

⊕ Stärken

- + strotzt vor Atmosphäre
- + Fokus auf Horror und Überleben
- + detailgetreue Nachbildung des Film-Looks
- + ambitionierte Alien-KI

⊖ Schwächen

- Wird am Ende doch zu viel geballert?

Alien Isolation

Horror und Hilflosigkeit statt Geballer und Nonstop-Action. Endlich kommt ein Alien-Spiel, das auf die Stärken der Kino-Vorlage setzt. Von Sebastian Stange

Angeschaut

Genre: Survival-Horror Publisher: Sega Entwickler: Creative Assembly (Total War: Rome 2, GS 11/13: 85 Punkte)
Termin: Ende 2014 Status: zu 40 % fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Im Weltraum hört dich niemand schreien. Mit diesem Slogan wurde 1979 der Science-Fiction-Thriller **Alien** beworben. Der Streifen entpuppte sich als Meisterwerk, weil er eine ganz neue Art des Außerirdischen inszenierte: Die Crew des Frachters Nostromo begegnete keinen albernen grünen Männchen oder hirnlosen Monstern, sondern einem raubtierhaften, absolut tödlichen Wesen von faszinierender Andersartigkeit. Das Design dieses Aliens aus den Händen des Schweizer Neo-Surrealisten H.R. Giger wirkt bis heute eindrucksvoll und verstörend. Mittlerweile ist das Kino-Alien zum Teil der Popkultur geworden – und

somit auch Teil unserer Videospielkultur. Ganze 33 Spiele, in denen die Kino-Aliens in irgendeiner Form eine Rolle spielen, erschienen bislang. Seit Dezember 2006 ist der Publisher Sega im Besitz der Exklusivrechte für Spiele-Umsetzungen des Filmmaterials. Die Ausbeute dieses Deals ist bislang allerdings recht bescheiden: Ein bei uns indizierter, recht banaler Shooter, das ordentliche 2D-Actionspiel **Aliens: Infestation** für Nintendos DS-Handheld sowie der Shooter-Flop **Aliens: Colonial Marines**.

Doch nun gibt es Licht am Horizont. Mit **Alien: Isolation** scheint Sega endlich auf dem richtigen Weg zu sein. Denn es erwartet uns

endlich mal kein Ballerspiel, sondern ein Horror-Abenteuer, das sich die klaustrophobische Stimmung des ersten **Alien**-Films von Ridley Scott zum Vorbild nimmt. Genauso wie Ellen Ripley an Bord der Nostromo soll sich der Spieler vor dem Alien fürchten, ihm hilf- und fassungslos gegenüber stehen. Auf der Suche nach einer Story, die das Entwicklerteam Creative Assembly mit einem solchen Spiel erzählen könnte, wurde es im Zeitraum zwischen dem ersten **Alien**-Film und seinem Nachfolger **Aliens** fündig. Immerhin vergehen sechzig Jahre, während Ellen Ripley im Kälteschlaf schlummert. Unterdessen wächst ihre Tochter Amanda zur erwachsenen Frau heran. Sie war zehn, als ihre Mutter an Bord der Nostromo ging, und hat sie seitdem nie wieder gesehen. Fünfzehn Jahre nach dem letzten Kontakt zwischen Mutter und Tochter schlüpfen wir in Amandas Rolle, die mittlerweile für die zwielichtige Weyland Yutani Corporation arbeitet. Der Konzern hat ein finanzielles Interesse an den Aliens und will sie als Biowaffe nutzen. Amanda wird plötzlich die Information zugespielt, dass Ellen noch am Leben sein könnte. Sie macht sich also auf den Weg zur stillgelegten Raumstation Sevastopol. Dort will sie den Flugrekorder der Nostromo bergen und das Rätsel um das Verschwinden ihrer Mutter lösen. Kaum an Bord bemerkt sie allerdings, dass irgendwas gründlich schiefgegangen ist. Es liegen Leichen und zerstörte Arbeits-Androiden herum. Und irgendwas ist in den Gängen der Station unterwegs: das Alien.

