

Die Aliens-Farce

Aliens: Colonial Marines sieht schlechter aus als seine Trailer, anonyme Entwickler weisen die Schuld von sich – Protokoll einer beispiellosen Kontroverse. Von Maurice Weber

GameStar.de/Quicklink/5682 Auf DVD: Die zehn größten Marketing-Lügen der Spielgeschichte

Auf der E3 2011 kaufen wir ihm die Begeisterung noch ab: Randy Pitchford, der Präsident von Gearbox, führt zum ersten Mal bewegte Spielszenen aus **Aliens: Colonial Marines** vor. Großartige Szenen! Marines tasten sich mit Pulsgewehr im Anschlag durch die schummrig beleuchteten Korridore von Hadley's Hope. Xenomorphs greifen aus den Schatten an, getrieben von »fortschrittlicher KI«. Und am Ende wütet eine Alien-Königin durch die Überlebenden – Filmstimmung pur. »Wir drehen alle durch, weil wir tatsächlich ein Aliens-Spiel machen!«, schwärmt Pitchford. »Die Fortsetzung des Films Aliens, die wir uns alle gewünscht haben, nur eben in Spieleform!« Gearbox demonstriert 2011 nicht nur den Ehrgeiz, eine würdige Aliens-Umsetzung zu erschaffen, sondern hat mit dem gezeigten Material auch gleich einen ersten Erfolgsbeweis im Gepäck.

Das fertige Spiel, das im Februar 2013 auf die hoffnungsvollen Fans losgelassen wird, spricht eine andere Sprache: Mit veralteter Grafik und tumben Ballereien gegen Kanonenfutter-Xenomorphs versagt **Aliens: Colonial Marines** als Shooter und vor allem als Aliens-Spiel auf ganzer Linie. Gut, es wäre nicht das erste Mal, dass Entwickler mehr versprechen, als sie halten können. Aber Gearbox hat ja nicht nur versprochen, sondern auch gezeigt. Und zwar viele Dinge, die wir im fertigen Spiel gar nicht zu Gesicht bekommen, etwa einen tatsächlichen Kampf gegen die Alien-Königin. Oder fortschrittliche Grafik. Oder eine schicke Beleuchtung. Entsetzte Käufer fragen sich zu Recht, was aus dem Spiel geworden ist, das uns Gearbox auf der E3 2011 gezeigt hat, und woher die schlechte Kopie kommt, die jetzt im Laden steht. Eine offizielle Antwort steht bis heute aus, der Publisher Sega will uns gegenüber dazu keine Stellung nehmen. Auf der Social-

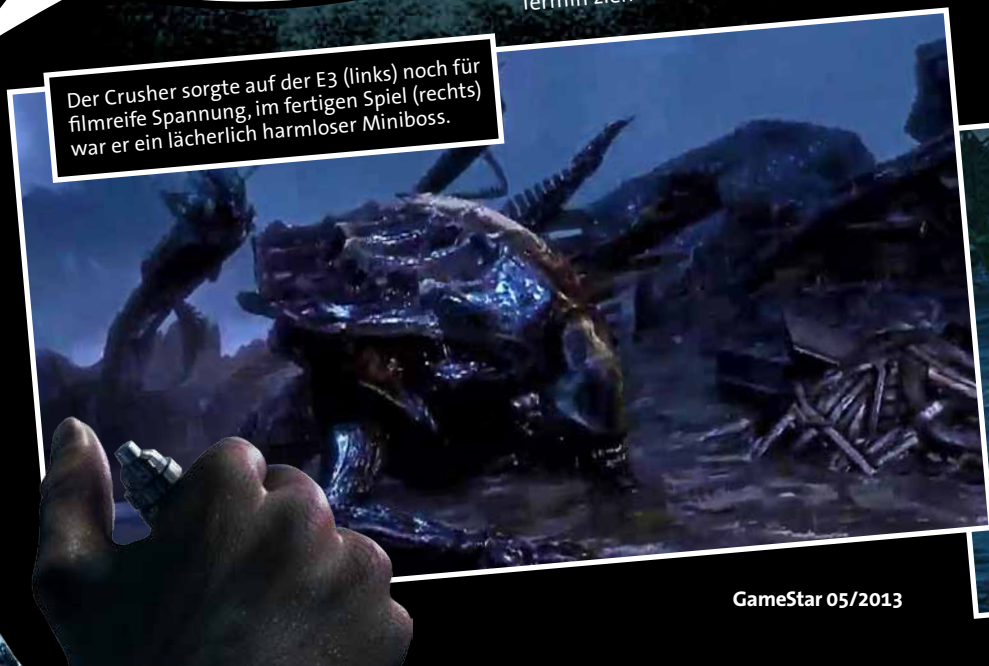
News-Plattform Reddit taucht kurz nach Veröffentlichung eine Meldung auf, die angeblich von einem ehemaligen Gearbox-Mitarbeiter stammt und das Studio für seine stiefmütterliche Behandlung des Projekts scharf angreift. Weitere Stellungnahmen aus an der Entwicklung beteiligten Lagern folgen, teils in Foren, teils in Blogs, teils gegenüber Journalisten – aber immer anonym. Hieb- und stichfest sind ihre Angaben daher nicht, aber sie stimmen doch in vielen Punkten überein und erlauben uns, die chaotische Geschichte von **Colonial Marines** nachzuzeichnen.

