

Aliens Colonial Marines

Das nächste Alien-Computerspiel kommt nicht etwa von den Aliens vs. Predator 2-Machern, sondern von den Jungs von Brothers in Arms.

gamestar.de

- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5056
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5057

Menschen sind schon ein komisches Völkchen. Da kolonisieren die in ferner Zukunft fremde Planeten mit riesigen Raumschiffen, aber einen Bewegungsmelder, den man sich an sein Sturmgewehr kleben kann, anstatt ihn unpraktisch in der linken Hand halten zu müssen, das bekommen sie nicht hin. Gott sei Dank, denn der »Motion Tracker« hat mit seinem Dauergepiepe nicht nur die ersten beiden Teile der **Alien**-Filmreihe unheimlich spannend gemacht, sondern auch das Spiel **Aliens vs. Predator** und seinen Nachfolger. Sie kennen weder **Alien**, noch die Spiele,

noch den Motion Tracker? Dann lassen Sie uns kurz erklären. Die namensgebenden Aliens sind katzenähnliche, dunkelgrau-glänzende, schaurig-schöne Monster, die mit scharfen Krallen, einem Peitschschwanz und einem doppelten Satz spitzer Zähne bewaffnet sind. Zu allem Überflus ätzt ihr Blut zentimeterdicken Stahl durch. Die beste Vorsichtsmaßnahme gegen die Biester ist daher: Abstand halten. Hier kommt der Motion Tracker ins Spiel. Der zeigt auf einem kleinen Display Lebewesen an, die sich in der Umgebung bewegen. Je näher das Objekt, desto höher der Piepton,

desto höher der Stress. Und Stress ist genau das, was der Ego-Shooter **Aliens: Colonial Marines** bei Ihnen erzeugen will.

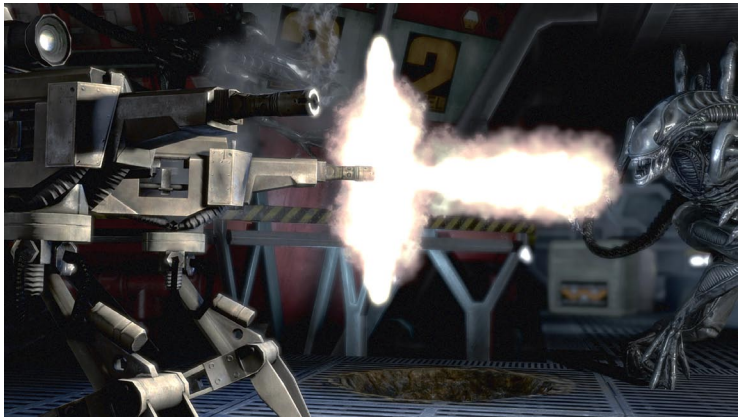
Dienstflucht

Colonial Marines orientiert sich am wohl actiongeladesten Teil der Filmreihe: dem zweiten. Denn während im ersten Kinofilm **Alien** nur ein einzelnes Monster für Chaos sorgt, hat Regisseur James Cameron **Aliens: Die Rückkehr** als brachiales Spektakel inszeniert, in dem es Sigourney Weaver alias Lieutenant Ellen Ripley mit einer ganzen Alien-Großfamilie zu tun bekommt. Chronolo-

gisch gesehen läuft **Colonial Marines** dabei parallel zu **Alien 3**. Kompliziert? Nur auf den ersten Blick. **Aliens: Die Rückkehr** endet mit einem Gefecht zwischen Ripley und einer Alien-Königin an Bord des Militärtraumschiffs Sulaco. Die heldenhafte Kämpferin schafft es, die Monstermutter ins All zu bugsieren (legendär: der dazu verwendete Laderoboter). Anschließend legen sich Ripley und die drei Überlebenden des Massakers in die Kälteschlafkammer, um den langweiligen Heimflug zur Erde zu verpennen – Ende gut, alles gut. Am Anfang von Teil 3 stellt sich jedoch heraus, dass die Alien-Mutter vor ihrem Abgang noch mindestens ein Ei auf der Sulaco gelegt hat. Aus dem ist ein Facehugger (wörtlich: »Gesichtsumarmker«) geschlüpft: eine achtbeinige Alienlarve, die Menschen anspringt, sich über deren Gesicht stülpt und anschließend durch die Speiseröhre ein Alien-Junges in die Brust seines Opfers verpflanzt. Der Nachwuchs bricht einige Tage später durch die Rippen seines Wirtes ins Freie – unangenehm! Als ein Brand an Bord der Sulaco ausbricht, entschließt sich der Schiffscomputer, Ripley und ihre schlafenden Freunde samt dem unbemerkten Facehugger kurzerhand per Rettungskapsel ins All zu feuern – geradewegs hinein in die Handlung von **Alien 3**. Das Militärtraumschiff gleitet indes herrenlos weiter – direkt auf **Colonial Marines** zu.