Bevor das Monster seinen ersten Auftritt hat, erkunden wir die verlassene Handels-

Ripleys vergessene Tochter



Das ist **Amanda Ripley**, Tochter der Filmheldin Ellen.



Eine geschnittene Szene in **Aliens** zeigt Amandas Foto.

Die Entwickler ließen sich Amanda Ripley, die Tochter der Filmheldin Ellen Ripley, nicht einfach so einfallen. Bereits in den ersten Drehbuch-Entwürfen zum zweiten Kinofilm, **Aliens**, war Amanda enthalten. Die erste Idee von Autor und Regisseur James Cameron war ein Telefongespräch zwischen Mutter und Tochter: Da Ellen Ripley viele Jahre im Kälteschlaf verbrachte, sollte ihre Tochter mittlerweile alt und verbittert sein und Ellen dafür hassen, dass sie nicht zu ihr zurückkam. Dieser Plan wurde aber nie Realität. Am Ende wurde eine Szene mit Amanda gedreht, die zumindest im Director's Cut des Films zu sehen ist: Ripley drängt den Yutani-Angestellten Burke, Informationen über ihre Tochter preiszugeben. Er zeigt ihr daraufhin das Foto einer weißhaarigen Frau und erklärt, Amanda Ripley McClaren sei vor zwei Jahren, im Alter von 66 Jahren, an Krebs verstorben. Sie habe keine Kinder hinterlassen. Die Tatsache, dass Amanda ein reifes Alter erreicht und sogar heiraten wird, macht uns Mut: Es wird also einen Ausweg aus **Alien: Isolation** geben. Obendrein werden wir im Spiel unsere Augen nach einem gewissen Herrn McClaren offen halten. Denn sollte es einen geben, dann wissen wir sofort: Der überlebt ebenfalls. Den wird Amanda mal heiraten!

Das Alien ist eine der populärsten **Horror-Kreaturen** der Filmgeschichte.



Schöpfungsgeschichte

Wir erklären, wie es dazu kam, dass Creative Assembly ein **Alien-Spiel** macht:

Am 11. Dezember 2006 verkündet Sega, sich die Exklusivrechte für die Produktion von Spielen basierend auf der **Alien**-Lizenz von 20th Century Fox gesichert zu haben.

Irgendwann 2008, nachdem die Arbeiten am Actionspiel **Viking: Battle for Asgard** abgeschlossen sind, bildet sich innerhalb von Creative Assembly ein kleines Team. Es entwickelt in nur sechs Wochen einen Survival-Horror-Prototyp, um ihn Sega vorzuschlagen. Der Plan ist von Anfang an, ein **Alien-Spiel** zu machen.

Kurze Zeit später hat der Prototyp, bei dem das Alien noch von einem zweiten Spieler und nicht von einer KI gesteuert wird, bei Sega die Runde gemacht. Er findet so viele Fans beim Publisher, dass dem Projekt grünes Licht gegeben wird.

Vor etwa drei Jahren begannen endlich die Arbeiten an **Alien: Isolation**. Anfangs bestand das Entwicklerteam aus nur sechs Mann. Neue Stellen wurden mit Kräften aus den mittlerweile geschlossenen Rennspielstudios Bizarre Creations und Black Rock Studios besetzt, aber auch mit Entwicklern von Ubisoft oder Crytek.

Am 12. Mai 2011 plaudert der britische Kultminister Ed Vaizey auf Twitter aus, dass er beim Entwicklerbesuch ein **Alien-Spiel** gesehen hat. Notgedrungen gibt Sega zu, dass dort tatsächlich ein solches Spiel in Arbeit ist. Das Projekt sei ehrgeizig und wandelt auf den Spuren von **Dead Space 2** – mehr wurde nicht verraten.

