

# ALIEN



In space no one can hear you scream.

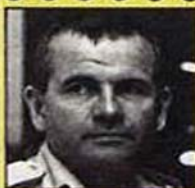
MIND GAMES



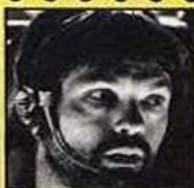
**NAVIGATOR**  
Shy, Skilful and  
Intelligent — Panics Easily.



**EXECUTIVE OFFICER**  
Direct, Imaginative,  
Cautious, Loyal.



**SCIENCE OFFICER**  
Secretive, Unlikeable, Brilliant —  
Occasionally Illogical.



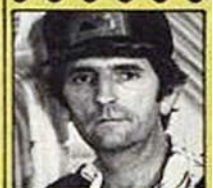
**CAPTAIN**  
Solid, Dependable, Courageous —  
Excellent Leader.



**ENGINEERING OFFICER**  
Physically Strong, Low I.Q.,  
Potentially Rebellious.



**3RD OFFICER**  
Willful, Ambitious,  
Authoritative, Resourceful.



**ENGINEERING OFFICER**  
Cynical, Rebellious,  
Untrustworthy, Unflappable.

## Filmhandlung

Der Erzfrachter Nostromo der Firma Weyland-Yutani ist nach einer langen Reise durch den Weltraum auf dem Rückweg zur Erde, als er ein Funksignal von einem weitab vom Heimatkurs liegenden unbewohnten Planeten auffängt.

Mutter, der Zentralcomputer des Raumschiffs, ändert selbsttätig den Kurs und folgt dem Signal. Erst nachdem die Nostromo in eine Umlaufbahn um den Planeten eingeschwenkt ist, weckt Mutter die Besatzung, die sich bis dahin im Kälteschlaf befunden hat. Das Signal wird zunächst als Notsignal interpretiert.

Nach anfänglichen Diskussionen über den Inhalt des fremdartigen Funkspruchs landet die Crew auf dem sturmgepeitschten, dunklen und wüsten Planeten, um der Sache auf den Grund zu gehen. Zunächst entdecken sie das Wrack eines außerirdischen Raumschiffs und in dessen Innerem ein uraltes, nichtmenschliches Skelett des scheinbar einzigen Besatzungsmitgliedes. In einem weiteren Gewölbe, das nur Kane vom Untersuchungsteam betritt, befindet sich eine Ansammlung großer eiförmiger Gebilde. Zwischenzeitlich kommt bei Ripley, die sich noch an Bord des Landungsbootes befindet und das aufgefangene Signal analysiert, der Verdacht auf, es könne sich bei dem Signal um ein Warnsignal handeln. Kane ist von Neugierde getrieben und nähert sich einem der Gebilde, in dessen Innerem sich etwas bewegt. Das Ei öffnet sich, etwas schießt heraus, durchbricht Kanes Helmvisier und umklammert seinen Kopf. Wieder an Bord der Nostromo gelingt es nicht, den Fremdkörper zu entfernen, da dieser sich mit Hilfe seines Schwanzes um Kanes Hals festhält und beim Entfernungsversuch das Opfer zu erwürgen droht. Zudem scheint das Blut des Fremdkörpers aus einer unbekannten, hochkonzentrierten Säure zu bestehen. Später fällt der Fremdkörper jedoch von selbst tot von seinem Opfer ab, Kane erwacht und scheint gesund und munter.

Einige Zeit später bricht ein kleines Wesen aus dem Brustkorb des Wirts (Kane) hervor und verschwindet in den düsteren, labyrinthartigen Gängen des Schiffes. Captain Dallas und sein dritter Offizier, Ellen Ripley, sind zunächst ratlos und entschließen sich dann, das Wesen zu jagen, während der Bordarzt Ash vorschlägt, das Tier möglichst unverseht zu bergen.

Nachdem die Mannschaft ausgeschwärmt ist, stellt sich heraus, dass das Wesen enorm schnell wächst. Es dezimiert die Mannschaft nach und nach, wobei es in den dunklen Gängen wie aus dem Nichts zu kommen scheint, was eine beklemmende und paranoide Stimmung erzeugt.

Später erfährt man, dass Ash ein Android ist und im Auftrage von Weyland-Yutani den Xenomorph, von dessen Existenz die Gesellschaft offensichtlich wusste, zur Erde bringen sollte. Wie Ripley vom Hauptcomputer Mutter erfährt, war der Abstecher zu dem Planeten beabsichtigt, allerdings ohne das Wissen der Crew. Laut Ash hatte die Sicherheit der Crew eine nachrangige Bedeutung. Das mitgebrachte Exemplar sollte vermutlich für genetische und militärische Experimente verwendet werden.

