

Alien Isolation

Das Alien-Versteckspiel pendelt zwischen Fanservice und höllisch schwerer Instant-Death-Orgie. Von Kai Schmidt

Amanda Ripley sucht auf der Raumstation Sevastopol nach dem Flugschreiber der Nostromo, um mehr über das Schicksal ihrer Mutter Ellen zu erfahren.

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sega** Entwickler: **The Creative Assembly (Total War: Rome 2, GS 09/13: 85 Punkte)** Termin: **7.10.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

Auf DVD: Test-Video

A

llein in einer verwüsteten Raumstation, keine Waffen, ein übermächtiger Gegner! Keine Frage, Alien: Isolation möchte uns so richtig in Angst und Schrecken versetzen. Und das gelingt dem Spiel zunächst auch bestens. Wenn wir durch die dunklen Gänge der Sevastopol schleichen, etwas durch die Lüftungsschächte über uns poltert, dann plötzlich irgendwo vor uns ein Scheppern ertönt, kann das schon an die nervliche Substanz gehen. Vor allem da wir wissen, dass das Alien jederzeit vor uns oder hinter uns aus einer beliebigen Deckenöffnung kommen kann. Stehen wir dem geifernden Biest erst einmal von Angesicht zu Angesicht gegenüber, ist das gleichbedeutend mit dem sofortigen Game Over. Deshalb müssen wir vorsichtig sein. Lieber schleichen statt gehen, Deckungen nutzen. Und immer die Umgebung im Auge behalten, damit wir genau wissen, wo wir uns verstecken könnten, falls uns das Monster plötzlich einen Besuch abstattet. Bestens als Versteck geeignet sind Spinde – sofern uns das Alien nicht darin verschwinden

sieht. Durch die Türschlitze spähen wir heraus, werfen immer wieder einen Blick auf den piependen Motion Tracker, dessen Display die Bewegungen des außerirdischen Jägers als blinkende Punkte visualisiert. Wenn der grün leuchtende Punkt unserem Schrankversteck ganz nahe kommt, halten wir die Luft an. Und zwar im wahrsten Sinn des Wortes. Steht das Alien vor unserem Spind, nimmt es Witterung auf. Nun müssen wir uns zurücklehnen, per Tastendruck

Ein ziemlich sperriges Monster

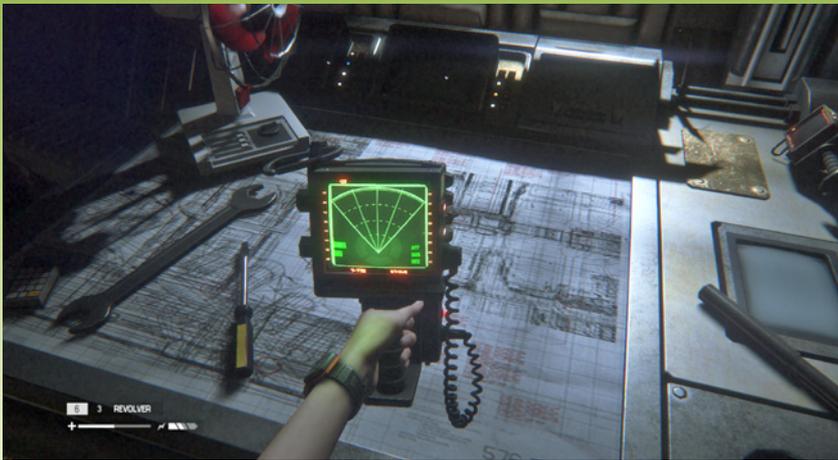
auch im Spiel die Luft anhalten und möglichst keine Geräusche machen. Dieser Moment, wenn die metallenen, von Speichel glänzenden Zähne nur eine dünne Blechbreite von uns entfernt sind und das Alien prüfend die Luft einsaugt – das ist purer Horror! Hier rinnt nicht nur der Spielfigur der digitale Angstschweiß übers Gesicht, auch bei uns bildet sich die ein oder andere Schweißperle auf der Stirn. Was jetzt?

Das Alien verschwindet aus unserem durch den Sehschlitz eingeschränkten Sichtfeld. Wir beobachten, wie es als grüner Lichtpunkt auf dem Display des Motion Trackers den Raum verlässt. Dann hören wir ein Poltern. Aha, es ist also wieder in den Lüftungsschächten verschwunden. Wir verlassen den Spind, schleichen geduckt zur offenen Tür und auf den Gang. Die Luft scheint rein. Da poltert es wieder, und aus der Deckenöffnung direkt vor uns kommt das Biest herunter. Blitzschnell verschwinden wir wieder im Raum mit dem Spind, schalten ins Inventar, wo wir den Geräuschemacher auswählen. Beherzt werfen wir die Lärm erzeugende Granate den Gang hinunter, das Alien flitzt hinterher wie ein Hund hinter einem Bällchen. Unsere Chance, zu verschwinden!