Sie beginnt im Jahr 2006, als Sega erstmals einen noch unbekannten **Aliens**-Shooter von Gearbox (damals vor allem bekannt für **Brothers in Arms**) ankündigt. Laut verschiedener Quellen haben die Arbeiten zu diesem Zeitpunkt entweder noch überhaupt nicht begonnen oder befinden sich in einer sehr frühen Phase. So ist es kein Wunder, dass aus dem geplanten Erscheinungsdatum Ende 2008 nichts wird. Aussagen eines anonymen Ex-Mitarbeiters zufolge arbeitet Gearbox zu diesem Zeitpunkt überhaupt nicht mit voller Kraft an dem Spiel, sondern zieht mehr und mehr Leute vom Team ab, um sich auf die Shooter-Beutehatz **Borderlands** zu konzentrieren. Mit **Colonial Marines** geht es so langsam voran, dass Sega das Spiel 2008 sogar kurzzeitig auf Eis legt. Nachvollziehbar, schließlich dürfte der Publisher zu diesem Zeitpunkt bereits ein ordentliches Sümmchen an Gearbox überwiesen haben, das nun indirekt in die Entwicklung von **Borderlands** geflossen sein könnte. Andere Quellen hingegen behaupten, Gearbox sei mit dem Budget nicht ausgekommen und habe mehr Geld gefordert, was Sega jedoch abgelehnt habe.

Warum sich der Publisher dennoch entschließt, Gearbox eine zweite Chance zu geben, ist unklar. Womöglich möchte Sega seine Investition nicht komplett abschreiben, womöglich gibt es eine Übereinkunft zwischen den Parteien. So oder so soll **Colonial Marines** nun 2009 erscheinen. Doch auch dieser Termin zieht ohne große Neuigkeiten

**ICH MACH
DICH FERTIG!**

Der Crusher sorgte auf der E3 (links) noch für filmreife Spannung, im fertigen Spiel (rechts) war er ein lächerlich harmloser Miniboss.



von der Aliens-Front ins Land, dafür wird **Borderlands** veröffentlicht und avanciert prompt zum Überraschungs-Hit. Wie ein anderer ehemaliger Gearbox-

SCHÖN WÄR'S!

Angestellter verrät, macht sich das Studio sofort an die Entwicklung einer Fortsetzung – was erneut recht wenig Zeit für das längst überfällige **Colonial Marines** lässt. Aus diesem Grund sei die Entscheidung getroffen worden, den Löwenanteil der Arbeit an kleinere Studios auszulagern. Gearbox bleibt offiziell Hauptentwickler, macht aber nur noch den Mehrspielermodus – und auch den mit Unterstützung von Demiurge und Nerve Studios. Die Einzelspieler-Kampagne geht Ende 2010 an Timegate Studios (**Section 8**, GameStar-Wertung: 80%). Und die sind ziemlich überrascht, wie wenig Spiel bislang bei Gearbox entstanden ist. Mehrere Entwickler sprechen von einem Flickenteppich aus Daten, in dem niemals die Arbeit von vier Jahren stecken könne.