Der Motion Tracker meldet Bewegung hinter der Tür, die unser Kamerad gerade aufschweift. Die zwei Marines links machen sich schon kampfbereit.



Automatische **Verteidigungskanonen** halten die heranstürmenden Aliens auf Abstand.



Die Entwickler haben die Inneneinrichtung der **Sulaco** sehr gut an die des Films angepasst.



Beklemmende Stimmung wie im Film: Die **Aliens** greifen von allen Seiten an, die Marines werden überrannt.

Stubendurchgang

In **Colonial Marines** soll ein Trupp von Weltraumsoldaten unter Ihrer Führung herausfinden, was an Bord des verwaisten Schiffes passiert ist. Wer **Aliens: Die Rückkehr** gesehen oder den vorigen Absatz dieses Artikels gelesen hat, der weiß das eigentlich schon. Doch Gearbox hat die Drehbuch-Autoren David Weddle und Bradley Thompson angeheuert: Weddle hat bereits Episoden für **Star Trek: Deep Space Nine** geschrieben, gemeinsam mit Thompson hat er sich Geschichten für **Battlestar Galactica** ausgedacht. Beide sollen nun eine stimmige Hintergrundstory für **Colonial Marines** konstruieren. Wir spekulieren: Irgendwo an Bord der Sulaco muss eine weitere Alien-Königin verborgen sein, denn sonst würde der Monsterstrom irgendwann versiegen. Und außer-

dem braucht jeder Shooter ein dramatisches Finale samt Endgegner. Doch bis es soweit ist, schleichen wir durch die finsternen Gänge des menschenleeren Kriegsschiffes – und das ist echt gruselig. Toll: Alles hier sieht so aus wie im Film. Im Hangar der Sulaco parken die Landungsboote, die in **Aliens: Die Rückkehr** Ripley und ihre Marines auf dem Planeten LV-426 brachten. Neben den Kampfraumern steht einer der Laderoboter, mit dem Ripley die Alien-Königin von Bord hievte. Damit auch die Bereiche, die Sie nicht aus dem Film kennen, zum übrigen Dekor der Sulaco passen, überlässt Gearbox die Inneneinrichtung dem Künstler Sid Mead. Der hat nicht nur das Bühnenbild von **Aliens: Die Rückkehr** entworfen, sondern war auch für das Design im Kultfilm **Blade Runner** verantwortlich.

Spindkontrolle

Ob Mead sich auch den klobigen Motion Tracker ausgedacht hat, wissen wir nicht. Bei der Präsentation von **Colonial Marines** hält unser Alter Ego jedenfalls einen in der linken Hand und schleicht zusammen mit seinen Kameraden durch eine Alien-typisch schmucklose Umkleidekabine an Bord der Sulaco. Vor uns bewegt sich etwas, der stetig höher werdende Piepton des Geräts macht uns nervös. Was auch immer da herumstreunt: In der nächsten Schrankreihe muss es sein. Wir hechten um die Ecke, reißen die Pistole in unserer Rechten hoch; doch: nichts zu sehen. Der Motion Tracker deutet anscheinend auf einen der Spinde hin. Als unser Marine zögerlich den Tastencode für den Schrank eingibt und seine Kameraden bereits ihre Sturmgewehre auf die Türe rich-

ten, fällt uns als Alien-Fan ein: Der Bewegungsmelder gibt nur die Richtung des Objekts an, nicht seine Höhenlage. Wir sollten vielleicht... da bricht auch schon ein Alien aus dem Ventilations-schacht über uns, packt uns an der Uniformjacke und zerrt uns in die Deckenverkleidung! Doch noch sind wir nicht verloren. In einem Minispiel kämpfen wir um unser Leben: Während uns das Monster durch das Dunkle schleift, markieren Leuchtflächen am Bildrand, welche Richtungs-tasten wir drücken sollen. Ein ungezielter Schuss im richtigen Augenblick verschreckt das Vieh, und es lässt von uns ab. Nun liegt rechts von uns ein Lüftungsrost. Wir hämmern mehrfach auf die richtige Taste und schlagen so das Gitter ein. Unter uns irren die Marines umher, wollen uns helfen, rufen uns zu. Doch da taucht



Im Film hat Ripley mit einem solchen **Truppentransporter** umzingelte Marines gerettet.