Am Ende ist nur noch Ripley übrig. In einem letzten verzweifelten Versuch, die scheinbar unbesiegbare Bestie zu töten, aktiviert sie den Selbstzerstörungsmechanismus der Nostromo und entkommt mit der Bordkatze Jones in der Rettungskapsel Narcissus. Die Nostromo wird durch eine gigantische Explosion zerstört – endlich scheint Ripley von diesem Albtraum befreit. Doch das Alien be-

findet sich ebenfalls an Bord der Kapsel und dort findet der Show-down statt. Am Ende wird das Alien durch die geöffnete Ausstiegsluke aus der Kapsel geblasen und verendet in ihrem Raketenstrahl im All. In der Hoffnung auf eine ferne Rettung begibt sich Ripley schließlich in die Kälteschlafkammer.

## Das Spiel

Als beim geselligen Abendessen plötzlich ein kreischendes Alienembryo durch den Brustkorb des Ersten Offiziers des Weltraumfrachters "Nostromo" bricht, ist der Rest der Besatzung starr vor Entsetzen. Bald aber weicht das Entsetzen der unangenehmen Gewissheit, den ungebetenen Gast ausfindig und unschädlich machen zu müssen, will man Schlimmeres verhindern.

Dies ist die haarsträubende Ausgangssituation des bekannten Sci-Fi Schockers von Ridley Scott und gleichzeitig das Szenario in Paul Clanses Computerspieladaption des Films die 1984 unter anderem für den C64 bei Argus Press Software erschien.

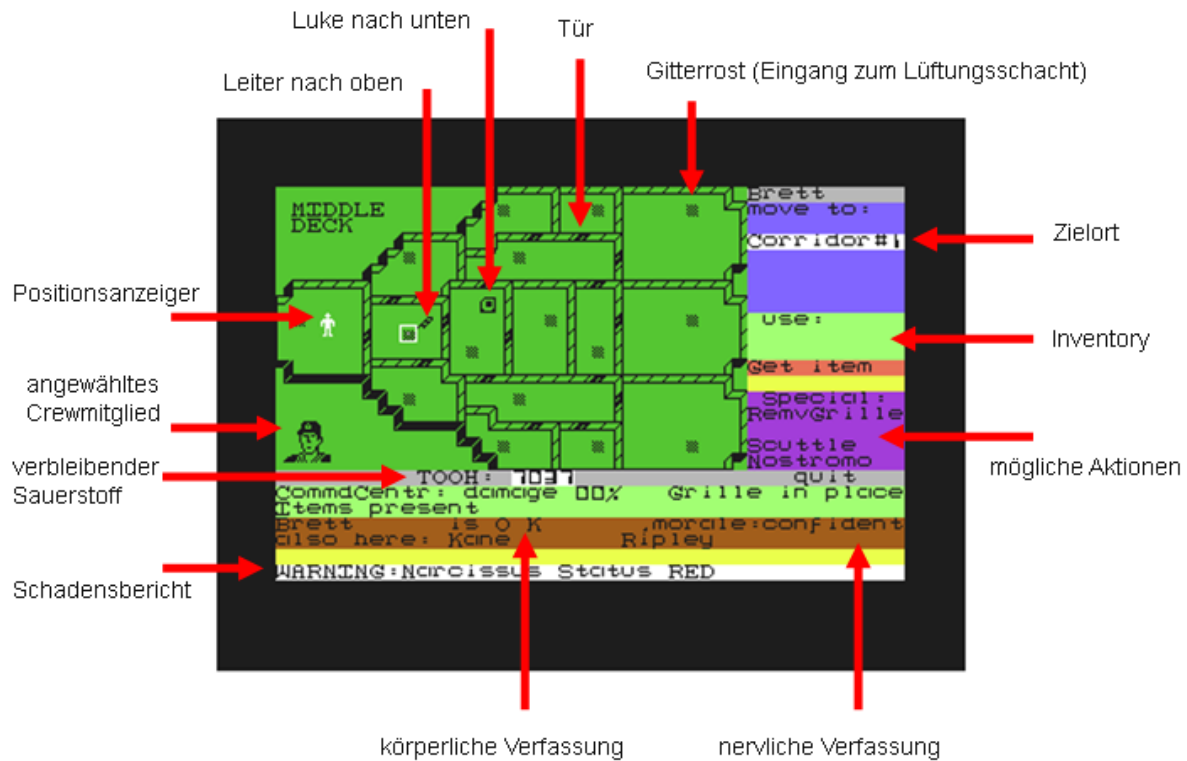


Die Crew der "Nostromo". Wer wird überleben?

