



Gelegentlich müssen wir uns der **Aliens** in Quicktime-Events erwehren.

Aliens

Colonial Marines

Bruchlandung für Gearbox: Im Test erweist sich das vermeintliche Horror-Spektakel als einfallsloser Fließband-Shooter. Einen Schreck bekamen wir lediglich bei der vorsintflutlichen Grafik - und bei der entsetzlichen deutschen Vertonung. Von Jochen Gebauer

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Sega** Entwickler: **Gearbox (Borderlands 2, GS 11/12: 86 Punkte)**
Termin: **12.2.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7469

+ Stärken

- + bekannte Schauplätze aus der Film-Vorlage
- + Original-Soundtrack und -Effekte
- + einige stimmungsvolle Level

- Schwächen

- technisch hoffnungslos veraltet
- ideenlose Kampagne mit Kanonenfutter-Aliens
- katastrophale deutsche Vertonung
- Bewegungssensor bleibt sträflich ungenutzt

Wie draufgeklebt: An vielen Stellen im Spiel fehlen die **Schatten** völlig.

Reden wir nicht lange um den heißen Brei: **Alien: Colonial Marines** ist eine Blamage. Es ist eine Blamage für Entwickler Gearbox, die einen uninspirierten und technisch desolaten Ego-Shooter abgeliefert haben. Es ist

eine Blamage für Publisher Sega, der dem Ganzen mit einer sagenhaft schlechten Vertonung sozusagen noch die B-Movie-Krone aufsetzt. Und es ist eine Blamage für die **Alien**-Franchise, denn **Colonial Marines** fährt mit dem Kanon der Vorlage so munter und freizügig Schlitten, dass wir uns unwillkürlich gefragt haben, warum 20th Century Fox den Unsinn überhaupt genehmigt hat - bis uns **Prometheus** eingefallen ist.

Colonial Marines fängt genau dort an, wo **Alien: Die Rückkehr** nie aufgehört hat: Mit einem Funkspruch von Corporal Hicks. Der meldet sich von der USS Sulaco und berichtet, dass die Mission auf LV-426 gescheitert

! Steam-Pflicht

Alien: Colonial Marines muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Der Koop-Modus

Im Koop-Modus von **Colonial Marines** können bis zu vier Spieler die ganz normale Einzelspielerkampagne bestreiten. Die macht im Verbund mit Freunden naturgemäß mehr Spaß als alleine, allerdings wirkt der Koop-Modus aufgesetzt. An einigen Eckpunkten der Handlung (die wir an dieser Stelle natürlich nicht »spoilern« wollen) ergibt die Anwesenheit von mehr als einem Spieler schlicht keinen erzählerischen Sinn – zumal die einzelnen Mitstreiter keine individuelle Rolle übernehmen, sondern alle die gleiche Geschichte aus den Augen von Colonel Winter nachspielen. Ärgerlich: In unserem Test wurde die Gegnerzahl nicht spürbar angehoben; die ohnehin recht einfache Kampagne wurde im Koop also noch einfacher.



ist und seine Kameraden gefallen sind. Also schicken die Marines Verstärkung zur Sulaco – und wir sind als Coporal Winter mittendrin. Vor Ort stellt sich raus: Inzwischen haben es sich gefühlte dreihundert Xenomorphs auf der Sulaco gemütlich gemacht. Das sei doch Quatsch, sagen Sie? Hicks habe überhaupt kein Notsignal abgesetzt, sagen Sie? Und selbst wenn er das getan hätte – wo sollen denn die dreihundert Xenomorphs hergekommen sein, so ganz ohne dreihundert Wirtskörper, fragen Sie? Da drüben: ein dreiköpfiger Affe! Okay, im Ernst: Wir können uns auf die Story von **Colonial Marines** auch keinen Reim machen.

Wir haben nahezu immer unsterbliche KI-Begleiter dabei, was die Schießereien tendenziell recht einfach macht.



Wer die Filme nicht kennt, der wird ohnehin kein Wort verstehen – schließlich gibt sich das Spiel keine Mühe, die komplexe Vorgeschichte auch nur ansatzweise zu erklären. Wer die Filme hingegen sehr genau kennt, der wird sich am Kopf kratzen und wundern, warum Gearbox diese komplexe Vorgeschichte kurzerhand ignoriert, wenn sie den Autoren gerade nicht in den hanebüchernen Kram passt. Diese Ignoranz zieht sich übrigens wie ein roter Faden durch die rund achttündige Handlung; immer wieder passieren Dinge,

Waidmannsheil, Herr Marine!

die mit den Ereignissen der Filme offenbar nicht kompatibel sind – erklären tut sie das Spiel trotzdem nicht. Wenn uns **Colonial Marines** nach einem spektakulär miesen »Endkampf« schließlich mit einem ebenso offenen wie unbefriedigenden Ende entlässt, dann ist das bloß konsequent. Konsequent schlecht erzählt nämlich.

