

Aliens: Dark Descent

HORRORTrip FÜR TAKTIKER

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Tindalos Interactive** Termin: **20.6.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Dark Descent schickt euch mit einem innovativen Squad-System in fordernde taktische Gefechte – ein gelungener Mix aus den »Alien«-Filmen, XCOM und Pacman. Von Martin Deppe

Kleine weiße Kreise. Diese verdammten kleinen weißen Kreise! Von allen Seiten rasen sie auf unsere kleinen grünen Kreise zu, die sich zu einem vierblättrigen Kleeblatt zusammenschmiegen. Ein gutes Zeichen? Denn Glück können wir jetzt brauchen. Wir schalten von der Übersichtskarte zurück in die Spielansicht, und aus den kleinen weißen Kreisen werden die großen schwarzen Bestien, die uns seit 1979 immer wieder Albträume bescheren: Aliens! Die grünen Kreise, das sind unsere vier Marines, die Schulter an Schulter das Feuer eröffnen. Wir

geben zweimal den Sperrfeuerbefehl inklusive Zielsektor, und zwei unserer Soldaten bestreichen selbstständig das zugewiesene Gebiet mit Dauerfeuer. Die grob gezielten Salven treffen zwar kaum, verlangsamen die Viecher aber zumindest ein bisschen. Mit einem trockenen »FUMP!« feuern wir noch eine Granate in die Horde, verstümmeln zwei der Angreifer. Doch es sind zu viele, die Munition geht uns aus, ein Alien schnappt sich einen schreienden Marine und zerrt ihn weg. Die übrigen drei geraten in Panik. Wir suchen hektisch einen Ausweg – und tat-

Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr geduldig seid und Rückschläge verkraftet.
 ... ihr gerne viel erkundet.
 ... ihr die »Alien«-Filme mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr jeden Kämpfer gezielt kommandieren wollt.
 ... ihr deutsche Sprachausgabe braucht.
 ... euch freies Speichern wichtig ist.

sächlich ist ein Schott mit grünen Leuchtzeichen in Reichweite. Wir lassen unser nur noch dreiblättriges Kleeblatt hindurchhuschen und sofort die Tür verschweißen. Geschafft! Zumindest ein paar Sekunden, doch die hämmernden Geräusche verraten schon, dass die Tür nicht lange halten wird ...





Gerade noch haben wir dutzende Drohnen und Sprinter getötet, aber jetzt kaum noch Munition.

Fünf gegen Hunderte

Das ist nur eine von zahllosen dramatischen Szenen, die wir in Aliens: Dark Descent erlebt haben. Wir sind mit dem Raumschiff Otago auf dem Mond Lethe gestrandet, der von den Xenomorphs überrannt wurde – und kommen nicht weg, weil Lethe unter Quarantäne steht und raketenbestückte Satelliten keinen mehr in den Orbit lassen.

Die Otago dient uns fortan als Hauptquartier. Hier schalten wir neue Waffen frei (alle entstammen den »Alien«-Filmen), erforschen Technologien, flicken Verwundete zusammen. Dieser Basisteil ist aber weniger umfangreich als etwa bei XCOM, ihr baut zum Beispiel keine neuen Bereiche – die werden automatisch im Kampagnenverlauf freigeschaltet. Die weitaus meiste Spielzeit

verbringt ihr mit den taktischen Einsätzen, bei denen ihr anfangs vier, später fünf Marines unter anderem in Kolonien, einen Raumhafen und weitere alienverseuchte Schauplätze schickt. Und diese taktischen Gefechte haben ein paar Besonderheiten, die Dark Descent außergewöhnlich machen.

Das Team entscheidet

Die taktischen Einsätze laufen grundsätzlich in Echtzeit ab, ihr könnt aber jederzeit per Leertaste in die Zeitlupe schalten oder ganz pausieren (das müsst ihr in den Optionen festlegen). Die erste Besonderheit: Wenn ihr eurem Trupp einen Befehl gebt, zum Beispiel das oben genannte Sperrfeuerkommando, entscheidet der Truppführer, wer ihn am besten ausführt – etwa der Marine mit der besten Schnellfeuerwaffe oder dem vollsten Magazin. Wenn ihr einen verwundeten Soldaten heilen wollt, gebt ihr nur den Befehl dazu – wer mit dem Medkit losrent, entscheidet aber wieder das Team. Dieses Squad-System funktioniert nach etwas Gewöhnung richtig gut.