Das Alien ist aber nicht der einzige Gegner, mit dem wir es im Lauf des Spiels zu tun bekommen: Durchgedrehte Arbeiter-Androide, die sogenannten Hiwis, und verstreute Überlebende mit nervösem Abzugsfinger machen uns das Leben schwer. Direkte Konfrontation ist zumindest in den ersten beiden Dritteln des Spiels die falsche Taktik, da uns noch Flinte und Flammenwerfer fehlen, die wir erst später finden. Und selbst mit diesen mächtigen Waffen wird das Spiel nicht zum klassischen Ego-Shooter, denn eine Überzahl von Gegnern ist meist gleichbedeutend mit dem Bildschirmtod. Doch fast immer bieten sich Alternativen zum offenen Kampf: Über Bodenluken gelangen wir in Service-Tunnel, durch die wir die Gegner umgehen können. Alternativ locken wir sie (zum Beispiel, indem wir gegen die Wand klopfen) in eine entlegene Ecke und schleichen um sie herum, wobei wir aber ein gefährliches Spiel spielen, denn die Blickrichtung und -weite unserer Widersacher ist nicht immer offensichtlich. So haben wir schnell eine Kugel im Rücken und segnen das Zeitliche. Oder aber wir locken mit dem Geräuschemacher



Wenn uns das Alien so ins Gesicht grinst, gibt es normalerweise kein Entkommen mehr.



Der Motion Tracker ist das wichtigste Gadget im Spiel, da er uns die Position von Gegnern sowie den Weg zum nächsten Missionspunkt anzeigt.

das Alien an, das in Sekundenschnelle kurzen Prozess mit unseren menschlichen Gegnern macht. Doch damit bringen wir auch uns selbst in Gefahr, denn das Ungeheuer sucht anschließend die Umgebung nach weiteren Opfern ab.

Es gibt Spiele, die einem so richtig in den Hintern treten. Schwierigkeitsgrade, die scheinbar direkt aus der Hölle kommen. Game Overs am laufenden Band, hart an der Grenze zwischen Lust und Frust. Spiele wie Dark Souls können das gut. Fans schwören auf die Reihe, weil der Schwierigkeitsgrad gesalzen, aber niemals unfair ist. Sega folgt bei Alien: Isolation ebenfalls dem Prinzip der tausend Bildschirmtode, will den Spieler mit einem unberechenbaren und unbesiegbaren Gegner bis an seine Grenzen führen. Doch eben diese Unberechenbarkeit ist es letztlich, die das Spiel zwar unheimlich fordernd macht, gleichzeitig aber – gerade in den ersten Spielstunden und aufgrund

fehlender Tutorials – zu sehr viel Frust führen kann. In Alien: Isolation muss man sich wie ein Terrier verbeißen. Es ist entgegen dem Trend moderner Spiele, möglichst zugänglich zu sein, ein ziemlich sperriges Monster. Bildschirmhilfen, die uns haarklein erklären, wie wir welche Situation angehen sollen, gibt es nicht. Wir sollen die Regeln des Spiels selbst herausfinden. Und zwar, indem wir zunächst immer wieder ins Gras beißen müssen, um zu verstehen, wie der Hase läuft. So lernen wir unter viel Blut, Schweiß und Tränen, auf der Sevastopol zu überleben. Je länger wir uns mit dem Spiel beschäftigen, desto stärker werden uns zumindest einige vermeidbare Fehler bewusst, die wir anfangs begehen. Was macht man beispielsweise auf der Flucht vor einem unbesiegbaren Monster? Richtig: rennen! Im Spiel ist das wohl das Falscheste, was wir tun können. Das Alien reagiert nämlich auf Geräusche. So laufen wir während des Tests mehrmals durch ein weitläufiges Treppenhaus, weil uns das Biest in einem Minuten entfernten Raum immer wieder erwischt und kein weiterer Speicherpunkt in der Nähe ist. »Hier droht keine Gefahr«, denken wir uns, als wir wieder einmal am Anfang des Aufgangs sind, und entscheiden uns, die gefühlt hundert Mal im normalen Schleichtempo überwundene Treppe nach oben zu rennen, um die inzwischen routi-

niert verinnerlichte Strecke schneller hinter uns zu bringen. Die polternden Geräusche, die uns bereits die ganze Zeit aus den Lüftungsschächten über der Deckenverkleidung begleiteten, nehmen wir schon gar nicht mehr wahr. Ein Fehler! Das Gepolter wird nämlich vom Alien verursacht – und das wiederum taucht von unserem Sprint-