Das Spiel kommt als ein mit dem Joystick gesteuertes Echtzeit-Adventure mit Minimalgrafik daher. Dargestellt werden die drei Decks der "Nostromo", einem mit zwanzig Millionen Tonnen Mineralerz beladenen Ungetüm von einem Weltraumfrachter. Jedes Deck ist in mehrere Räume unterteilt, die untereinander durch Korridore und Türen verbunden sind. Weiterhin gibt es in jedem Raum Gitterroste. Diese Gitter ermöglichen den Zugang zu den Ventilationsschächten, einem Geflecht aus Rohrleitungen die unter den Räumen und Korridoren verlaufen und vorzugsweise vom Alien benutzt werden um Crewmitgliedern aufzulauern. Besonders mutige (leichtsinnige) Crewmitglieder können ihrerseits versuchen in die Schächte zu kriechen, wobei im Gegensatz zu den übrigen Räumlichkeiten nur eine Person in einen Schachtabschnitt passt.

Aufgabe ist es, in diesem Durcheinander das marodierende Alien aufzuspüren und es mit den behelfsmäßigen Waffen, die sich an Bord des Handelsschiffs befinden zur Strecke zu bringen. Dabei erweist es sich nicht gerade als hilfreich, dass das Alien übermenschlich stark, aggressiv und mit hochkonzentrierter Säure als Blut ausgestattet ist.

Falls die Lage hoffnungslos wird kann man jederzeit den Selbstzerstörungsmechanismus des Raumschiffs starten, und versuchen sich mit dem Fluchtschuttle "Narcissus" aus dem Staub zu machen. Der Verlust von Ladung und Schiff wird allerdings mit einem sehr niedrigen Score quittiert.



"Wir werden alle STERBEN...!!!"

Bis zu zwei Gegenstände können von jeder Person in der Inventory mitgenommen werden. Trägt jemand zwei Gegenstände in der Inventoryliste, ist der jeweils oben angezeigte derjenige, der gerade verwendet wird. Man muss also aufpassen, dass man im Kampf an erster Stelle gerade eine Waffe trägt und nicht z.B. einen Bewegungsmelder oder eine Katzenkiste.

Jedes Crewmitglied verfügt über zwei Statusanzeigen, eine für seine körperliche und eine für seine nervliche Verfassung. Die **körperliche Verfassung** nimmt durch Verwundungen im Kampf ab, zu starke Verwundungen können tödlich enden. Es gibt hier lediglich drei Zustände: o.k., wounded und collapsed bzw. dead.

Die **nervliche Verfassung** reicht von confident, stable, uneasy, shaken bis broken. Sie hängt von mehreren Variablen ab: zunächst einmal gibt es Charaktere, die eher stabil sind (Dallas, Kane, Ash und Parker) sowie drei Charaktere, die eher nervös agieren (Ripley, Lambert und Brett).

Hinzu kommen folgende Faktoren:

- \* ist die Person allein oder in Begleitung unterwegs?
- \* trägt die Person eine effektive (nicht improvisierte) Waffe mit sich?
- \* ist die Person verwundet?
- \* befindet sich die Person in einem Lüftungsschacht?
- \* befindet sich die Person im gleichen Raum wie der Leichnam eines Crewmitglieds?
- \* hat die Person den Tod eines anderen Crewmitglieds miterlebt oder war sie dabei in unmittelbarer Nähe?
- \* ist das Alien anwesend?

Mit zunehmender nervlicher Belastung reagiert eine Spielfigur immer zögerlicher auf Kommandos und flüchtet manchmal sogar

Hals über Kopf. Absolute Überbelastung kann sogar zum totalen Zusammenbruch führen, der sich erst wieder legt, wenn positive Faktoren die Gemütslage wieder stabilisieren. Ein einzelner, verwundeter Charakter in einem Lüftungsschacht der auch noch über die Leiche eines Kollegen stolpert kann beispielsweise ohne weiteres den Verstand verlieren.

## SZENARIEN

Abhängig davon, welches der beiden zur Verfügung stehenden Szenarien man zu Spielbeginn wählt, verfügt der Spieler entweder über sechs ("Full game") bzw. drei Charaktere ("Short scenario") mit denen er Jagd auf den übermächtigen Gegner machen kann.

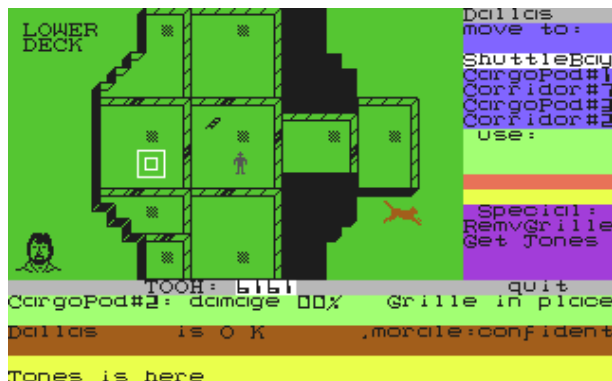
Bei "Full game" steigt man ungefähr zur Mitte des Films ein. Man darf dann den Schwierigkeitsgrad wählen, der anhand der Stärke des frisch geschlüpften Aliens ermittelt wird:

- \* "weak" = sehr schwierig;
- \* "intermediate" = unglaublich schwierig oder
- \* "REAL strength" = ARGH!