Und ihr habt immer noch die Möglichkeit, Mikromanagementbefehle zu erteilen – vor allem wenn es ums genaue Zielen geht. Zwei Beispiele: Standardmäßig haben eure Marines neben ihrem Sturmgewehr eine Shotgun dabei, und ihr könnt den kegelförmigen Feuerbereich von Hand markieren, um etwa ein nahes Alien massiv zu verletzen. Sobald ihr in eurer Basis mit Hilfe gesammelter Ressourcen den Flammenwerfer freigeschaltet habt, könnt ihr Kämpfer damit anstelle der Schrotflinte ausstaffieren. Auf euren Befehl hin grillen sie damit einzelne Gegner oder stecken einen ganzen zugewiesenen Bereich in Brand. So versperrt ihr zum Beispiel zeitweilig einen Gang oder eine Tür – der Effekt verstärkt sich noch durch Öllachen am



Kampf in Zeitlupe: Trotz Flammenwerfer- und Granateneinsatz kommt ein Zerstörer an uns ran, wirft alle Marines im Umkreis um und kilt einen Kameraden.

EIN MARINE IST IM KAMPF GEFALLEN!

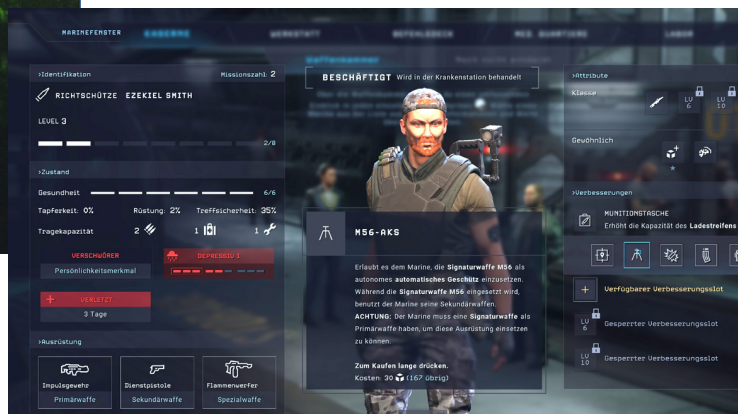
Du kannst nichts mehr für ihn tun.

Vielleicht solltest du dich zum Panzerwagen zurückziehen und deinen Trupp zurück zur Otago bringen.

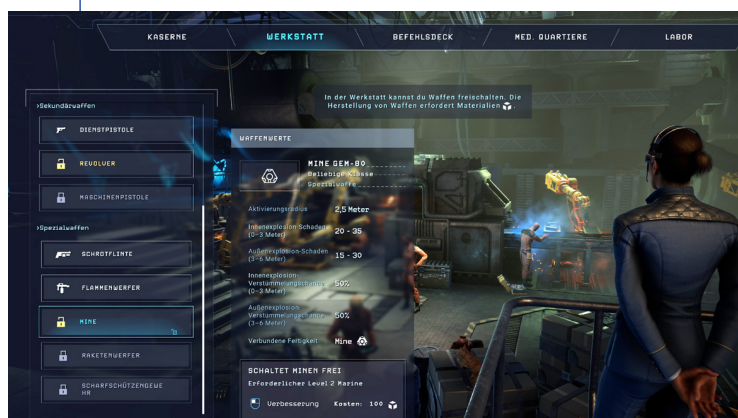
um mehr zu erfahren.

DIE OTAGO: EURE ZERRUPFTE BASIS

Nach Einsätzen (oder mittendrin) kehrt ihr auf die havarierte Otago zurück und kümmert euch um eure Marines, Ausrüstung, Verbesserungen und so weiter.



