

Gearbox will uns pure **Angst** vermitteln, so wie einst James Cameron in seinem Filmklassiker *Aliens: Die Rückkehr*.



### ⊕ Stärken

- + originalgetreue Schauplätze
- + direkte Bezüge zu den Filmen
- + gruselige Atmosphäre
- + rasante Action

### ⊖ Schwächen

- Grafik nicht neuester Stand
- Hält die Kampagne das hohe Niveau?
- unausgeglichene Multiplayer-Balance

# Aliens Colonial Marines

**Vom Jäger zum Gejagten: Gearbox bringt eine Spiel gewordene Fortsetzung zu den Alien-Filmen und schickt uns als waffenstarrer Marine in den Kampf gegen die kultigen Monster.** Von Thomas Wittulski

## Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Sega** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/12: 68 Punkte)**  
Termin: **3. Quartal 2012** Status: **zu 80 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7469](http://GameStar.de/Quicklink/7469) Auf DVD: Preview-Video

**M**onster schreiben Geschichte. Mit zwei Oscars und durch die Bank überwältigenden Kritiken zählt **Aliens: Die Rückkehr** bis heute zu den besten Science-Fiction-Filmen aller Zeiten. Eine hohe Messlatte, die Regisseur James Cameron den Jungs bei Gearbox da vorgegeben hat. Die **Duke Nukem**-Retter entwickeln nämlich eine Spiel gewordene Fortsetzung des Filmklassikers – ganze 26 Jahre nach dessen Kinostart. Während einige Shooter-Fans zu jung sein dürften, um die Filmreihe zu kennen, strecken wohl gerade ältere Spieler gezielt ihre Fühler nach **Aliens: Colonial Marines** aus. Denn: Die Entwickler versprechen, bekannte Schauplätze

und Charaktere aus der Vorlage einzubauen und diverse offene Fragen zu beantworten, sogar zu David Finchers heftig diskutiertem Nachfolger **Alien 3**. Und dann soll **Colonial Marines** ja auch noch ein guter Horror-Shooter werden. Bei Gearbox in Dallas haben wir überprüft, wie sich der bereits 2006 angekündigte Titel macht und worauf sich (nicht nur) **Alien**-Fans freuen können.

Wir erinnern uns: Als Sigourney Weaver alias Ellen Ripley in **Alien 3** von dem zähnefletschenden Xenomorph angeschnuppert wurde, stellten sich uns alle Nackenhaare auf. Eine falsche Bewegung, und das sabbernde Alien hätte Ellen gefressen. Ein beängstigendes Gefühl, ein Gefühl von Unterlegenheit. Genau das wollen die Macher

von **Aliens: Colonial Marines** aufgreifen und mit actiongeladenen Shooter-Sequenzen verbinden. Der aus dem zweiten Film bekannte Bewegungsmelder ist dabei ein wichtiges Hilfsmittel. Dieser im nervenaufreibenden Stakkato piepsende Scanner ver-

## Pieps, pieps, pieps, pieps ...

rät uns nämlich, ob sich Gegner in der Nähe befinden. Wie schon in der **Aliens vs. Predator**-Reihe sorgt das für Hochspannung. Wir schleichen den Korridor entlang, das Gerät im Anschlag, mit der Taschenlampe in dunkle Ecken funzelnd, bereit, jede Sekunde von einem Alien angesprungen zu werden. Wenn dann tatsächlich eines der Biester



Mit der **Smart Gun** geben wir dem Alien Saures. Aus dieser Distanz ist allerdings auch die Gefahr groß, dass das Viech uns mit Säure bespritzt.

durch ein Fenster springt und auf uns zu stürmt, verfielen wir bereits bei der Präsentation nicht selten in eine Schockstarre. Um solche Momente packend umsetzen zu können, verwenden die Macher vordefinierte Skriptsequenzen, die sich ähnlich wie etwa in der **Call of Duty**-Serie durchs komplette Spiel ziehen und eine filmreife und dichte Atmosphäre erzeugen sollen.