Inzwischen belegt das Team von **Alien: Isolation** in eine eigene Etage und ist auf 100 Mann gewachsen. Die Schließung einiger britischer Studios erlaubte die Anstellung vieler neuer Fachkräfte.

basis, deren Design sich sehr eng an der Kinovorlage orientiert. Die Entwickler erhielten von 20th Century Fox Zugang zum Archiv der Filmproduktion. Sie konnten also Special-Effects-Rohmaterial und viele Design-Konzepte einsehen, die weit über das hinausgehen, was je im Kino zu sehen war. Geradezu besessen arbeitet das Team daran, die Realität des Films im Videospiel nachzuempfinden. Es baut beispielsweise nicht nur eine Raumstation mit einer stimmigen Architektur, wie sie zum Film passen würde, es tut das in exakt der gleichen Form wie das Filmteam im Jahre 1979: Damals waren Computer noch nicht omnipräsent, es gab kein Internet und Touchscreens schon gar nicht. Die Technik an Bord der Sevastopol ist daher von Schaltern, Drehreglern und Knöpfen übersät, und die Taschenlampe, mit der wir angsterfüllt in dunkle Ecken leuchten, funktioniert mit einer Glühbirne und nicht etwa mit LEDs. Die Detailversessenheit der Entwickler geht aber noch weiter: So dient ihnen der Beleuchtungsplan der Filmkulissen inklusive der korrekten Farbtemperatur und -grädierung als Vorlage für den Look des Spiels. Sogar die feine Körnung des analogen Filmmaterials wird in Form eines Post-Processing-Effekts übernommen. Aus dem vorhandenen Soundtrack-Material (das teils nie veröffentlicht wurde) komponierte Creative Assembly eine neue, rund zweistündige

Musik-Kulisse. Oftmals herrscht auf Sevastopol jedoch auch bedrückende Stille. Eine Stille, in der jedes noch so kleine Geräusch Panik verursachen kann.

Amanda ist keine Soldatin, sondern eine Zivilistin mit einem sehr persönlichen Anliegen. Sie will ihre Mutter finden und macht sich trotz aller bedrohlichen Vorzeichen beharrlich auf die Suche. Bevor sie wirklich begriffen hat, in welcher Gefahr sie sich befindet, steckt sie bereits tief in der Klemme. Die Entwickler wollen eine ähnliche Geschichte aufbauen wie auch der **Alien**-Film: Ganz naiv begegnet die Raumschiffcrew darin dem Alien-Ei. Selbst als die Alien-Larve, der groteske Facehugger, seinen menschlichen Wirt findet, ahnt niemand, welcher Schrecken alle erwartet. Amanda wird in eine ähnliche Situation geworfen. Im Spiel ist es nicht unsere Aufgabe, das Alien zu töten oder ihm zu entkommen. Wir müssen

herausfinden, was mit Ellen Ripley geschah. Das Alien mag schockierend sein, ist aber nur eine von vielen Ge-

fahren auf unserer Suche nach Antworten. Auch die Luftschleusen der Station können tödliche Fallen für uns sein, außerdem gibt es auf der Raumstation noch eine Handvoll Menschen, deren Leben ebenfalls vom Alien bedroht wird. Werden sie mit uns zusammenarbeiten oder werden sie uns opfern, ohne eine Sekunde zu zögern? Wir sind

Eine Spielwelt, wie auf Zelluloid gebrannt

Die **Lichtstimmung** der Filmvorlage soll im Spiel möglichst genau wiedergegeben werden.



Das Alien sucht stets nach Beute. Nur wenn wir uns **verstecken** und leise sind, haben wir eine Chance.



Wir treffen im Spielverlauf auf **Überlebende**. Doch werden sie uns freundlich gesinnt sein?