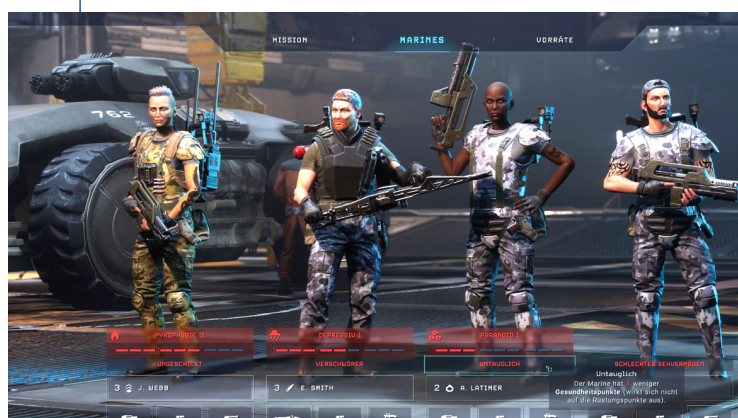
Marine Ezekiel hat Level 3 erreicht, wir machen ihn zum Richtschützen, er kann dann das schwere Signatur-MG einsetzen. Mit Level 6 und 10 gibt's weitere Verbesserungen für ihn. Falls er so lange lebt.



In der Werkstatt schalten wir Waffentypen und Ausrüstung frei, indem wir gesammelte Ressourcen investieren. Marines ab Level 2 können Minen legen, für den starken Raketenwerfer braucht's dann schon Stufe 6.



Täglich gibt's ein Multiple-Choice-Event. Die sind zwar nicht superspannend, aber ganz praktisch, um die Heilung verletzter oder traumatisierter Marines zu überbrücken. Je länger ihr aber wartet, desto mehr Aliens sammeln sich auf Lethe!



Darum schicken wir das nächste Team runter, auch wenn die Marines noch nicht ganz fit sind. Aber was soll bei ungeschickt, untätig, depressiv und schlechtem Sehvermögen schon schiefgehen?

Boden. Friendly Fire gibt's in Dark Descent allerdings nicht, selbst wenn ein Kamerad mitten im Schrotflintenschusskegel steht, bekommt er nix ab. Ja, unrealistisch, aber Friendly Fire wäre bei einem Squad-basierenden Bewegungssystem ein Spielspaßkiller. Noch eine Besonderheit: Kommandos wie der Granatwerfer- oder Shotgun-Einsatz verbrauchen einen Befehlspunkt, und die sind knapp und regenerieren sich langsam. Ihr müsst also gut überlegen, wann und wofür ihr diese Attacken einsetzt.

Alte und neue Feinde

Eure Einsatzgebiete sind weiträumig, schon die erste Kolonie besteht aus zahlreichen Gebäuden voller Gänge, Räume und Hallen verteilt auf zwei Stockwerke und einen unterirdischen Bergwerkslevel. Zwischen den Bauten tobt ein Sturm. Immerhin könnt ihr den Panzerwagen, der euch in den Schlamassel chauffiert hat, an festgelegten Außenpositionen parken lassen – und solltet das auch: Ihr kommandiert das Fahrzeug zwar nicht selbst, doch sein Zwillingsschutz mit Endlosmunition feuert automatisch auf Gegner in Reichweite und hat uns mehr als einmal den Hintern gerettet.

Pro Schauplatz verbringt ihr je nach Schwierigkeitsgrad und Spielweise locker drei, vier, fünf Stunden, um alle Missionsziele zu erfüllen: Ihr sollt zum Beispiel vermisste Kolonisten aufspüren und möglichst lebendig zum Panzerwagen eskortieren oder sogar tragen – sie verstärken dann je nach Beruf eure Soldaten, Ärzte oder Forscher in der Basis. Ihr sucht Hinweise, wer hinter dem Alien-Ausbruch steckt, bekämpft unter anderem Facehugger, Drohnen und Sprinter (die aus infizierten Wachhunden geboren werden) bis hin zu mehreren Bossgegnern, etwa eine Alien-Königin. Aber auch ganz neue Gegnertypen sind dabei, etwa die Kultisten – das sind Raumdockarbeiter, die aus irgendwelchen Gründen die Aliens total klasse finden und euch mit Rohrzangen, aber auch mit Feuerwaffen angreifen. Eine willkommene Abwechslung zu den Nahkämpfen mit Aliens!

Ratatatatata ... klick!

Aliens: Dark Descent schafft es ganz hervorragend, dass euch ständig irgendwas fehlt. Munition zum Beispiel, denn ihr dürft nur eine bestimmte Menge für eure Hauptwaffen mitnehmen. Und wenn die verballert ist, weichen eure Marines selbstständig auf ihre Pistolen (und später Revolver) aus. Die richten zwar nur einen Bruchteil des Schadens an, haben aber immerhin Endlosmunition.

