

# Hall of Fame

## Aliens vs. Predator

Fingernägel aufgepasst! 1999 lehrte uns der Ego-Shooter das Fürchten. Bis heute ist AvP der Inbegriff des puren Horrors - nicht nur für Fingernägel. Von Daniel Matschijewsky

Auf XL-DVD: Video-Special



Daniel Matschijewsky  
Redakteur  
danielm@gamestar.de

Noch heute träume ich davon. Diesem nervenaufreibenden Piepsen des Bewegungsmelders – die vielleicht genialste Idee, die Regisseur James Cameron für seinen Film **Aliens: Die Rückkehr** (1986) hatte. Denn das penetrante Geräusch bedeutete: Da ist etwas in der Dunkelheit. Etwas Böses. Und es wartet nur darauf, mir blitzschnell den Garaus zu machen. Wie es den hoffnungslos unterlegenen Marines in Camerons Science-Fiction-Klassiker erging, ließ mich das mehr oder minder daran angelehnte Spiel **Aliens vs. Predator** hautnah spüren. Indem es mich in die Stiefel eines solchen Soldaten steckte, um auf dem aus der Vorlage bekannten Planeten LV-426 nach dem Ursprung der tödlichen Xenomorphs zu suchen. Ein hochgradig spannendes Shooter-Erlebnis, das unzählige Genre-Kollegen – von **Doom 3** über **F.E.A.R.** und **Clive Barker's Jericho** bis **Dead Space** – inspirierte und das bei mir auch heute noch für schweißnasse Hände sorgt.

Das Mittel, das **Aliens vs. Predator** (kurz: **AvP**) hierfür einsetzt, ist denkbar einfach: Dunkelheit. Die verwinkelten Gänge der verlassenen Menschengesiedlung auf LV-426



Ein seltener, dafür meist tödlicher Anblick: Ich werde von gleich drei zähnefleischenden **Aliens** attackiert.

sind derart finster, dass ich stets nur wenige Meter weit sehen kann. Zudem besitzt mein Marine noch nicht mal eine Taschenlampe; ich darf lediglich mit spärlichen Leuchtfackeln um mich werfen. Davon allerdings nicht unbegrenzt viele, sondern stets nur vier Stück zur gleichen Zeit. Wenn ich also eine weitere Abzweigung beleuchten will, muss ich immer erst einen Moment warten, bis die bereits platzierten Fackeln erloschen sind. Dann erst darf ich neue werfen – endlos scheinende Sekunden, in denen ich mit halb zugekniffenen

Augen in die Dunkelheit starre, um wirklich jede verdächtige Bewegung vor, hinter, neben oder über mir auszumachen.

Eigentlich ist dafür ja der Bewegungsmelder da. Doch das blöde Ding spielt mir immer wieder Streiche. So piepst es bisweilen auch dann, wenn sich nur irgendwo eine Tür öffnet oder sich ein Aufzug in Bewegung setzt. Das Grauen, das **AvP** erzeugt, entsteht deshalb hauptsächlich in meinem Kopf. Die Gefahr scheint allgegenwärtig, und selbst kleinste Geräusche und Schattenspiele las-

Den wieselflinken **Facehuggern** komme ich am besten mit einem Flammenwerfer bei.



Der zuschaltbare **Jagdmodus** des Aliens warnt mich vor Gefahren (blau).



## Deswegen legendär

- ☛ nervenzerfetzende Spannung
- ☛ Marine-, Alien- und Predator-Kampagne
- ☛ »Pieps! Pieps! Pieps!«
- ☛ cooler Multiplayer-Modus

sen mich paranoid innehalten – ein inszenatorisch simples, aber äußerst effektives Mittel, das auch Ridley Scotts ersten **Alien**-Film von 1979 zur Horror-Legende machte. Dazu kommt: Ich darf nicht speichern. Wenn mich eines der stets zufällig spawnenden Biester erwischt, heißt es »Game Over«, und ich darf den kompletten Level von vorn anfangen. Was in heutigen Actionspielen undenkbar scheint, ließ auch anno 1999 so manchen Genre-Fan verzweifeln. Der Entwickler Rebellion reagierte und lieferte die fehlende Speicherfunktion ein Jahr später mit einem kostenlosen Patch nach. Allerdings durfte ich meinen Fortschritt selbst nach dem Update nicht beliebig oft sichern, sondern je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad nur zwischen zwei und acht Mal pro Mission – puh!

**Aliens vs. Predator** hat sich aber nicht nur wegen seiner zum Schneiden dichten Horror-Atmosphäre einen festen Platz in meinem Spielerherz gesichert, sondern auch und vor allem wegen der drei unterschiedlichen Story-Kampagnen. Ich darf nämlich nicht nur als Marine außerirdischen Monstern Saures geben, sondern alternativ in die Haut eines Alien oder Predators schlüpfen. Letzteres hat mir besonders viel Spaß gemacht, da der Bursche gemäß der Film-Vorlage jede Menge Hightech-Schnickschnack mit sich herum trägt. Beispielsweise kann sich der Predator auf Knopfdruck nahezu unsichtbar machen und so an unvorsichtige Wachen heranschleichen, um sie mit seinen Armklingen einen Kopf kürzer zu machen. Zudem besitzt er einen Wurfspieß sowie eine auf der Schulter verankerte Kanone, die Feinde automatisch fixiert. Besonders cool sind die unterschiedlichen Sichtmodi, mit denen ich Menschen oder Aliens leichter er-