Mit dem **Motion-Tracker** prüfen wir, ob die Luft rein ist. Wirklich sicher sind wir aber nie.

tiere auf der Suche nach nützlichen Items, studieren Hinweise und benutzen Werkzeuge, um verschlossene Tore zu öffnen. Wichtige Objekte werden mit einem dezenten Leuchteffekt hervorgehoben, und aus gefundenen Materialien basteln wir provisorische Werkzeuge oder Waffen.

Sobald uns das Alien einmal auf den Fersen ist, haben wir kaum noch Zeit, gründlich zu planen, zu überlegen und langfristig zu denken. Oftmals werden wir mit ganz akuten Gefahren konfrontiert. Überleben, hier und jetzt – darauf fußt das Gameplay von **Alien: Isolation**. Mit dem Alien verfolgt uns obendrein ein Widersacher, der sich so leicht nicht überlisten lässt. Grund dafür soll den Entwicklern zufolge die ausgefuchste KI sein, die das Alien völlig autonom durch die Raumstation lenkt. Die Kreatur folgt einzig dem Ziel, Beute – etwa uns – zu finden und zu jagen. Es orientiert

Unser Verfolger lernt von uns

sich dabei an unseren Aktionen oder untersucht selbständig Auffälliges in der Umgebung. Es soll keine festgelegten Lauftrouten und keine vorbestimmten Skript-Momente geben, bei denen uns das Alien etwa überraschend anspringt. Und es lernt. Clive Lindon, einer der leitenden

Designer des Teams erzählt in einem Interview folgende Anekdote: »Bei einem Fokusgruppen-Test haben wir einen jungen Mann spielen lassen. Als wir seine Spielweise beobachteten, bemerkten wir, dass er sich sieben Minuten lang unter einem Tisch versteckte. Für ein laufendes Spiel ist das eine enorm lange Zeit. Wir überlegten also, ob er irgendwelche Probleme hat oder die Versteck-Mechanik für ihn nicht funktioniert. Was hat ihn derart einfrieren lassen? Wir fragten nach, ob alles okay sei. Er antwortete: ›Ich beobachte das Alien jetzt schon seit einer ganzen Weile. Ich versuche, seine Pat-

rouillen-Route herauszufinden. Aber ich merke langsam: Es hat keine. Ich muss jetzt eine Entscheidung treffen. Ich muss irgendetwas tun!« Das war toll für uns. Denn wir wollen nicht an einen Punkt ankommen, an dem die Spieler die Verhaltensmuster des Aliens analysieren müssen.« Potzblitz! Eine schlaue, lernfähige KI in einem Spiel der **Total War**-Macher? Das klingt zu gut, um wahr zu sein. Wenn das stimmt, kann das Studio sogleich **Total War: Aliens** nachschreiben. Die Strategiereihe verdient schließlich schlaue Computergegner. Unsere Stichelei ist allerdings nicht ganz fair, denn **Alien: Isolation** stammt zwar von Creative Assembly, allerdings formte sich innerhalb des britischen Studios ein brandneues Team.

Die Unberechenbarkeit des Aliens ist es, die dafür sorgen soll, dass kein Spieldurchgang dem anderen gleicht. Sobald wir eine Taktik gefunden haben, es abzuwehren oder abzu lenken, soll die Kreatur daraus lernen und uns zukünftig das Leben schwerer machen.

Spiele zum Davonlaufen

Annesia: The Dark Descent



Outlast



The Forest



Die Idee, dass ein übermächtiger Verfolger Jagd auf den Spieler macht, liegt voll im Trend. Seit einiger Zeit erscheinen immer mehr Horror-Titel, bei denen wir in die Rolle wehrloser Opfer schlüpfen und voller Angst und Panik einen Ausweg aus unserer Lage suchen. Den Stein ins Rollen brachte 2010 das Gusel-Abenteuer **Annesia: The Dark Descent**, in dem wir vor einem deformierten Monster fliehen. Es war beileibe nicht das erste Spiel dieser Art, doch eines der populärsten. Es sorgte für eine Flut an YouTube-Videos, in denen die Panik-Attacken von Spielern zu sehen waren. Die entpuppten sich als höchst unterhaltsam und verhalfen dem Genre zu plötzlicher Beliebtheit. Ähnlich bekannt wurde 2012 **Slender: The Eight Pages**, ein technisch primitiver Titel, in dem wir in einem dunklen Wald nach acht Seiten suchen, während uns