Einen großen Teil eurer Einsätze haltet ihr daher auch nach Kisten Ausschau, die Munition, Medkits, Ressourcen und Werkzeuge enthalten. Letztere braucht ihr unter anderem, um Türen zu verschweißen. Einige Räume lassen sich so zu vorübergehenden Schutzräumen umwandeln, in denen eure Marines eine Verschnaufpause einlegen: Dann stoppen sie eventuelle Blutungen, be-



Ihr könnt euren Panzerwagen zu bestimmten Kartenpositionen schicken.



Zwickmühle: Vorne greifen uns Kultisten mit Rohrzangen und Gewehren an, hinter uns huscht ein Alien durch die Tür. Stress pur!

kommen etwas Munition, und, ganz wichtig, der Spielstand wird gespeichert. Denn Dark Descent hat kein freies Speichern, sondern legt nur sporadisch Autosaves an, etwa vor einem Bosskampf oder wenn ihr per Aufzug das Stockwerk wechselt. Es ist uns mehrfach passiert, dass wir eine halbe Stunde lang nicht speichern konnten, weil wir zu wenig Werkzeuge hatten. Das macht das Spiel zwar schön spannend, weil es den Druck noch mal erhöht, ist aber nicht jedermanns Sache: Dark Descent ist kein Spiel, das man abends mal für eine Viertelstunde anwirft, ihr braucht viel mehr Spielzeit am Stück.

Bloß kein Stress!

Apropos Druck: Eure Marines haben einen realistischen Stresslevel. Erlebnisse wie erlittene Verletzungen, zu viele Gegner, lange Gefechte, entführte oder gar getötete Kameraden sind schlecht für die Work-Life-Balance und wirken sich spürbar aus. Gestresste Marines mit dem Zustand »rasend« treffen

zum Beispiel viel schlechter und verballern gleichzeitig mehr Munition, ein »verwirrter« Soldat lässt Befehlspunkte langsamer aufüllen. Das verstärkt die ohnehin angespannte Atmosphäre des Spiels zusätzlich –

klasse! Mit Ruhepausen in den (zuge-schweißten) Schutzräumen könnt ihr den Stress senken, und erfahrene Soldaten wie Sergeants (dazu später mehr) sind stressresistenter. Permanenter Stress kann sogar in einem Trauma enden – dann haben Marines langfristige Nachteile wie »Pyrophobie« und flippen fortan regelrecht aus, wenn mal ein Flammenwerfer brutzelt.

Und noch eine Besonderheit von Dark Descent: Ihr entscheidet selbst, wann ihr euch aus einem Einsatzgebiet zurückzieht. Wenn ihr zu viele Verletzte und Verluste habt oder schlicht keine Munition mehr auftreiben könnt, solltet ihr euch zum Panzerwagen zurückziehen und per Extraktionsbefehl zum Basisschiff zurückkehren. Alle Missionsziele, die ihr vorher geschafft habt, bleiben auch erledigt, ihr könnt beim nächsten Besuch mit den noch offenen Zielen weitermachen. Auch eure zugeschweißten Türen, geleerten Kisten und so weiter bleiben so, wie ihr sie verlassen habt. Diese Rückzugsmöglichkeit macht das Spiel noch einen Tacken



Mit der Taschenlampe haben wir eine Leiche entdeckt. Hoffentlich hat sie Munition in den Taschen...

interessanter: Soll ich lieber auf Nummer sicher gehen und abhauen, muss mich dann aber erneut in den Untergrund vorkämpfen? Oder befreie ich mit meinem angeschlagenen Trupp und nur mit Revolvern noch ein oder zwei Geiseln von den Kultisten?

Jäger und Gejagte

Vor allem eure Alien-Gegner setzen eine fiese Schwarmintelligenz ein. Wenn sie euch sichten, habt ihr schnell ganze Jagdtrupps am Hals, und die Biester patrouillieren auch recht geschickt und schneiden euch den Weg ab. Ihr müsst oft abwägen, ob ihr euch lieber in Räumen oder hinter Deckung versteckt, oder das offene Gefecht sucht. Die größeren Aliens weichen auch eurem Sperrfeuerkegel aus und nähern sich außerhalb des Schussfelds. Je länger ihr unterwegs seid und je mehr Bestien ihr erlegt, desto größer die Gefahr, dass ein Bossgegner auftaucht – etwa ein schwer gepanzerter Zerstörer, der mit einem Angriff alle Marines