Gänsehautmoment: Im Verlauf der Marine-Kampagne finde ich den versteinerten **Space Jockey** aus dem ersten Alien-Film.



kenne. Durch all seine Hilfsmittelchen kommt mir der Predator aber ein wenig zu mächtig vor. Da er sich sogar heilen kann, was zudem nur wenig seiner ohnehin großzügigen Anzugenergie kostet, pflügt er mit regelrechter Leichtigkeit durch die Reihen seiner Gegner. Klar, von einem Superjäger erwarte ich nichts anderes, und es macht ja auch einen Heidenspaß, im Tarnmodus und mit aktivierter Thermalsicht auf Beutejagd zu gehen. In Sachen Anspruch fällt die Predator-Kampagne aber gerade deshalb weit hinter den beiden anderen zurück.

Womit ich beim Alien wäre. Das besitzt weder eine dicke Panzerung noch irgendwelche Waffen. Das zähnefleischende Biest verlässt sich stattdessen auf seine Agilität. So kann ich mich als Xenomorph rasend schnell fortbewegen und sogar an Wänden und Decken entlang krabbeln. Grundgütiger, wie oft mich das zur Weißglut getrieben hat! Die Alien-Levels sind nämlich derart verwinkelt, dass ich bei der ständigen Kraxelei schon bald nicht mehr wusste, wo denn nun oben und unten ist. Die einzige Möglichkeit: Die Taste fürs Klettern loslassen und hoffen, dass ich nicht wieder in tiefste Abgründe zurückfalle, sondern dass der Boden auch wirklich ein Boden ist – und

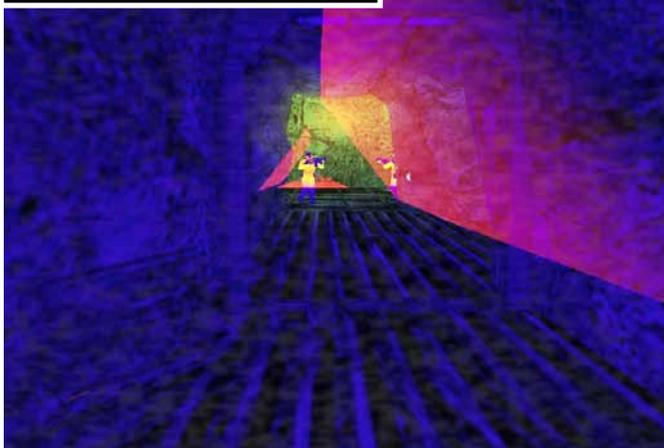
keine Wand oder Decke. Ebenso nervig ist, dass das Biest regelmäßig in Flammen aufgeht. Warum? Viele Soldaten tragen Molotov-Cocktails mit sich herum, die ich aber nicht sehe, sondern erst »bemerke«, wenn ich dem Gegner eine watsche – bumm!

Bei drei dermaßen unterschiedlichen Hauptfiguren liegt es nahe, sie auch im Mehrspieler-Teil aufeinander prallen zu lassen. Das hat mich allerdings nur peripher interessiert, da ich zu dieser Zeit den Großteil meiner Internet-Gebühren (damals gab's noch keine Flatrates) lieber ins erste **Unreal Tournament** gesteckt habe. Die wenigen Probestpartien, die ich absolviert habe, machten mir aber viel Spaß, zumal das Programm viele Modi und Optionen erlaubt, mit denen man die Gefechte extrem abwechslungsreich gestalten kann. Und

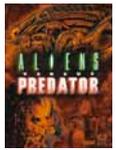
den besten Kumpel durchs Headset fluchen zu hören, weil sein Predator trotz Tarnmodus von meinem Alien verhackstückt wurde, ja, das zaubert bis heute ein breites Grinsen auf mein Gesicht. Und ist vor allem eine willkommene Abwechslung zu der nervenaufreibenden Anspannung, die ich als Marine in der Solo-Kampagne verspüre. Aber ach... Stress, Angst und Panik habe ich mich noch nie derart freiwillig ausgesetzt wie bei **Aliens vs. Predator**. Ein Shooter, der auch 14 Jahre nach seiner Veröffentlichung nichts von seiner Faszination verloren hat. **DM**

**Dieses Piepsen macht mich wahnsinnig!**

Thermalsicht, zielsuchende Geschosse – der **Predator** ist mit jeder Menge Hightech ausgestattet.



## Aliens vs. Predator

PUBLISHER	Sega	
ENTWICKLER	Rebellion	
QUELLE	Steam, Ebay	
SPRACHE	Englisch	
HARDWARE	Minimum: Pentium II mit 400 MHz, 128 MByte RAM	
SO LÄUFT'S	Die »Classic 2000« genannte Neuauflage des Spiels läuft problemlos auf allen gängigen Windows-Versionen und kostet zur Zeit auf Steam nur schlappe 3 Euro.	

**Fazit** Hochgradig spannender, knüppelharter Horror-Shooter der alten Schule.