Wunderbar filmisch

lärm angelockt unvermittelt aus einer Öffnung in der Decke auf. Wir beißen ins Gras und dürfen zum letzten Speicherpunkt zurückkehren. Schon wieder! Es gehört schon ein wenig Frustristenz dazu, in diesem Spiel bis zum Ende durchzuhalten. Egal, wie versiert man nach einigen Stunden im Um-



Gnadenlos atmosphärisch

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

The Creative Assembly hat eine so atmosphärische Umgebung mit herrlich schrulligem Retro-Zukunftslook erschaffen, dass ich die Sevastopol am liebsten stundenlang erkunden würde, ohne Angst haben zu müssen, plötzlich von hinten durchbohrt zu werden. Sobald Gegner auftauchen, wird der schöne Spaziergang jedoch zur Arbeit. Dass die Feinde keinen festgelegten Routen folgen, sorgt zwar für unheimliche Spannung, aber auch für einen sehr hohen Anspruch. Schon zu Spielbeginn wurde ich etwa in einem Raum voller menschlicher Gegner mehrfach eingekesselt, ohne die Möglichkeit zur Flucht. Das Spiel ist gnadenlos, gibt mir kaum Hilfen an die Hand fühlt sich manchmal unfair an; darauf muss man sich als Spieler einstellen. Für mich persönlich ist diese Hilflosigkeit ein Teil des Spiels, das gerade deshalb die Atmosphäre des ersten Alien-Films so hervorragend einfängt. Der Spielspaß bleibt dabei aber gelegentlich auf der Strecke.

Überlebensmissionen und Nostromo-DLC

In Alien: Isolation gibt es neben der Kampagne die sogenannten Überlebensmissionen, in denen wir uns unter bestimmten Bedingungen durch einen kurzen Levelabschnitt kämpfen müssen. Die Kurzmissionen sind allerdings nicht mehr als eine nette Beigabe und nicht sehr motivierend. Mitgeliefert wird allerdings nur eine Mission, weitere erscheinen als DLC. Käufer der Erstauflage erhalten einen Download-Code für spezielle Überlebensmissionen, die auf dem ersten Film der Alien-Reihe basieren. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Crewmitglieds der Nostromo und muss sich filmgetreu durch die detailreiche Nachbildung der Nostromo kämpfen.



Für den Day-One-DLC bat Sega die Originaldarsteller des Films ins Tonstudio.



Stimmungsvolle Lichteffekte verbreiten eine schaurige Atmosphäre: Unser Flammenwerfer taucht die Umgebung in ein unheilvolles Rot.

gang mit dem Alien sein mag, es erwischt einem immer wieder. Ungeduldige Spieler und Einsteiger verlieren hier schnell die Lust. Zudem erweisen sich die letzten Missionen als echte Geduldprobe, da sie das Spiel unnötig in die Länge ziehen. Und das ist sehr schade, denn das Spiel ist verdammt nahe an der perfekten Alien-Umsetzung. Angesichts der Liebe zum Detail, die in das retrofuturistische Design geflossen ist, vergessen wir sogar gerne die Frage nach der Motivation des Aliens, ausgerechnet uns an der Backe zu kleben, obwohl es noch viel mehr (laute) Menschen auf der Raumstation gibt.

Letzten Endes bleibt Alien: Isolation ein (sofern man sich auf den unnachgiebigen Schwierigkeitsgrad einlässt) gut spielbares Horror-Abenteuer, doch wer sich auf die Raumstation Sevastopol wagen will, sollte vor allem drei Dinge mitbringen: eine Affinität zu den Alien-Filmen, große Frustrationsresistenz und ein gutes Gamepad. Die Steuerung über Maus und Tastatur ist bei Alien: Isolation etwas umständlich geraten. Warum ist es mit der Maus beispielsweise nicht möglich, sich stufenlos aus der Deckung zu lehnen, während das per Gamepad tadellos funktioniert? Auch die wenig intuitive Bedienung der Terminals ist über die Tastatur

ein Krampf, da wir nicht etwa mit dem Mauszeiger durch die Bildschirme navigieren, sondern Tasten drücken müssen. Auch wenn das eine Anspielung auf die Low-tech-Zukunft sein soll, in der es eben keine Maus gibt, können wir die umständliche Lösung nicht ganz verstehen. Der Rest der Detailverliebtheit ist hingegen bestens gelungen: Von Rohrleitungen gesäumte Gänge, weiß glänzende Wandverkleidungen, 8-Bit-Computerterminals und ganz viele blinkende Lichter – hier sieht alles nach Ridley Scotts Kinoklassiker aus. Und hört sich ebenso fantastisch an: Der Surround-Sound versetzt uns buchstäblich mitten ins Geschehen. Da ist es doch etwas verwunderlich, dass man den Spaß an der Attraktion dieses Erlebnisparks, dem Alien, nur den Spielern gönnt, die sich wirklich