MEINUNG

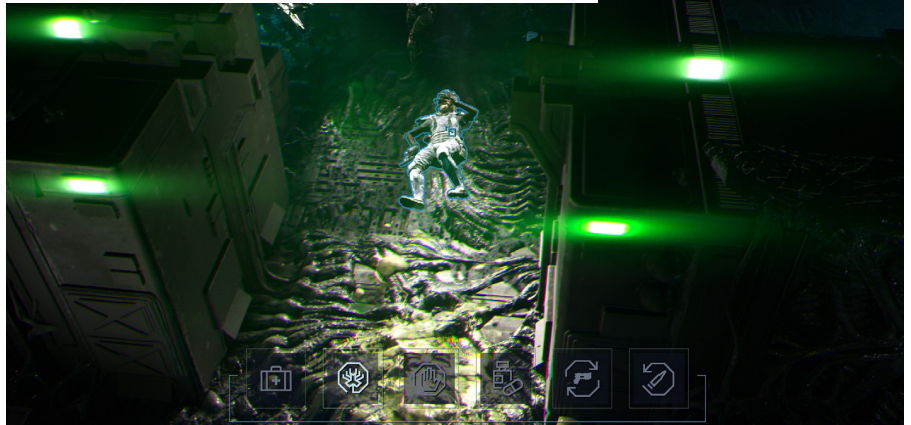
Martin Deppe
@GameStar_de



Meine Schwester wirft mir heute noch vor, dass ich ihr damals großzügig erlaubt habe, mit mir »Aliens – Die Rückkehr« zu gucken. Dabei war sie doch schon zwölf Jahre jung! Okay, ich hatte eventuell etwas Schiss, mir die Videokassette allein anzuschauen. Doch heute bin ich abgehärtet und ganz entspannt an den Test von Dark Descent gegangen: Pfft, taktische Perspektive von oben, das ist doch nicht gruselig! Oh, doch, ist es! Denn das Spiel schafft es verdammt gut, die düstere, klaustrophobische Atmosphäre der Filme rüberzubringen, mit Licht und Schatten zu spielen, den Dauerstress zu vermitteln, mit einem kleinen Trupp gegen übermächtige Horrorhorden anzutreten. Auch das taktische Squad-System funktioniert erstaunlich gut: dass mein Team nämlich selbst entscheidet, wer der beste Mann oder die beste Frau ist, meine Befehle auszuführen. Hinzu kommt die ständige Knappheit: Die Munition geht aus, Medkits sind alle, ich brauche dringend Werkzeug, um ein Automatikgeschütz zu flicken oder eine Tür zu verschweißen, damit ich zumindest kurz verschnaufen und vor allem speichern kann!

Allerdings ist Dark Descent nix für ungeduldige Spieler. Weil ihr nicht frei speichern dürft, passiert es schon mal, dass das letzte Savegame eine halbe Stunde alt ist. Wenn ihr dann Verluste erleidet oder gar der ganze Trupp über die Klinge springt, kann das schon frustrieren, da ihr die letzte halbe Stunde noch mal angehen müsst. Allerdings ist das Spiel nie unfair, es gibt immer genug Möglichkeiten, es beim nächsten Anlauf besser zumachen – und sei es der Rückzug aus dem Einsatz, um mit frischen Truppen erneut vorzurücken.

Ein Facehugger überlebt das Feuer und springt prompt unsere Soldatin an. Zum Glück haben wir im Labor das Extraktionsgerät erforscht und können das Vieh ohne Kopfschuss entfernen.