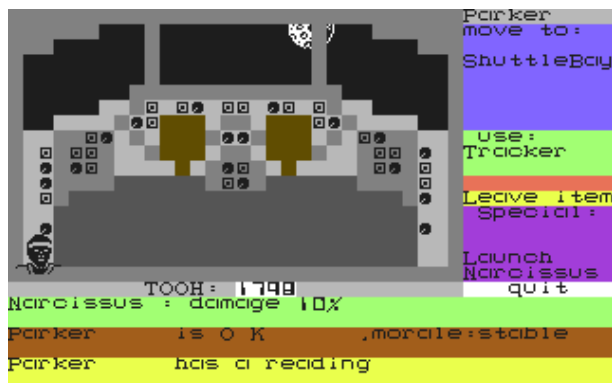
Danach wird gelost, wer zu Beginn des Spiels den unfreiwilligen Wirt des Alienparasiten spielen musste und daher bereits das Zeitliche gesegnet hat. Der Rest der Crew startet aufgeteilt in zwei Gruppen zu jeweils drei Personen. Eine Gruppe startet stets in der MESS auf dem Oberdeck, die andere immer im COMMAND CENTRE auf dem Mitteldeck. Von hier aus müssen Waffen und wichtige Ausrüstungsgegenstände eingesammelt werden, damit die Crew zumindest die Spur einer Chance im Kampf gegen das Alien hat.



Das „**Short Scenario**“ umfasst ca. die letzten zwanzig Minuten des Films. Von der Crew sind nur noch drei Mitglieder übrig, der Rest ist dem Alien bereits zum Opfer gefallen. Die wichtigsten Gegenstände sind hier bereits an der Startposition versammelt. Dennoch hat die restliche Crew so gut wie keine Chance, so dass die Flucht mit dem Shuttle fast die einzige Möglichkeit darstellt, diese Spielvariante siegreich zu beenden.



Captain Dallas stolpert bei der Untersuchung des Lagerraums über Jones die Bordkatze.



Parker untersucht das beschädigte Fluchtschuttle als plötzlich der Tracker-Alarm losgeht

Egal, welche Variante man wählt, für beide gilt, dass das Geschehen in Echtzeit stattfindet. Das Alien startet an einer zufälligen Stelle des Raumschiffs und beginnt, sich von Raum zu Raum zu bewegen. Dabei bewegt es sich wesentlich schneller als die Crewmitglieder. Das Geräusch von sich öffnenden Schiebetüren signalisiert dem Spieler, dass sich "etwas" von einem Ort zum anderen bewegt hat. Dieses "etwas" kann das Alien, ein Crewmitglied oder Jones, die Schiffskatze sein.

Ein knirschendes Geräusch zeigt an, dass irgendwo ein Gitterrost entfernt wurde. Falls man keine Anweisung zur Entfernung eines Gitters gegeben hat ein klares Indiz für eine Aktivität des Alien.

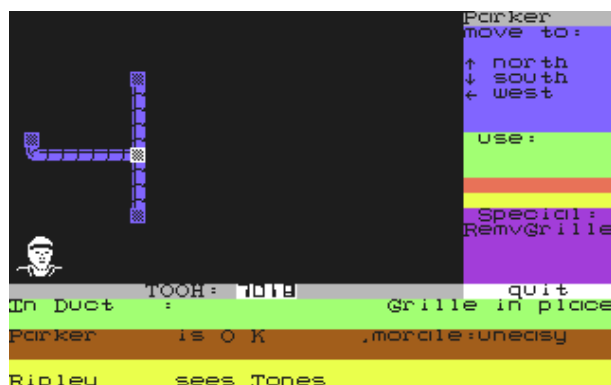
Trifft ein Besatzungsmitglied auf das Alien wird die Karte durch eine Großaufnahme des Aliens ersetzt, es ertönt ein alarmierender Warnton und wenn Waffen mitgeführt werden ist jetzt der Zeitpunkt gekommen, sie mittels "Attack" einzusetzen. Je größer die Gruppe, wenn sie das Alien aufspürt, desto größer die Chance ihm Schaden zufügen zu können.