Ein **Außenlevel**? Vielleicht kehren Sie ja in Colonial Marines auf den Planeten LV-426 zurück.

schon wieder das Alien auf und zerrt uns weiter. Wiederum drücken wir schnell die richtigen Knöpfe, und schließlich erledigen wir das Biest mit einer gezielten Gewehrsalve. Puh, jetzt aber nichts wie raus aus dem Schacht, bevor die Verwandten des Monsters zur Beerdigung kommen.

Kameradschaftsabend

Auch wenn sie sich in der letzten Szene nicht gerade mit Ruhm bekleckert haben, sind die Kameraden in **Colonial Marines** normalerweise recht hilfreich. Wie in **Republic Commando** erteilen Sie Ihren Begleitern kontextsensitiv direkt in der Spielgrafik Befehle. Wollen Sie etwa ein Stahltor verschließen, um Aliens auszusperrern, klicken Sie das Schott an und Ihr Kollege packt das Schweißgerät aus – vorausgesetzt, das Spiel sieht vor, dass Sie diesen Durchgang verrammeln können. Normalerweise haben Sie stets drei Marines im Schlepptau – **Brothers in Arms**, Gearbox' Weltkriegsshotter-Reihe, lässt grüßen. Im Laufe des Spiels soll **Colonial Marines** nicht nur kleine Scharmützel Mann gegen Monster bieten, sondern auch große Gefechte präsentieren. Dann müssen Sie und die Soldaten eine Stellung halten und taktisch klug Geschütztürme aufstellen, während ringsum Dutzende Aliens auf Sie einstürmen. In Sachen Waffen



Hat es sich ein **Facehugger** erstmal in Ihrem Gesicht gemütlich gemacht, sind Sie verloren. Hier bekommen Sie es gleich mit mehreren zu tun.

wird **Colonial Marines** alles bieten, was Sie aus dem Film kennen: Schrotflinten, schwere MGs mit Brusthalterung, Flammenwerfer und natürlich die markanten Sturmgewehre mit dem digitalen Munitionszähler und dem typischen Klang. Der Militärberater von Gearbox, Colonel a.D. John Antal, will sich außerdem ein paar neue Knarren einfallen lassen.

Dienstzeitende

Colonial Marines fängt die Stimmung von **Aliens: Die Rückkehr** sehr schön ein: Die niedrigen Decken, das minimalistische Design

oder die Soundeffekte erinnern stark an den Film. In der Pre-Alpha-Version, die uns Gearbox bislang gezeigt hat, sind die Animationen der Marines und der Aliens allerdings noch sehr staksig – die sahen bei **Aliens vs. Predator 2** besser aus. Doch wenn Gearbox erstmal **Brothers in Arms: Hell's Highway** abgeschlossen hat, können sich die Programmierer ganz auf **Colonial Marines** konzentrieren und mit Detailarbeiten anfangen. Denn auf ein paar Fragen brauchen die ungeduldrigen **Alien**-Fans der Redaktion schnellstmöglich Antworten: Wenn jeder Face-

hugger einen Wirt braucht, wo kommen dann die ganzen Aliens an Bord der menschenleeren Sulaco her? Wenn die Marines bei Ripleys Abflug bereits an Bord waren: Warum sind die nicht auch vom Schiffscomputer rausgeworfen worden? Wenn sie erst nachher hinzugekommen sind: Warum hauen sie nicht einfach wieder ab und sprengen den Kahn in die Luft? Und wenn Ripley im Film bereits auf die Idee gekommen ist, Sturmgewehr und Flammenwerfer aneinander zu kleben: Warum macht das keiner mit Sturmgewehr und Motion Tracker?! **FAB**



Facehugger schlüpfen aus **Eiern** und suchen sich sofort geeignete Wirte für die Alien-Jungen.

Aliens: Colonial Marines

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **2. Quartal 2009**
► Hersteller **Gearbox / Sega** ► Status **zu 30% fertig**

Fabian Siegmund: Für mich ist Aliens: Die Rückkehr ganz klar der beste Alien-Film, weil es da richtig rappelt im Karton. Entsprechend hoffe ich auch schon lange auf ein Aliens vs. Predator 3, aber wenn Gearbox mit Colonial Marines schneller ist, soll mir das auch recht sein. Auf den Bildern sieht das Spiel schon super aus, das erste Vorschau-Video zeigte allerdings (noch) schwache Animationen. Aber das war eine frühe Version – mit zwölf sah ich auch noch blöd aus.



fabian@gamestar.de