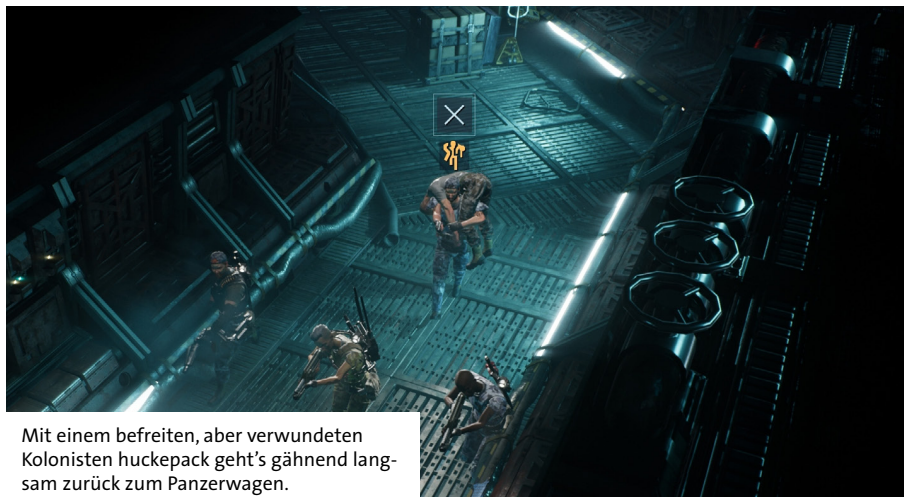
umwirft und kurzzeitig benommen macht. Und immer wieder gibt's einen Ansturm-großangriff mit Dutzenden Viechern, angekündigt durch einen Countdown. Ihr habt dann ein paar Sekunden Zeit, um zum Beispiel ein mitgeführtes Automatikgeschütz aufzubauen und Verwundete zu verpflegen. Ach ja, das kann auch alles auf einmal passieren: Jagd, Boss, Sturmangriff. Wenn ihr Glück habt, schafft ihr es bei einer Angriffswelle rechtzeitig zum Panzerwagen und lasst sein automatisches Doppelgeschütz die Horden abwehren. Ein sehr befriedigendes Gefühl, versprochen!

Um bei all den dunklen Gängen, Räumen, Hangars und Außenbereichen die Übersicht zu behalten, habt ihr zum einen eine Minimap mit eingebautem Motion Tracker (ihr könnt auch Alien-Nester mit einem Ortungsgerät bestücken, das euch rechtzeitig vor Neuankömmlingen warnt). Auf der Minimap gleiten fremde weiße Lebenszeichen in 60 Metern Umkreis Pacman-artig herum. Doof dabei allerdings: Nur auf der großen Karte werden Munitionskisten, Medkits, euer Panzerwagen und so weiter angezeigt, auf der kleinen Übersichtskarte hingegen nicht, auch wenn ihr fast danebensteht – so müsst ihr öfter umschalten, als eigentlich nötig ist. Ihr könnt auf der großen Karte auch keine Bewegungsbefehle erteilen, um etwa Feindgruppen auszuweichen.