### SAUERSTOFFVORRAT (TOOH = Time Out Of Hyperspace)

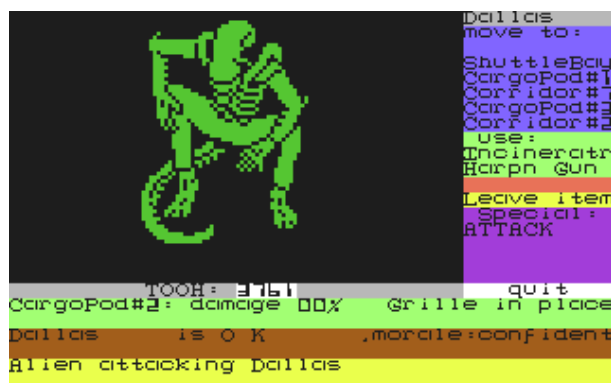
Es steht lediglich ein Sauerstoffvorrat von 7500 Einheiten zur Verfügung. Pro Sekunde wird von diesem Vorrat eine Einheit pro noch lebendem Besatzungsmitglied abgezogen. Sinkt der Vorrat auf null, endet das Spiel mit einer vollkommenen Niederlage.

## DER ANDROID

Ebenso wie im Film, so ist auch im Spiel ein zufälliges Besatzungsmitglied ein Android, dessen Aufgabe es ist zu verhindern, dass dem Alien Schaden zugefügt wird. Diese Person ist zunächst genauso steuerbar wie der Rest der Crew wird jedoch im Lauf des Spiels seine wahre Identität zeigen und, zumeist in einem sehr unpassenden Augenblick, die anderen Crewmitglieder angreifen.



Afroamerikaner im Tunnel: Parker durchkämmt die Schächte



Wer jagt hier eigentlich wen?

## SPIELENDE

Das Spiel kann auf vier verschiedene Arten enden:

- \* Alle Crewmitglieder werden vom Alien getötet bzw. verlieren den Verstand oder ersticken durch Sauerstoffmangel. Die Nostromo kehrt zur Erde zurück und das Alien und seine Eier verbreiten sich über den Planeten. Eine vollkommene Niederlage die 0 Prozentpunkte wert ist. Dies passiert ebenfalls, wenn als einziges Mitglied der Android übrig bleibt.
- \* Es gelingt die Selbstzerstörungssequenz einzuleiten und die Nostromo explodiert mitsamt ihrer Ladung und allen übrigen Passagieren. Dies beschert dem Spieler immerhin noch 5 Prozentpunkte.
- \* Es gelingt die Selbstzerstörungssequenz einzuleiten und die Nostromo explodiert mitsamt ihrer Ladung. Die Restcrew kann allerdings im Fluchtschuttle entkommen. Dies ist deutlich mehr Punkte Wert.
- \* Es gelingt das Alien zu töten und die Nostromo kommt unbeschädigt auf der Erde an. Diese Variante ist die meisten Siegespunkte Wert.

Wenn Crewmitglieder überleben wird zum Schluss noch angezeigt, wer von ihnen durch das Erlebte ein Trauma davongetragen hat. Weiterhin wird nach einem "Full game" aufgelöst, wer der Android war.

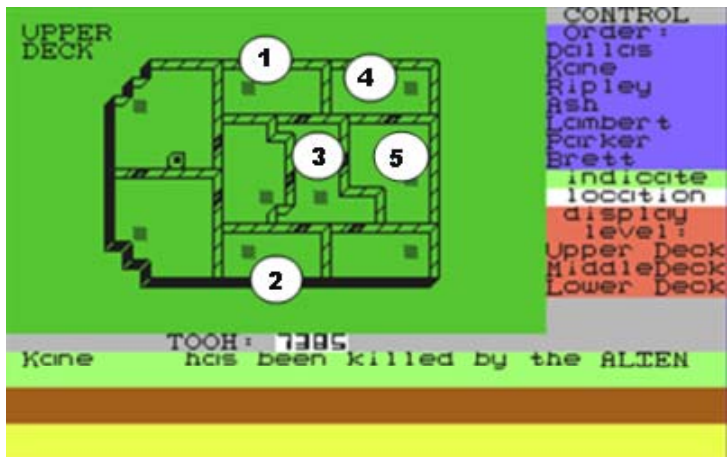
## Tastaturbelegung:

- \* F1 bis F7 :           bewegen den Cursor, falls kein Joystick zur Hand
- \* Control + Q :       Pausiert das Spiel
- \* Control + Pfeil links : Beendet Pausenmodus
- \* Commodore :       Beendet das Spiel wenn im Pausenmodus

Die Control-Taste entspricht im Vice und CCS Emulator der Tabulatortaste. Die Commodore-Taste entspricht zumeist STRG-links.