eine schlanke Gruselgestalt auflauert. Nachahmer ließen nicht lange auf sich warten. So erschien im September 2013 mit **Outlast** ein toller Gruseltip in ein verlassenes Irrenhaus. Zeitgleich kam der **Annesia**-Nachfolger **A Machine for Pigs** auf den Markt, erreichte aber nicht ganz das Niveau des Vorgängers. Weitere Genrevertreter sind bereits in Arbeit. In **The Forest** vom Indie-Entwickler SKS Games erforschen wir einen Dschungel. Bei Tag sammeln wir Ressourcen und bauen eine bescheidene Existenz auf. Bei Nacht verteidigen wir uns gegen Mutanten-Kannibalen. Einen ungewöhnlichen Weg geht **Daylight** von den Zombie Studios. Darin erkunden wir ein verlassenes Krankenhaus, einzig mit einem Smartphone bewaffnet. Der Clou: Die Spielwelt wird zufallsgeneriert. Kein Durchgang gleicht also dem anderen.

Slender: The Eight Pages



Annesia: A Machine for Pigs



Daylight



In der Spielwelt gibt es **enorm viele Details** zu entdecken. Fans der Film-Vorlage wird es freuen.



Die **Technik** an Bord der Raumstation basiert auf Science-Fiction-Visionen von 1979.



Auf der Raumstation werden wir etwa herkömmliche Waffen finden oder gar selbst welche herstellen. Doch Munition ist knapp und so einfach können wir das Alien nicht erledigen. Vielmehr stellen Waffen ein Risiko dar. Sie sind laut und ineffizient. Die Chancen stehen gut, dass wir das Alien damit nur auf uns aufmerksam machen. Doch vielleicht müssen wir sie einsetzen, um uns gegen andere Bewohner von Sevastopol zu wehren – Androiden oder Menschen. Produzent Johnson Court erinnert an ein kleines Experiment hierzu: »In einem unserer frühen Fokustests gaben wir den Spielern eine Waffe, etwa 30 Sekunden, bevor sie das Alien zum ersten Mal sahen. Und jedes einzelne Mal versteckten sich die Spieler, anstatt das Alien anzugreifen.« Sich verstecken und ganz ruhig verhalten – diese Taktik funktioniert. Sie soll uns völlig natürlich erscheinen, wenn uns das Alien auf den Fersen ist. Allerdings bringt sie uns nicht

weiter. Irgendwann müssen wir nachschauen, ob die Luft rein ist. Irgendwann müssen wir wieder aktiv daran arbeiten, lebend aus der Raumstation herauszukommen. Wir müssen also immer wieder Risiken eingehen. Der Horror von **Alien: Isolation** basiert weniger auf plumpen Schock-Momenten, vielmehr ist er psychologischer Natur. Während wir unsere eigenen Ziele verfolgen, ist gleichzeitig irgendwo auf der Raumstation diese raubtierhafte Kreatur unterwegs: ein geborener Jäger, der uns körperlich in allen Belangen überlegen ist, über drei Meter groß, blitzschnell und übermenschlich stark.

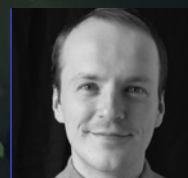
Schusswaffen? Schlechte Idee!

Wir haben keine Chance gegen dieses Wesen. Wenn das Alien uns sieht, wird es uns jagen und zur Strecke bringen. Unser einziger Vorteil ist unser Intellekt und die Tatsache, dass wir die Umgebung verstehen und für uns nutzen können. Wachsam und vorsichtig müssen wir Sevastopol erkunden. Deckung, Hindernisse, Türen und Schleichwege sind unsere Verbündeten. Auch wenn das recht simpel klingt, hat es doch ein enormes Spannungspotenzial.