Zeitlich ist das Spiel einige Monate nach den Geschehnissen von **Alien 3** angesiedelt, die Schauplätze stammen allerdings in ers-

ter Linie aus **Aliens: Die Rückkehr**. So besuchen wir etwa die Kolonie des Planeten LV-426 sowie das Raumschiff U.S.S. Sulaco, kurz nachdem Ellen Ripley dieses zusammen mit der kleinen Rebecca und den noch brauchbaren Überresten des Andoiden Bishop verlassen hat. Letzteres wissen wir als Marine-Suchtrupp selbstverständlich noch nicht, denn wir gehören dem Team an, das nach Überlebenden und allem voran nach Ripley sucht. Auf dieser Mission steuern wir den Marine Winter (immer in Begleitung von KI-Kollegen) durch die genannten Schauplätze,

die Syd Mead, der bereits die Originalkulissen für die Filme entwarf, um für das Spiel notwendige Areale erweitert hat. So sehen wir Winter beispielsweise durch die Kammer mit den Tiefkühlkapseln und durch die nasskalten, von den Aliens zugeschleimten Räume der Sulaco laufen. An den Wänden und Decken klebt Gewebe, das den Räumen ein organisches Aussehen verleiht. Und wie im Film spinnen die Außerirdischen Menschen an die Wände, um ihnen den Alien-Nachwuchs in die Magengrube zu pflanzen – gruselig! Beim Gang durch die Kata-



Im **Mehrspieler-Modus** treten Marines gegen die Aliens an.



Die **Umgebungen** in Colonial Marines sind stimmig und detailliert.



Dieses **Monstrum** steckt viel mehr ein als seine kleinen Kameraden.



Mit dem **Bewegungsmelder** im Anschlag erkunden wir die Kolonie.



## Drei Fragen an...

Randy Pitchford (41), Gründer und CEO von Gearbox Software.

**GameStar** Inwiefern klärt das Spiel offene Fragen, die *Aliens: Die Rückkehr* und *Alien 3* hinterlassen haben?

**Randy Pitchford** Wir machen ja ein Sequel, und so haben wir die Möglichkeit, mit der Geschichte zu spielen. Klar, gibt es ein paar offene Fragen, die die Fans – und auch wir – haben. Für uns war es daher ein großer Spaß, sich die Antworten dazu auszudenken, uns in die Gedanken der Leute, die die Filme gemacht haben, hineinzusetzen und damit zu spielen. Besonders stolz bin ich auch darauf, dass wir eine ganz neue Geschichte erzählen, die aber stark mit der alten verknüpft ist.

► **Wie wichtig ist euch der Mehrspieler-Teil von *Colonial Marines*?**

◄ Gegeneinander zu spielen macht eine Menge Spaß. Und die Alien-Marke gibt uns eine gute Möglichkeit, asymmetrische Modi zu entwickeln. Aliens haben halt einfach komplett andere Taktiken, Möglichkeiten und Fähigkeiten als die Marines. Und das wollen wir so intensiv wie möglich vermitteln.

► **Wie steuern sich die Aliens denn?**

◄ Wenn man als Alien spielt, muss man erst mal lernen, wie man damit umgeht. Man sollte sich untereinander absprechen und ein Teammitglied als Ablenkung vorausschicken, um die Marines dann von hinten zu übermarieren. Das Wichtigste als Xenomorph ist es, die Distanz zum Gegner so klein wie möglich zu halten und ihn im Nahkampf mit den Klauen und dem Alien-schwanz zu attackieren.

komben des Schiffs entsteht ein ähnliches Angstgefühl wie beim Ausflug auf die USG Ishimura in *Dead Space*. Das ist unter anderem der Soundkulisse zu verdanken, die direkt aus den Filmen zu stammen scheint. Auch der Detailreichtum in den gezeigten



Erfasst! Unser stationäres Geschütz peilt das nächstbeste Alien ganz automatisch an.