## Die wichtigsten Orte im Spiel:

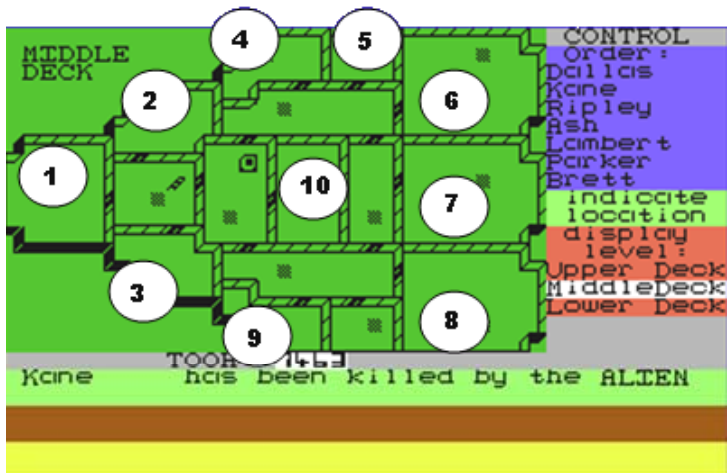
### OBERDECK



Karte des Oberdecks.

- \* **1 + 2: Airlocks.** Jedes Crewmitglied, das sich in einer geöffneten Luftschleuse befindet stirbt. Geöffnete Luftschleusen verringern den Sauerstoffvorrat NICHT. Dies passiert nur, wenn sie durch Säureblut des Aliens beschädigt werden.
- \* **3: Airlock control.** Von hier aus können Schleuse 1 und 2 geöffnet und geschlossen werden.
- \* **4: Storage Room.** Beinhaltet einen Schraubenschlüssel.
- \* **5: Computer.** Meldet bei Beschädigung durch Alien "Computer malfunction".

### MITTELDECK



Karte des Mitteldecks.

- \* **1: Command Centre.** Hier befinden sich zu Beginn des "Full Game" zwei Flammenwerfer und ein Tracker. Von hier aus kann die Selbstzerstörung eingeleitet werden. Diese ist für fünf Minuten noch umkehrbar. Nach Ablauf dieser Warnfrist explodiert das Schiff nach Ablauf weiterer fünf Minuten. Meldet bei Beschädigung: "Partial control loss".
- \* **2: Infirmary.** Hier befindet sich ein Schockstab.
- \* **3: Laboratory.** Hier befindet sich die Katzenkiste.
- \* **4: Inf Stores.** Hier befindet sich ein Schockstab.
- \* **5: Armoury.** Hier befinden sich drei Laserpistolen.
- \* **6 bis 8: Engines 1 bis 3.** Hier befindet sich jeweils ein Feuerlöscher. Meldet bei Beschädigung durch Alien "Fire in Engine". Wenn diese Meldung kommt, sofort jemanden dorthin schicken, denn nun beginnt ein Countdown: erreicht der Schaden in einem Triebwerk 100%, fliegt das gesamte Schiff in die Luft!
- \* **9: Lab Stores.** Hier befinden sich ein Schockstab und das Netz.
- \* **10: Cryo-Vault.** Hier können Crewmitglieder UNUMKEHRBAR in den Kälteschlaf versetzt werden, um Luft zu sparen. Vorsicht: sobald auch nur eine Person in den Kälteschlaf versetzt wurde, ist eine spätere Flucht mit dem Shuttle ausgeschlossen! Meldet bei Beschädigung durch Alien: "Cryogenics malfunction."

### UNTERDECK



Karte des Unterdecks.

- \* **1: Shuttle Bay.** Hier befindet sich die Harpoon Gun. Von hier aus kann man das Fluchtschuttle "Narcissus" betreten
- \* **2: Engin Store.** Hier befinden sich ein Flammenwerfer und ein Tracker.
- \* **3: Live support** Meldet bei Beschädigung durch Alien: "Environmental irregularities."

## Die Ausrüstung

- \* **Incernator**  
Flammenwerfer. Verwundet das Alien, ohne dass Säureblut austritt.
- \* **Electric Prod**  
Schockstab. Verwundet das Alien, ohne dass Säureblut austritt. Weniger stark als der Incernator.

#### \* **Las Pistol**

Laserpistole. Verwundet das Alien und erzeugt pro Treffer 30% Strukturschaden in dem Raum, wo der Kampf stattfindet. Übersteigt der Schaden 100% sterben alle Crewmitglieder in dem Raum und er wird unbegehrbar! Sehr gefährlich also. Hat nur begrenzt Munition.

#### \* **Harpoon Gun**

Harpunengewehr. Richtet maximalen Schaden beim Alien an, tötet jedoch den Anwender augenblicklich und richtet massiven strukturellen Schaden an. Eine Selbstmordwaffe für Mannschaftsmitglieder die entweder körperlich oder geistig am Ende sind und sich möglichst teuer verkaufen wollen.

#### \* **Spanner**

Schraubenschlüssel. Richtet minimalen Schaden an.