Die Detailversessenheit des Entwicklerteams sowie die ambitionierte Alien-KI schüren in uns die Hoffnung, dass hier endlich ein **Alien**-Spiel erscheint, das seiner Vorlage würdig ist. Bei aller Begeisterung und Neugier müssen wir doch konstatieren, dass es sich dabei bislang nur um Versprechungen handelt, um Absichten und Ziele. Die veröffentlichten Szenen mögen die Atmosphäre des Films hervorragend wiedergeben, doch sie beweisen noch lange nicht, dass das Spiel wie versprochen funktioniert. Noch sind die Entwickler den Beweis schuldig, dass sie mit ihrem Horror-Abenteuer wirklich für tollen Grusel sorgen und ein Alien auf uns loslassen, das wahrlich unberechenbar und glaubwürdig agiert. Denn gerade wenn es um außergewöhnliche künstliche Intelligenz geht, benötigen wir unbedingt Bestätigung in Form handfester Spieleindrücke.

Die zweite kleine Sorge, die uns derzeit plagt, hat mit dem Timing des Gruselspiels zu tun.

Denn Ego-Horror, in dem wir panisch auf der Flucht vor übermächtigen Verfolgern sind, liegt voll im Trend. Es gibt derzeit so viele Spiele mit diesen Mechaniken, dass wir ein wenig fürchten, bis zum Release von **Alien: Isolation** geradezu übersättigt von diesem Prinzip zu sein. Hoffen wir also, dass der Horror-Ausflug nach Sevastopol das Grusel-Genre ein Stück voranbringt. Vielleicht, indem die Entwickler den Titel auch mit Virtual-Reality-Headsets wie dem Oculus Rift spielbar machen? Eine solche VR-Hardware könnte bis zum Erscheinen von **Alien: Isolation** gegen Ende des Jahres durchaus verfügbar sein. Und die Kombination aus spannender Flucht vor dem Alien mit der eindringlichen VR-Perspektive lässt uns bereits jetzt wohligh erschauern. Doch so schnell wollen die Entwickler keine weiteren Details zum Spiel veröffentlichen. Lieber arbeiten sie mit Hochdruck an dessen Fertigstellung. Spätestens im Rahmen der Spielemesse E3 im Juni rechnen wir aber mit Neuigkeiten. Zeit genug also, die alten **Alien**-Filme mal wieder anzusehen und sich zu überlegen, was da im Spiel auf uns warten könnte. **SST**



Ich will mich gruseln!

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Na endlich hat mal ein Entwickler begriffen, dass die Kino-Aliens kein Kanonenfutter sind, das wir problemlos über den Haufen ballern können. Das habe ich ohnehin bereits in viel zu vielen, meist furchtbar gewöhnlichen Spielen getan. Der große Reiz am ersten Alien-Film war für mich die Ungewissheit, die Spannung und die Tatsache, dass niemand wirklich wusste, was das eigentlich für eine Kreatur ist und wie man ihr beikommen kann. Als Spieler genau in diese missliche Lage versetzt zu werden, ist eine tolle Idee. Ich hoffe, die ambitionierten Pläne mit der schlauen Alien-KI werden im fertigen Spiel auch Wirklichkeit. Und ich bin gespannt, ob es den Entwicklern gelingt, das ganze Spiel über die Spannung aufrecht zu halten. Eine Sache wundert mich aber ein wenig: Wieso schreitet das Alien in den Spielszenen stets aufrecht durch die Korridore der Raumstation? Sollte es nicht auf allen Vieren blitzschnell die Decke entlang flitzen? Aber wer weiß, vielleicht lässt sich das Team einfach noch nicht gänzlich in die Karten schauen.



Das Alien hat uns entdeckt. Jetzt hilft nur noch die Flucht!