Als Skulk-Alien lauern wir in finsteren Ecken an der Decke und warten, bis ahnungslose **Marines** des Weges kommen.

Im **Commander-Modus** sorgen wir aus unserem Bau heraus dafür, dass der Alien-Befall sich weiter über die Karte verteilt.

Natural Selection 2

Wer bei »Natural Selection« nur an den Evolutionstheoretiker Charles Darwin denkt, ist zwar gebildet, verpasst aber einen der innovativsten Multiplayer-Shooter der Gegenwart. Auch wenn der eigentlich schon über zehn Jahre alt ist. Von Petra Schmitz

⊕ Stärken

+ gute Balance trotz asymmetrischer Teams
+ Aliens spielen sich hochspannend
+ Commander-Modus für Strategen
+ tolle Effekte, wenn's zur Sache geht

⊖ Schwächen

- für Shooter-Neulinge nicht empfehlenswert
- nur ein Spielmodus

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Unknown Worlds** Entwickler: **Unknown Worlds (Natural Selection, GS 01/2003: 82 Punkte)**
Termin: **30.10.2012** Spieler: **24** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8144 | Auf DVD: Test-Video

Teamspiel! Wer im Multiplayer-Shooter **Natural Selection 2** das Teamspiel ignoriert, sollte lieber den Kühlschrank abtauen oder den Garten umgraben. Was auch immer, er sollte jedenfalls was anderes machen, als **Natural Selection 2** zu spielen. Haben wir übrigens Multiplayer-Shooter geschrieben? Wir meinen natürlich Multiplayer-Beißer. Nein, Multiplayer-Hauer! Okay, geschossen wird auch, bleiben wir also beim Shooter. Auch wenn wir mit dieser Bezeichnung den wichtigen Strategie-Part ausklammern. So, jetzt sind Sie hoffentlich vollends verwirrt. Aber das ist prima, denn genau das sind Sie auch, wenn Sie das erste Mal in eine Partie von **Natural Selection 2** einsteigen und das Original von 2002 nicht kennen. Deswegen vorher unbedingt das eine oder andere der im Spiel angebotenen Tutorial-Videos anschauen!

Das erste **Natural Selection** erblickte Ende 2002 als Modifikation zu **Half-Life** das Licht der Welt. Schon damals waren wir ziemlich angetan von dem Projekt, in dem völlig asymmetrische Mannschaften gegeneinander antraten, nämlich schießwütige Marines gegen zähnefletschende Aliens. Erstere unter der Leitung eines idealerweise strategisch versierten Commanders, ähnlich wie man es vielleicht aus **Battlefield 2** kennt, nur deutlich umfangreicher. Wir honorierten den pfiffigen Genre-Mix mit 82 Punkten. Nun hat der Entwickler Unknown Worlds **Natural Selection 2** veröffentlicht, das längst keine Mod mehr ist, sondern ein eigenes Spiel, für das

Machen wir besonders gerne: als **Alien** einem Marine, der sich gerade mit der Axt an einem unserer Sammler vergeht, in den Po zu beißen.

Charles Darwin gilt als einer der Väter der Evolutionstheorie.

man auf Steam Geld bezahlen muss. Es sieht deutlich besser aus als das Original, hält aber an dessen Tugenden fest: asymmetrische Teams, Commander, los geht's!

Auf derzeit sechs reichlich verwinkelten und obendrein großen Karten balgen sich Marines mit Außerirdischen. Ziel ist es, die Basis des gegnerischen Teams in Grund und Boden zu kloppen. Damit das nicht passiert (oder je nach Blickwinkel eben doch), sorgen sich beide Mannschaften um Eroberungen von Territorium, wo etwa Rohstoffe abgebaut werden. Die fließen als Punkte aufs Teamkonto, mit dem der – sicher in einem Metallkasten (Marines) oder einem Glibberknubbel (Aliens) sitzende – Commander beispielsweise Forschungen anleiert. Die liefern dann stationäre Geschütze (Sentry Guns), bessere Ausrüstung für die Marines beziehungsweise höhere Evolutionsstufen für die Aliens. Damit der Commander dabei nicht die Übersicht verliert, nimmt er das Geschehen aus der typischen Strategie-Ansicht wahr, er schaut also von oben auf eine Karte.

Sind bessere Knarren und Alien-Viecher mal erforscht, stehen sie gegen die individuell von Spielern verdienten Punkte zum Kauf bereit. Doch Vorsicht: Wer abnippelt, startet in der Basis wieder mit dem Erbsengewehr oder als Winz-Alien, all die teuren Upgrades sind futsch und wollen abermals verdient werden. Durch diesen simplen Kniff bleibt das Geschehen fair und kein Team kann sich in Nullkommanix zur Supermannschaft entwickeln, gegen die nichts mehr auszurichten ist.

Während sich die Marines grundsätzlich wie alle Marines in allen Shootern dieser Welt spielen (Knarre raus und ab dafür), muss man bei den Aliens umdenken – beziehungsweise sogar an der Decke laufen. Als anfänglicher Skulk sind Sie im Kugelhagel zwar schnell hinüber, können aber blauen Bohnen allein durch irres Rumgehüpfe ausweichen. Oder alternative Routen an Wänden, Decken und durch Lüftungsschächte suchen, Ihr Gegenüber so verwirren oder gleich aus dem Hinterhalt zubeißen. Ein fortschrittlicher Lerk kann sogar fliegen und ist in Windeseile aus dem Fadenkreuz eines Marines verduftet.