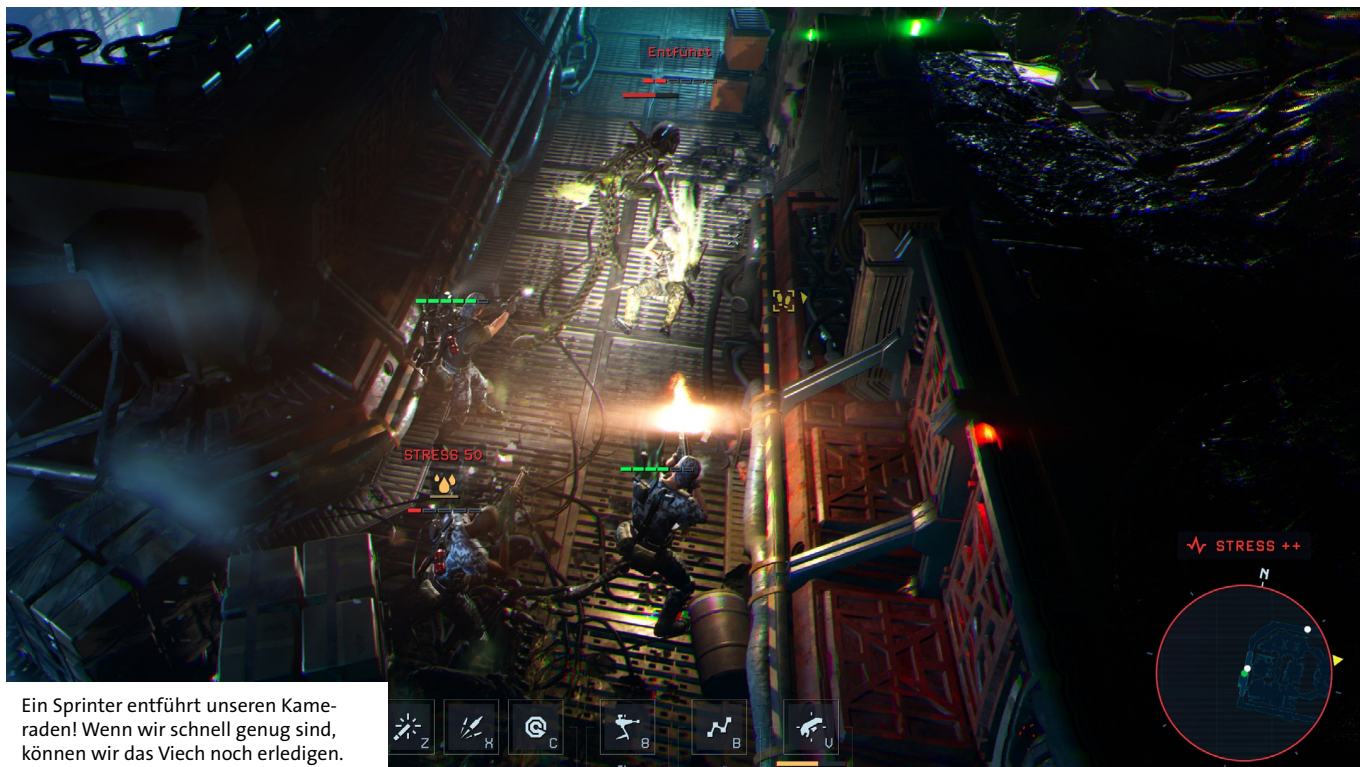
Shadow on the Wall

Dark Descent ist wirklich dunkel: Ihr verbringt die meiste Zeit in düsteren Gängen und Räumen, viele sind von Alien-Nestern verseucht, aus denen immer wieder Bestien klettern – gern auch mal aus Wänden. Licht und Schatten sind gut umgesetzt, ihr könnt mit euren schultergestützten Lampen dunkle Ecken ausleuchten und zum Beispiel plünderbare Leichen entdecken, die ihr sonst übersehen hättet. Auch heftige Stürme oder Regenfälle in den Außenarealen sind gut inszeniert und Explosionen, Brände sowie Mündungsfeuer echte Hingucker. Selbst die Schrotflinten streuen quasi glühende Geschosse, dadurch ist ein Gefecht gut zu lesen. In Bewegung sieht das düstere Spiel auch viel besser aus als auf Screenshots. Zwei Dinge sind allerdings unrealistisch und stören etwas: Im Taschenlampenstrahl werfen zwar Objekte Schatten, aber unsere eigenen Leute nicht (die werfen weiterhin Schatten aus anderen Lichtquellen). Und es gibt auch keinen Mündungsfeuerschatten, wie ihn zum Beispiel Jagged Alliance 3 hat. Aber ganz ehrlich: Wenn wir auf ein Dutzend anstürmende Sprinter ballern, haben wir echt andere Sorgen als Mündungsfeuerschatten.

Nerviger finden wir da die (ausschließlich englischen) Voice Overs unserer Marines, denn die wiederholen sich zu oft. Wenn sie zum Beispiel DNS-Proben aus getöteten Ali-



Mit einem befreiten, aber verwundeten Kolonisten huckepack geht's gähmend langsam zurück zum Panzerwagen.



Ein Sprinter entführt unseren Kameraden! Wenn wir schnell genug sind, können wir das Viech noch erledigen.

ens pulen sollen, erzählen sie uns jedes Mal: »I hate my job!« Jedes Mal! Beim ohnehin langsamen Öffnen einer Munitionskiste kommt ein aufgeregtes »Let's look what's inside!« Leute, da ist ein fettes Munitionssymbol auf dem Kistendeckel, was soll da schon drin sein? Unfreiwillig komisch wird es, wenn wir mit unserem Squad leise vorrücken, der Truppführer noch »Pssst!« macht – doch sobald wir dem Team einen neuen Bewegungsbefehl geben, brüllt der Typ lautstark: »DOUBLE TIME!« Aber abgesehen davon sind die Voice Overs gut eingesprochen, vom warnenden »I got multiple signals heading our way« bis hin zum verzweiferten »It burns! It burns!«, wenn ein Alien zerplatzt und ein Säureregen aufs Team niedergeht.

Nach dem Einsatz

Die einzige Verschnaufpause bekommt ihr in der havarierten Otago. Hier sind vor allem zwei Bereiche wichtig, die Waffenkammer und die Kaserne. In ersterer »kauft« ihr mit Ressourcen neue Waffen und Ausrüstung.