»Aber ist es denn wenigstens gruselig?«, fragt an dieser Stelle ein **Alien**-Fan hoffnungsvoll. Und wie! Die Grafik ist sogar furchteinflößend: unscharfe Texturen, statische Beleuchtung, steife Animationen, teilweise werfen die Figuren überhaupt keine Schatten – da sah **Doom 3** im Jahr 2004 nicht nennenswert schlechter aus. Klar: Das Artdesign der Film-Vorlage ist nach wie vor fantastisch. Wenn Gearbox die USS Sulaco oder Hadley's Hope (die von Aliens überrannte Kolonie auf LV-426) rekonstruiert, dann geht uns das Herz auf; bloß liegt das eben nicht an einer tollen speisevisuellen Umsetzung, sondern am schlicht großartigen Setdesign von **Aliens: Die Rückkehr**. Zwar fallen einige Abschnitte – zum Beispiel eine kurze (aber spielerisch leider völlig anspruchslose) Schleich-Passage in der Kanalisation – optisch und atmosphärisch positiv aus dem ansonsten tristen Rahmen, aber insgesamt hinken die **Colonial Marines** dem aktuellen Stand der Technik schlicht um Jahre hinterher. Was man von der deutschen Vertonung übrigens nicht behaupten kann; da handelt es sich eher um Jahrzehnte, denn eine ähnlich verunglückte Kombination aus fehlerhafter Übersetzung und schlechten Sprechern ist uns schon lange nicht mehr untergekommen. Wenn uns der übertrieben schnittige Marine-Kommandant im Intro »Waidmannsheil« wünscht, dann finden wir das noch unfreiwillig komisch. Wenn Figuren im weiteren Verlauf klingen, als habe man sie intravenös unter Valium gesetzt (oder kurzerhand mal die Putzfrau des Tonstudios vors Mikro gezogen), und noch dazu grob sinnentstellend übersetzten Unsinn zum Besten geben, dann drückt das ganz erheblich auf die Atmosphäre. Kleines Beispiel: Aus dem englischen »he's gone« (also: er ist tot) wird da schon mal ein »er ist weg«. Im Original

2005 will seine Texturen zurück: Teilweise sieht Colonial Marines geradezu unterirdisch aus.



Die Zwischensequenzen sehen ebenfalls nicht mehr tauffrisch aus.



[BELLA] Kein Marine bleibt zurück. Da zählt kein Rang.

kommen übrigens die Schauspieler Michael Biehn (Corporal Hicks) und Lance Henriksen (der Android Bishop) zu Wort; eine echte Wohltat im Vergleich zur deutschen Version, allerdings können auch sie nicht kaschieren, dass die Dialoge ohne jedes Gespür fürs gesprochene Wort verfasst wurden. Ob in Deutsch oder Englisch: Wenn sich zwei Figuren unterhalten, klingt das Ergebnis verächtlich nach Soap Opera.

Das alles könnten wir verschmerzen – wenn **Aliens: Colonial Marines** auf der fundamentalsten Ebene funktionieren würde: als Horror-Shooter. Aber das tut es nicht; schlimmer noch: Es will gar nicht. Würde man die **Alien**-Lizenz wegnehmen und alle Xenomorphs durch Terroristen ersetzen, dann könnte man das Ganze auch als Call of Modern Dutyfare 08/15 verkaufen. Von der bereits erwähnten Schleich-Ausnahme mal abgesehen gähnt im Leveldesign die Ideenlosigkeit: Wir latschen von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt und ballern uns auf dem Weg durch eine Alienhorde nach der anderen – oder durch Konzertruppen von Weyland Yutani. Während die Konzernsoldaten immerhin noch Deckung suchen, stürmen die Aliens grundsätzlich blind nach vorne – und

Bedrohlich wie Feldsalat

Im Gegensatz zu den Aliens suchen die Konzernsoldaten immerhin Deckung.