Und das Tollste an **Natural Selection 2**: Obwohl die beiden Teams so unterschiedlich sind, funktioniert die grundlegende Balance jetzt schon recht gut. In all den Matches, die wir bisher erlebt haben, gab's keinen großen, spielentscheidenden Vorteil auf der einen oder anderen Seite. Allerdings patchen die Entwickler fleißig, unter anderem auf Basis von Umfragen, um das Spielerlebnis immer runder und fairer zu gestalten.

Wer ein Reinfuchs-Fuchs ist und Teamspiel mag, aber die Nase von Militärgedöns à la **Battlefield** voll hat, ist bei **Natural Selection 2** gut aufgehoben. Was wir in diesem Zusammenhang noch erwähnen sollten, auch wenn's keinen Einfluss auf die Wertung hat: Wir haben selten eine so angenehme Spielergemeinschaft wie die derzeitige von **Natural Selection 2** erlebt. Statt wüster Beschimpfungen hört und liest man zivilisierten Austausch und dank eingebauter Rookie-Markierung (Anfänger können ihre Namen grün einfärben) wissen alle anderen, dass da jemand ist, den man nicht anpflaumen, sondern besser an die Hand nehmen sollte. Prima! So etwas wünschen wir uns für mehr Spiele und fürs Leben. PET

Eine herrliche Abwechslung

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich kenne Natural Selection ja nun schon eine ganze Weile, also seit dem ersten Teil von 2002. Deswegen hab ich mich auch gleich im zweiten Teil wohlgefühlt. Aber selbst ich brauchte die eine oder andere Partie, um mich wirklich zurechtzufinden. Was ich an dem Spiel gar nicht hoch genug loben kann, ist die bewusste Auslegung auf konsequentes Miteinander: Commander und Team, alle zusammen gegen den Gegner und keiner alleine irgendwo mit der Shotgun in der Dunkelheit. Denn da lauern die Aliens – die sich ganz anders spielen. Eine herrliche Abwechslung im sonstigen Multiplayer-Angebot, in dem wir doch alle irgendwie immer die gleichen Soldatennasen spielen.

Bei den **Schlachten** um eine der beiden Basen geht's richtig zur Sache. Hier sehen wir einen Angriff der Marines im Spectator-Modus.

TERMIN 30.10.2012 **PREIS** 23 Euro **USK** nicht geprüft

Natural Selection 2

Multiplayer-Shooter

Publisher	Unknown Worlds
Entwickler	Unknown Worlds
Sprache	Englisch
Ausstattung	Steam-Download
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Natural Selection (24)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Ja
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 100 Stunden

»Wenn man sich mal in der Mechanik und auf den Karten zurechtgefunden hat, lässt einen Natural Selection 2 so schnell nicht wieder los.«

GRAFIK 7/10
- ⊕ gelungene Kampfeffekte
- ⊕ gute Lichteffekte ⊕ hübscher Alien-Befall
- ⊖ mäßige Animationen ⊖ langweilige Texturen

SOUND 9/10
- ⊕ gelungene Geräuschkulisse
- ⊕ gut zu hörende Schritte
- ⊕ satte Waffensounds

BALANCE 8/10
- ⊕ Basen der Teams gut auf den Karten platziert
- ⊕ keine Überlegenheit trotz asymmetrischer Teams
- ⊖ finale Ausbaustufen fast schon zu stark

ATMOSPHÄRE 9/10
- ⊕ beklemmende Stimmung ⊕ unglaubliche fetzige finale Schlachten um die Basen ⊕ stets kleinere spannende Scharmützel ⊖ zumeist sterile Umgebungen

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ grundsätzlich einfache Steuerung ... ⊕ ... auch als Commander ⊕ Tastenbelegung frei konfigurierbar
- ⊕ dedizierte Server ⊖ Aliens zu Beginn fummelig

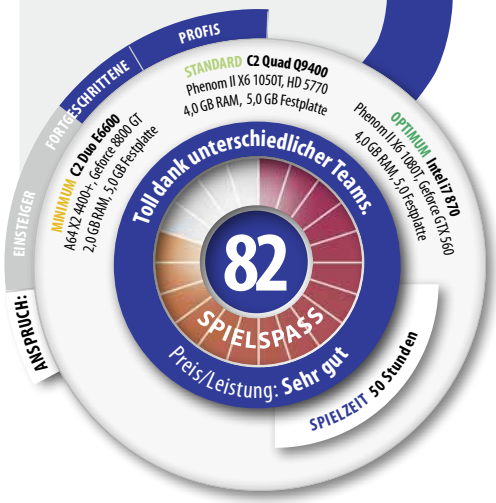
UMFANG 9/10
- ⊕ viel Abwechslung bei den Alien-Klassen
- ⊕ Forschungsobjekte
- ⊖ nur sechs recht ähnliche Karten

LEVELDESIGN 8/10
- ⊕ Alien-Routen durch Lüftungsschächte ⊕ viele alternative Wege ⊕ Hotspots schnell auszumachen ⊖ ohne dauernden Blick auf die Übersichtskarte zu Anfang arg verwirrend

TEAMWORK 9/10
- ⊕ Team- und individuelle Spielerpunkte ⊕ Heilung durch Commander und andere Spieler ⊖ extrem starke Abhängigkeit zwischen Commander und Team

WAFFEN & EXTRAS 8/10
- ⊕ Waffen-Upgrades ⊕ Evolutionsstufen bei den Aliens
- ⊕ stationäre Geschütze oder Tarnvorrichtungen
- ⊖ auf Dauer wenig Abwechslung

MULTIPLAYER-MODI 7/10
- ⊕ spannende Gefechte ... ⊕ ... mit ständig hin und herwogenden Frontlinien ⊖ bisher nur ein Spielmodus



Darwins berühmtestes Buch heißt »The Origin of Species by Means of Natural Selection«.