So steht bei der Übernahme durch Timegate die Handlung des Spiels immer noch nicht fest. Immer wieder fliegen Szenen und ganze Levels raus, weil Autoren beider Studios die Geschichte umschreiben. Wohlgemerkt: Wir reden hier von einer Handlung, die vom Lizenzgeber Fox offiziell als Teil des **Alien**-Kanons eingestuft ist. Einer Handlung, die laut Ankündigungen »mehr Charakter-Drama als die Filme« bieten soll. Doch das bisschen Story, das Gearbox und Timegate letztendlich zusammenschustern, strotzt nicht nur vor Klischees – es trampelt auch munter über die etablierte Vorgeschichte hinweg, belebt tote Figuren mit einem Schulterzucken wieder und ignoriert alles, was den Schreibern nicht in den Kram passt (Wie, Hadley's Hope wurde zerstört?). Wer nun die Hauptschuld am schlechten Zustand des finalen Spiels trägt? Nun ja, das hängt davon ab, wem man zuhört. Anonyme Timegate-Mitarbeiter machen – wenig überraschend – vor allem Gearbox und Sega verantwortlich. Sega, weil der Publisher gegen den Willen der Entwickler auf mehr Schießereien gegen menschliche Soldaten und weniger Kämpfe gegen Aliens gedrängt haben soll, um Fans von **Call of Duty** zu gewinnen. Und Gearbox, weil sie einige der »talentiertesten Leute« von Timegate an die Luft gesetzt hätten und mit schlechter Aufsicht das Projekt gegen die Wand führen. »Alles, was Timegate gemacht hat, geschah auf direkte und explizite Anweisung von Gearbox«, grollt ein angeblicher Insider.

So sei auch die irreführende Demo für die E3 2011 zustande gekommen. Zu diesem Zeitpunkt ist die Veröffentlichung des Spiels für 2012 anberaumt, und es wird Zeit, die Hype-Maschine anzuwerfen. Ein Timegate-Mitarbeiter er-

innert sich: »Uns wurde während der Demo-Produktion immer wieder gesagt: ›Kümmert euch nicht um die Hardwareanforderungen, macht es einfach umwerfend.« Auf handelsüblichen Konsolen bekommt Timegate das Gezeigte aber nicht zum Laufen. Ungeachtet der Tatsache, dass Dutzende Konsolenspiele mühselos besser aussehen, schrauben sie die Grafikqualität daher immer weiter zurück.

Aus der Veröffentlichung 2012 wird wieder nichts, Sega setzt den Februar 2013 als finalen Termin an. Mitte 2012 ist **Borderlands 2** größtenteils fertig und Gearbox nimmt **Colonial Marines** wieder unter seine Fittiche – nur um festzustellen, dass sich das Spiel in einem katastrophalen Zustand befindet. Einer Quelle zufolge stand Sega da jedoch schon kurz davor, Gearbox zu verklagen, so dass sich niemand dort getraut habe, um noch einen Aufschub zu bitten. Stattdessen entwickelt Gearbox in den letzten neun Monaten nochmal jede Menge Grafiken und Spielmechaniken neu.

Wie ein Spiel mit neun Monaten Entwicklungszeit fühlt sich **Colonial Marines** bei Erscheinen dann auch an; Spieler und Presse sind entsetzt. Die Beteiligung von Timegate ist zwar inzwischen kein Geheimnis mehr, wird aber doch heruntergespielt: Laut Sega habe das Studio dem Hauptentwickler Gearbox nur »geholfen«. Dem gegenüber stehen Lebensläufe von Timegate-Mitarbeitern, die deutlich mehr als nur Hilfsarbeit für sich beanspruchen. Ob wir überhaupt noch eine offizielle Erklärung für das Debakel erwarten dürfen, ist ungewiss – dafür müssten Sega und Gearbox erst einmal eingestehen, dass überhaupt etwas schiefgelaufen ist. Enttäuschte Käufer müssen sich bislang mit inoffiziellen Aussagen und Gerüchten zufrieden geben – und mit einem vagen, noch unerfüllten Twitter-Versprechen Randy Pitchfords, zumindest über eine Erklärung für die E3-Demo nachzudenken. Gleichmaßen verwahrt sich Pitchford jedoch gegen jegliche Täuschungsvorwürfe: »Niemand wird gerne ein Lügner genannt.« Fest steht jedenfalls, dass die katastrophengeplagte Geschichte von **Aliens: Colonial Marines** noch nicht vorüber ist. Einen Season Pass für vier geplante DLCs, drei für den Mehrspielermodus und einen für die Kampagne, gibt es bereits zu kaufen. Außerdem steht noch die von Demiurge entwickelte Version für Wii U aus, deren Zukunft aber momentan ungewiss erscheint. Derweil kursieren Gerüchte, dass Sega einen Gang vor Gericht in Erwägung ziehe, weil Gearbox Segas Geld für andere Spiele verwende und vertragliche Verpflichtungen gebrochen habe. Und Timegate? Für die hat die Geschichte ein böses Ende genommen, wenige Monate nach der Veröffentlichung von **Colonial Marines** mussten sie ver-