Abschnitten trägt zur Atmosphäre bei. Trotz der veralteten Technik wissen die Entwickler, die auf der Unreal Engine 3 aufbauende Red Ring-Engine gekonnt einzusetzen.

Im Bauch der Sulaco treffen wir freilich nicht nur auf eingesponnene Leichen. Schon bald sind Winter und seine Kollegen auch von Aliens umzingelt. Und die sind quicklebendig. Gut, dass unsere Marines nicht wie die Häftlinge in *Alien 3* ohne Knarren durch die Gegend latschen. Stattdessen sind wir bis an die Zähne bewaffnet, etwa mit der berühmten Pulse Rifle, einer Pistole sowie der Smartgun. Und auch der aus den Filmen bekannte Flammenwerfer befindet sich im Repertoire unserer Männer. Der Feind in *Colonial Marines* ist flink, greift unvermittelt an und klettert gern auch mal an der Decke entlang. Unsere Schüsse sollten sitzen, denn bereits ein einziger Frontalangriff der Viecher kann tödlich enden.

Neben den aus bisherigen Spielen bekannten Runner-, Warrior-, Drone- und Chestburster-Aliens laufen in *Colonial Marines* auch die kleinen Facehugger herum, die sich nur allzu gern an unserem Gesicht festsaugen. Doch der Shooter bietet auch diverse Eigenkreationen, die in enger Zusammenarbeit mit dem Filmstudio Fox entstanden

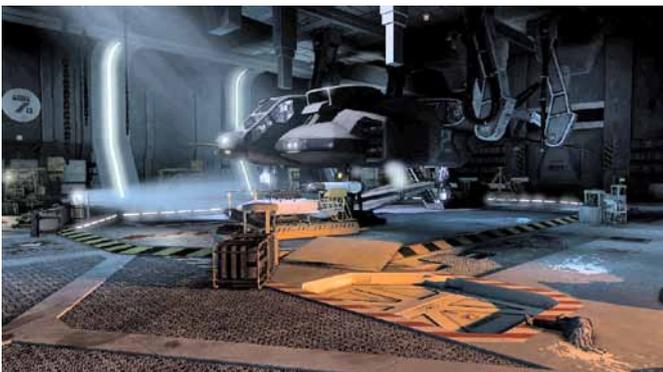
sind. Zu den neuen Aliens gehört beispielsweise der Charger, der uns wegen seiner haushohen Größe an die überdimensionale Alienkönigin aus dem zweiten Film erinnert. Die Actionsequenzen in der Präsentation wirkten stimmig, auch wenn wir bei der Schießerei in einer Lagerhalle das Gefühl hatten, dass schlicht zu viele Aliens auf die Marines einstürmten. Dass es zwei Sol-

## Eine Verbeugung vor dem Filmklassiker

daten mit einer ganzen Horde dieser Viecher aufnehmen können, nahm uns ein bisschen von dem angepeilten Gefühl des Ausgeliefertseins. Da haben uns die Sequenzen gegen einzelne oder maximal eine Handvoll Aliens weit besser gefallen.

Ursprünglich sollte *Aliens: Colonial Marines* ein teambasierter Taktik-Shooter werden, in dem wir unseren Squad-Mitgliedern Befehle erteilen. Diese Idee haben die Macher allerdings verworfen. Einziges Überbleibsel dieses Konzepts sind die KI-gesteuerten Marines, die uns beinahe permanent auf Schritt und Tritt folgen und uns im Kampf gegen die Xenomorphs hilfreich zur Seite

## Prominente Schauplätze



Die Geschichte von *Colonial Marines* setzt kurz nach dem Ende von *Alien 3* an und schickt uns durch diverse Schauplätze, die Fans aus *Aliens: Die Rückkehr* kennen dürften. So erkunden wir unter anderem das Raumschiff U.S.S. Sulaco sowie die von den Außerirdischen in Beschlag genommene Menschenkolonie auf dem Planeten LV-426.