#### \* **Fire extinguisher**

Feuerlöscher. Wird benötigt um eventuelle Brände in den Maschinenräumen zu löschen. Kann als Behelfswaffe dienen. Hat nur begrenzt viele Anwendungen.

#### \* **Net**

Netz. Wird benötigt um Jones einzufangen. Kann gegen das Alien benutzt werden um seine Beweglichkeit zu vermindern, ist danach allerdings verloren. Solange Jones im Netz gefangen ist, kann das Netz nicht mehr benutzt werden.

#### \* **Tracker**

Bewegungsmelder. Ortet ALLE Lebewesen in ALLEN Nachbarräumen und meldet dies durch einen Alarmton. Kann als Knüttel im Nahkampf benutzt werden, wird daraufhin allerdings zerstört.

#### \* **Cat box**

Jones kann, nachdem man ihm im Netz gefangen hat, hier rein gestopft werden, um das Netz für die Jagd auf das Alien wieder frei zu bekommen. Kann ohne oder mit Katze darin (als Strafe für das elende Mistvieh) als absolute Notfall-Waffe benutzt werden. Man kann Jones NICHT mit der Cat Box einfangen, dafür braucht man zunächst das Netz.

## **Tips zum Spiel**

### **Jones einfangen**

Die störrige Bordkatze einzufangen ist Voraussetzung um später mit dem Fluchtschuttle entkommen zu können. Weiterhin wirkt Jones, sobald er im Netz oder der Cat Box mitgeführt wird als zusätzlicher Tracker, der ausschließlich die Nähe des Alien meldet. Die Meldung "Jones is uneasy" verrät dann, dass sich das Alien in einem Nachbarraum befindet. Um Jones mit dem Netz einzufangen, das periodisch auftauchende Kommando "get jones" anzuwählen, wenn er durchs Bild läuft. Dafür können mehrere Anläufe benötigt werden.

### **Den Androiden ermitteln**

Dallas, Kane, Ash oder Parker können der Android sein, dies wird vor dem Spiel ausgelost, nachdem klar ist, wer als erster von dem Alien getötet wurde. Der Android wird sich enttarnen, wenn er die Chance wittert, den Crewmitgliedern den größtmöglichen Schaden zufügen zu können, also meistens während eines Kampfs gegen das Alien oder wenn er allein mit einem Crewmitglied ist. Es braucht in der Regel zwei Personen mit guten Waffen um den Androiden zu töten. Hat er ein Crewmitglied getötet, rennt er aus eigenem Antrieb durch das Raumschiff und lauert im späteren Spielverlauf anderen Spielfiguren auf.

Damit es gar nicht erst soweit kommt, muss man ihn bestenfalls vorher schon ausfindig machen. Zwei Eigenarten können ihn verraten:

- \* 1. er kann in der Cryovault nicht in den Hypersleep versetzt werden.
- \* 2. im Kampf gegen das Alien ignoriert er Angriffsbefehle

Man könnte nun nacheinander versuchen Dallas, Kane, Ash und Parker in die Cryovault zu lenken um sie in den Kälteschlaf zu beordern. Derjenige der übrig bliebe, wäre dann der Android. Leider ist der Kälteschlaf nicht umkehrbar und sobald man auch nur eine Person eingeschlafert hat, ist eine spätere Flucht per Shuttle kategorisch ausgeschlossen. Das Beste ist also, in Kämpfen gegen das Alien darauf zu achten, wer von den Kämpfern keinen Treffer anbringt. Falls man dies im Eifer des Gefechts nicht ausmachen kann empfiehlt es sich, dem Verdächtigen eine Laserpistole als Waffe zu geben. Wenn er das Alien damit trifft, gibt es eine Schadensmeldung durch das austretende Säureblut. Dann weiß man schon einmal, dass diese Person nicht der Android sein kann. Sobald der Android durch sein Kampfverhalten auffällig geworden ist, muss man ihn zur Cryovault bewegen, versuchen ihn in den Hypersleep zu bringen (was natürlich nicht klappt) und kann ihn dann erst durch die Luftschleuse im Oberdeck "entsorgen". Der Check in der Cryovault MUSS unbedingt gemacht werden, da dies eine Voraussetzung für eine eventuelle spätere Shuttleflucht ist.