Atmosphärisch dichte Frustralle

Kai Schmidt
Redakteur
kai@gamestar.de

Alien: Isolation ist stellenweise so frustig, dass ich am liebsten die Wand anschreien möchte. So geht es mir zunächst, als ich zwar vorsichtig, aber dennoch zielstrebig und möglichst schnell durch die Sevastopol schleiche. Wie soll ich mich auf ein Monster einstellen, das unberechenbar ist? Doch als ich mich irgendwann entschliefte, das Verhalten des Aliens lieber verstehen statt verteuflern zu wollen, wendet sich das Blatt. Ich fange an, die Gadgets besser zu nutzen, um das Mistvieh abzulenken, lerne, besser auf die Umgebungsgereusche zu achten. So wird das Spiel deutlich weniger frustig, bleibt aber höllisch schwer und nahe an meiner persönlichen Schmerzgrenze. Aber ich werde für mein Durchhaltevermögen belohnt: Immer wieder schleicht sich eine Freudenträne in meine Augenwinkel, wenn die Entwickler so unglaublich atmosphärische Szenen bringen, wie die, als ... nein, diese Momente muss jeder Alien-Fan selbst erleben. Isolation ist nicht perfekt, aber die bisher beste Adaption der Vorlage. Wenn man sich drauf einlässt!



Versteckspiel mit dem Alien: Wir verbringen enorm viel Zeit damit, unter Tischen, hinter Kisten oder in Spinden vor dem Xenomorph in Deckung zu gehen.

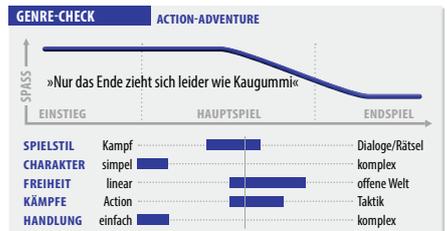
durchbeißen wollen und die nötige Portion Geduld mitbringen. Aber die bekommen dafür endlich ein richtiges Alien-Spiel. Und das wurde nun wirklich mal Zeit. **KS**

TERMIN 7.10.2014 PREIS 50 Euro USK ab 16 Jahren

Alien: Isolation

Action-Adventure

Publisher Sega
Entwickler The Creative Assembly
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- trifft Stil der Filmvorlage perfekt
- hübsche Lichteffekte
- saubere Bildrate
- staksige Alien-Animationen
- ruckelige Videosequenzen

8/10

SOUND

- gute deutsche Sprecher
- bedacht eingesetzter Soundtrack
- gute direktionale Effekte
- realistische Umgebungsgereusche erzeugen Mittendrin-Gefühl

10/10

BALANCE

- fair gesetzte Speicherpunkte
- gute Lernkurve
- unberechenbare KI ... die frustrieren kann
- wenige Tutorials und Tipps

7/10

ATMOSPHÄRE

- viele Details machen die Welt lebendig
- schön schummrig ausgeleuchtete Gänge
- wunderbare Umsetzung des Alien-Universums

10/10

BEDIENUNG

- steuert sich mit einem Gamepad gut
- viele Speicherpunkte
- gezielt eingesetzte Vibrationseffekte (Gamepad)
- Steuerung per Maus und Tastatur stellenweise umständlich

8/10

UMFANG

- 18 umfangreiche Missionen
- zusätzliche Überlebensmissionen
- Sammelobjekte
- Längen gegen Ende
- geringer Wiederspielwert

8/10

LEVELDESIGN

- variable Routen durch die Abschnitte
- offenes Design
- viele Versteckmöglichkeiten
- viel Backtracking
- wenig optische Abwechslung
- Aufgaben laufen stets gleich ab

7/10

KI

- unberechenbares Alien
- Gegner reagieren glaubwürdig auf Geräusche
- immer wieder für Überraschungen gut
- KI hat gelegentlich Aussetzer

9/10

WAFFEN & EXTRAS

- abwechslungsreiches Arsenal
- simples Craftingsystem
- nicht alle Gadgets sinnvoll
- Waffen komplett wirkungslos gegen Alien
- Craftingsystem wirkt etwas aufgesetzt

6/10

HANDLUNG

- greift Handlungsfäden des Films auf
- Rückkehr an alte Schauplätze
- überraschende Wendungen
- schwer nachvollziehbare Rahmenhandlung
- dünnnes Storygerüst

7/10

80

Knüppelhart, aber atmosphärisch sehr dicht.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 13 Stunden

ANFÄNGER Core 2 Duo E8500, Phenom II X3 710, Radeon HD 5550, 4 GB RAM, 35 GB Festplatte

PROFIS Core 2 Quad Q6600, Phenom II X4 940, Geforce GT5 450, 6 GB RAM, 35 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Quad Q6500, Phenom II X4 955, Geforce GTX 960, 8 GB RAM, 35 GB Festplatte