Drei auf einmal? Rückzug! Solange wir die **Aliens** vor uns halten können, ist alles in Ordnung.



Schade: Gelegentlich verkommt das Spiel zur stupiden **Schießbude**.



Aliens haben Angst vor **Feuer**? In Colonial Marines leider nicht.

stehen. Auf Wunsch können die Kameraden auch von Freunden gesteuert werden, denn die gesamte Kampagne von **Colonial Marines** wird wahlweise auch kooperativ spielbar sein – zu zweit an einem Bildschirm oder mit bis zu drei Mitspielern über das Internet. Brian Martel, der Chief Creative Officer bei Gearbox bringt den Koop-Modus von **Colonial Marines** auf den Punkt: »Wenn man mit einem Freund zusammen spielt, möchte man natürlich eine andere Erfahrung haben. Wir wollen da zusammen durch, beide dasselbe erleben, über unterschiedliche Taktiken und Vorgehensweisen nachdenken, wie man nun gegen ein Alien vorgeht. Es soll ein ganz anderes Gefühl erzeugen, als das Spiel allein zu spielen.«

Wo es ein Miteinander gibt, darf auch das Gegeneinander nicht fehlen: Den Mehrspieler-Modus von **Colonial Marines** durften wir sogar anspielen. Im klassischen Team-Deathmatch hieß es Marines (wir) gegen Aliens (die Entwickler). Während sich die Marines wie gewöhnliche Shooter-Charaktere spielen, steuert man die Außerirdischen aus der Schulterperspektive. Die Ali-

ens können dabei sogar an Wänden und Decken entlang klettern, sind etwas flinker als die Soldaten und enorm stark im Nahkampf. Dafür fehlen ihnen (bis auf die Säuretrübe) die Waffen – ein sehr spannender Ansatz, der in der Praxis eine Menge Spaß bereitet. Interessant hierbei wäre allerdings, wie sich die Aliens überhaupt steuern. Da wir den Entwicklern zwar über die Schulter gucken, nicht aber selbst Hand anlegen konnten, bleibt diese Frage erstmal offen. Sollte die Steuerung der Monster allerdings gut funktionieren und die Balance noch optimiert werden (die Shotgun der Marines etwa war beim Anspielen zu stark), so erwartet uns ein sehr unterhaltsamer Mehrspieler-Modus.

Insgesamt hinterlässt die Präsentation des Spiels einen sehr guten Eindruck. Es ist schön zu sehen, dass die Entwickler auf Details achten. So entdecken wir in der Abflughalle der Sulaco beispielsweise einige Reste von Bishop, die in seinen milchigen Eingeweiden herumliegen. Wer den Film kennt, der weiß, dass der Android hier von der Alienkönigin auseinander gerissen worden war. Und wer die Filme nicht gesehen hat,

der läuft eben daran vorbei und erfreut sich an der gruseligen Atmosphäre und den Schockmomenten sowie den rasanten Schießereien mit den Aliens. Man darf also sprichwörtlich darauf gespannt sein, ob auch die Gearbox-Monster Geschichte schreiben werden wie einst ihre großen Filmvorbilder im Kino. **TW / DM**



### Ein Muss für Fans

Thomas Wittulski  
Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Dank der gekonnt aus der Vorlage übernommenen Atmosphäre und Geschichte dürfte Colonial Marines vor allem für Fans zum Pflichtprogramm werden. Ob auch Shooter-Liebhaber, die die Alien-Filme nicht kennen, auf ihre Kosten kommen, bleibt indes abzuwarten. Dass die Ballereinlagen aber bereits im Multiplayer schon viel hermachen und das Spiel auch ohne Alien-Bonus eine gruselige Stimmung zu erzeugen vermag, stimmt mich positiv, dass wir uns auf einen gelungenen Horror-Shooter freuen können.