mutieren damit zum reinen Kanonenfutter. Ja, hin und wieder hüpfst so ein Vieh auch mal von der Wand oder kriecht aus einem Lüftungsschacht, aber nach spätestens zwei der insgesamt elf Missionen wirken die Biester so bedrohlich wie Feldsalat – zumal auch die gelegentlichen Schock-Effekte (Alien springt aus einem Bodengitter, Facehugger springt uns ins Gesicht) nicht zünden, weil sie ohne Gefühl für Dramatik inszeniert sind. Apropos Dramatik: Die geht auch den meisten Gefechten völlig ab – schließlich werden wir fast ununterbrochen von mindestens einem KI-Begleiter unterstützt, und diese KI-Begleiter sind unsterblich. Wenn uns Kollege O'Neal also bittet, ihm den Rücken freizuhalten, während er eine Tür aufschneißt, dann meint er: Gleich spawnen ganz viele Aliens, die alle dich angreifen, weil sie wissen, dass sie mir sowieso keinen Schaden zufügen können. Das denkbar schlimmste Schicksal erleidet allerdings der gute alte Bewegungsmelder. Da das Leveldesign die Ankunft einer Gegnerwelle quasi telegraphiert, brauchen wir den pipenden Sensor schlicht überhaupt nicht. **JG**



Ein glatter Reinfall

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ich habe mich wirklich auf Colonial Marines gefreut – und mich nach den ersten er-nüchternden Minuten verzweifelt an den Gedanken geklammert, dass das bestimmt noch besser wird. Besser werden muss. Aber die traurige Wahrheit lautet: Es wird nicht besser. Gearbox macht schlicht alles falsch, was James Cameron im großartigen zweiten Film richtig gemacht hat. Die Figuren bleiben austauschbare Pappkameraden, die Handlung bleibt chaotisches Stückwerk, und die Aliens werden mit jeder Schießerei ein bisschen banaler – bis ich sie nur noch als albern animiertes Kanonenfutter wahrnehme und mich frage, warum ihr Blut eigentlich keinen Schaden anrichtet. Aber solche kleinen Ungereimtheiten verblässen vor dem blamablen Gesamtbild, das Colonial Marines abgibt: ein hässlicher, schlecht ver-tonter und mies erzählter 08/15-Shooter.

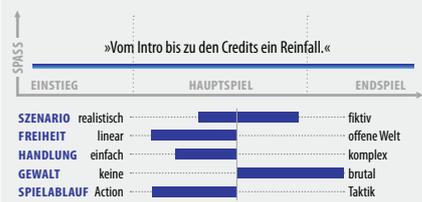
TERMIN 12.2.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Aliens Colonial Marines

Publisher Sega
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 8 Seiten
Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Team Deathmatch (12), Vernichtung (12), Flucht (8), Überlebender (8), Koop (4) SPIELTYPEN Internet, LAN DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPAß 15 Stunden

WERTUNG Befriedigend

» Lichtblick Multiplayer: Macht als Marine und Alien durchaus viel Spaß.«

GRAFIK

einige Abschnitte schön beleuchtet Artdesign der Vorlage immer noch fantastisch stellenweise indiskutable Texturen steife Animationen Schatten fehlen teils völlig

5/10

SOUND

Soundeffekte aus der Film-Vorlage Original-Soundtrack gute englische (Original-)Sprecher ... aber etliche deutsche Fehlbesetzungen nicht lippsynchron

8/10

BALANCE

faire Kontrollpunkte vier Schwierigkeitsgrade unzerstörbare KI-Begleiter tendenziell zu einfach

7/10

ATMOSPHÄRE

einige stimmungsvolle Abschnitte großartige Vorlage ... die nicht ansatzweise ausgenutzt wird Aliens als Kanonenfutter deutsche Vertonung auf B-Movie-Niveau

5/10

BEDIENUNG

einwandfreie Maus- und Tastatur-Steuerung Kapitel einzeln anwählbar kein freies Speichern

9/10

UMFANG

solide Spielzeit in der Einzelspielerkampagne Koop-Kampagne optionale Extras sowie Audio-Logs ... die völlig uninspiriert sind Kampagne wirkt künstlich gestreckt

7/10

LEVELDESIGN

schummrig-düstere Korridore ... in denen immer das Gleiche passiert wenig Horror, viel stupides Ballern Bewegungssensor bleibt sträflich ungenutzt

4/10

KI

schön aggressiv menschliche Gegner suchen Deckung ... und rennen kopflos wieder raus Aliens hüpfen albern ins Leere mit den unzerstörbaren Begleitern überfordert

4/10

WAFFEN & EXTRAS

ordentliches Waffenarsenal Waffen lassen sich upgraden legendäre Waffen insgesamt altbekannte Shooter-Routine viele Upgrades im Einzelspielermodus herzlich nutzlos

7/10

HANDLUNG

eng mit der Filmvorlage verwoben in die Logiklöcher passt ein LKW hölzerne Dialoge Charaktere bleiben Pappkameraden mieses Finale

3/10