Das müsst ihr jeweils nur einmal machen, ein freigeschaltetes Scharfschützengewehr ist dann für alle eure Aufklärer verfügbar, das schwere MG M56 für alle Richtschützen. Anders als etwa bei XCOM müssen eure Marines aber ein paar Einsätze überleben, bis sie eine der fünf Klassen wählen dürfen. Umso wertvoller sind die erfahrenen Jungs und Mädels dann, denn eine gut ausgerüstete Sanitäterin kann Kameraden wiederbeleben, und ein Sergeant bringt Perks und Verbesserungen wie superwichtige größere Munitionsvorräte, teamweite Vorteile wie ein niedrigeres Stresslevel oder mehr Befehlspunkte. Ein Richtschütze mit Dreibeinverbesserung kann sein Signatur-MG als autonomes Geschütz aufstellen und mit seiner Sekundärwaffe zusätzliche Feuerkraft rausheulen. Dicke Wummen wie der Raketenwerfer brauchen jedoch besonders erfahrene Soldaten, dadurch haben wir immer eine Motivationsmohrrübe vor der Nase, den nächsten Rang zu schaffen. Auch wenn die

Marines bei weitem nicht so individuell sind wie etwa die Söldner in Jagged Alliance: Erfahrene Teammitglieder wachsen uns richtiggehend ans Herz, und wir tun alles, um sie heil aus einem Einsatz zurückzuholen. ★

ALIENS: DARK DESCENT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6100 / FX 6300
GTX 960 / Radeon R9 380
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 7 1800X
RTX 2060 / Radeon RX 5600 XT
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



tolle Licht- und Schattenspiele gute Animationen passende Soundeffekte gute Zwischensequenzen Sprachausgabe manchmal albern

SPIELDESIGN



cleveres Squad-System Befehle immer möglich viele Taktiken Kampf und Management Marines durchsuchen Objekte sehr langsam

BALANCE



nie unfair passendes Speichersystem viele Erklärungen vier modifizierbare Schwierigkeitsgrade wichtige Icons nur auf großer Map

ATMOSPHERE / STORY



Gefühl der Bedrohung jedes Medkit zählt viele Ereignisse viel Abwechslung Kommentare der Marines wiederholen sich oft

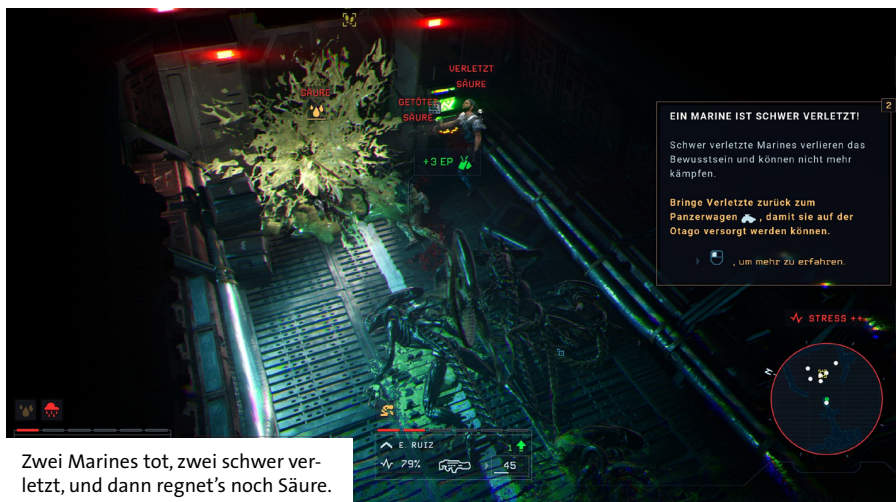
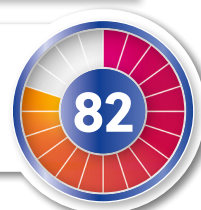
UMFANG



30 Stunden fünf Marine-Klassen dutzende Verbesserungen mehrstufige Missionsziele pro Einsatz Waffenarsenal könnte größer sein

FAZIT

Fordernde Gefechte gegen intelligente Aliens mit cleverem Squad-System und packender, bedrohlicher Atmosphäre.



Zwei Marines tot, zwei schwer verletzt, und dann regnet's noch Säure.