ist. Zweiter Nachteil: Die Hochtechnologie macht den Predator zu einem komplexen Charakter. Das Springen zum Beispiel funktioniert nicht auf Knopfdruck, sondern über eine Zielansicht, bei der man ein rotes

Zieldreieck im Level verschiebt. Das dauert. Den Plasma Caster aufzuschalten dauert. Auf die Rückkehr des Wurfsterns zu warten dauert. Energie nachladen dauert. Der Predator ist ein fürchterlicher Gegner, wenn er mit gezielten Angriffen auf einen Schlag tötet. Gelingt ihm das nicht, bleibt er oft für kurze Zeit wehrlos – ein offenes Ziel für Gegenangriffe.

Der Gewaltgrad

Die drei Fraktionen machen aus **Aliens vs. Predator** im Multiplayer-Modus ein komplexes Kräfte-messen mit recht unterschiedlichen Taktiken. Es ist aber auch ein Spiel für Erwachsene. Die augenfälligste Gewaltdarstellung sind die so genannten Finishing Moves, Todesstöße, mit denen Aliens und Predator ihren Gegnern auf derbe Weise den Rest geben. **Aliens vs. Predator** unterscheidet dabei, ob Sie Ihren Gegner von vorn oder von hinten angreifen. Letzteres nennt sich »Stealth Kill«, heimlicher Angriff; auf Tastendruck löschen Sie einen Feind mit einem Schlag aus. Wenn Sie von vorn attackieren, müssen Sie sich dagegen im Nahkampf durchsetzen. Dann kann ein »Trophy Kill«

folgen, eine Trophäen-Tötung. Von Stealth Kills und Trophy Kills gibt es mehrere Varianten. Der Predator schneidet Gegnern zum Beispiel von hinten die Kehle durch, von vorn packt er Menschen am Hals und reißt ihnen den Kopf mitsamt Wirbelsäule aus dem Körper. Das Alien zerfetzt Gegnern die Kehle oder durchbohrt mit dem Schwanz den Brustkorb, von vorn sticht es ihnen ein Auge aus. Die Marines besitzen weder Stealth Kills noch Trophy Kills. Als Marine erleben Sie dafür – zumindest in den Multiplayer-Partien – die brutalen Finishing Moves häufig aus der Opferperspektive. Denn **Aliens vs. Predator** stellt Sie als Spieler mitsamt Ihrem Körper dar, und so blicken Sie im Moment des Todes an sich hinunter und sehen, wie der Schwanz des Aliens oder die Krallen des Predators durch Ihren Brustkorb platzen.

Rebellion und Sega machen sich gar nicht erst die Mühe, diese Darstellungen durch die USA zu bringen: **Aliens vs. Predator** wird in Deutschland nicht offiziell auf den Markt kommen. Erwachsene, die es spielen wollen, müssen eine internationale Version importieren. **CS**

Aliens vs. Predator

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Februar 2010**
► Hersteller **Rebellion / Sega** ► Status **zu 80% fertig**

Christian Schmidt: Die Multiplayer-Partien auf der Playstation 3 waren eine zwiespältige Erfahrung. Keine Frage, dass die drei Fraktionen viel taktischen Spielraum lassen. Allerdings sind die Matches anfangs ziemlich frustrierend, weil man mehr mit der Steuerung kämpft als mit den Gegnern. Wenn man seine Spielfigur aber erst mal beherrscht, entfaltet das Spiel faszinierendes Potenzial.



christian@gamstar.de

Potenzial Gut