### **Das Alien töten**

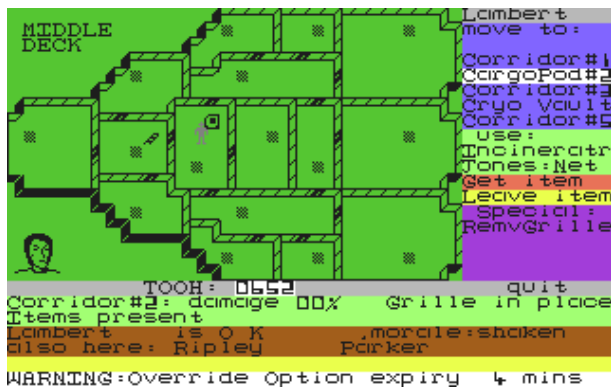
Das größte Problem beim Kampf gegen das Alien ist das Säureblut, das austritt, wenn man es verletzt. Dies passiert, wenn man mit Laserpistolen oder schlimmer noch der Harpoon Gun kämpft (mit fatalen Folgen). Daher müssen alle Crewmitglieder nach Möglichkeit mit Schockstäben oder Flammenwerfern ausgerüstet werden. Ist Jones bereits gefangen, sollte das Netz auf das Alien geworfen werden, was seine Kampfkraft einschränkt. Optimal ist es, wenn eine Dreiergruppe auf das Alien stößt. Während ein Mitglied seine Waffe nachlädt, kann man zu den anderen wechseln und diese angreifen lassen, so dass möglichst viele Treffer in kurzer Zeit angebracht werden können.

Einzelpersonen, die vom Alien überrascht werden, sollten sofort flüchten, vorzugsweise in Richtung anderer Crewmitglieder, während man diese Richtung Ort des Geschehens zieht. Optimal ist es, wenn es gelingt, das Alien zwischen zwei Dreiergruppen einzukleien, so dass es nur schwer entkommen kann. Falls Laserpistolen als Waffen verwendet werden ist darauf zu achten, dass der Strukturschaden der Örtlichkeit auf gar keinen Fall 100% überschreiten darf.

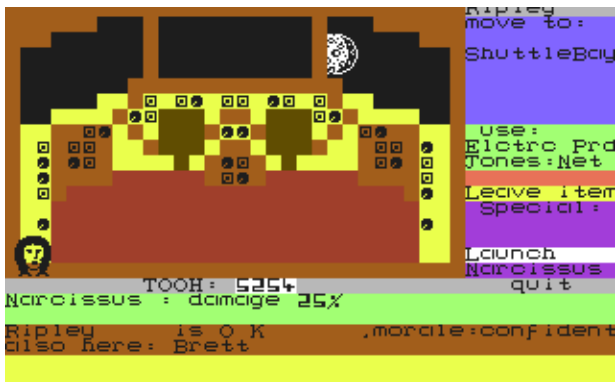
### **Flucht mit dem Shuttle**

Meist behält das Alien jedoch die Oberhand. Dann kann man nur noch im Fluchtschuttle "Narcissus" zu entkommen versuchen. Voraussetzungen hierfür sind:

- \* Jones ist eingefangen worden. Hierbei ist es egal ob er im Netz oder in der Cat Box steckt).
- \* der Android ist erfolgreich identifiziert und zerstört oder durch die Luftschleusen im Oberdeck "entsorgt" worden.
- \* es befinden sich höchstens noch drei Personen am Leben, denn nur so viele passen in das Shuttle
- \* kein Crewmitglied ist vorzeitig in der Cryo Vault in den Kälteschlaf (Hypersleep) versetzt worden.
- \* der Selbstzerstörungsvorgang im Command Centre ist aktiviert worden.
- \* das Alien darf sich natürlich NICHT im Shuttle befinden! Gegebenenfalls muss es zuerst rausgelockt werden.



Als der Sauerstoff auszugehen droht, aktivieren die letzten Überlebenden die Selbsterstörungssequenz



Nichts wie raus hier. Ripley und Brett gelingt im letzten Moment die Flucht in der "Narcissus"

## Schlußworte

### GESTALTUNG

Das Spiel kann seine ZX Spectrum Wurzeln nicht verleugnen. Auch wenn die Grafik im Vergleich zur Urversion deutlich besser ist, kann sie für ein C64 Spiel vielleicht gerade noch als ausreichend gelten. Die Risszeichnungen des Raumschiffs über (a-)liengrünem Hintergrund sind detailarm und höchst symbolisch, die aus mehreren Sprites zusammengestellte Grafik des Aliens wirkt geradezu lachhaft. Ebenso karg die Innenansicht der Fluchtshuttle und die Titelgrafik. Die Titelmusik besteht aus einer bedrohlich anschwellenden Synthie-Volldröhnung die durchaus dramatisch überkommt und nette Filterspielerein aufweist. Im Spiel selbst gibt es außer Rauschen, Piepen und Brummen nicht wirklich viel zu hören, von dem stimmungsabhängigen Herzschlag einmal abgesehen.

### KRITIK

Robotron2084: Der Sauerstoff neigt sich dem Ende, völlig zerrütet und schwerverwundet hastet das letzte Crewmitglied, links die Katzenkiste, rechts den Flammenwerfer umklammernd auf das Fluchtshuttle zu. Noch eine Minute bis zur Detonation meldet der Computer, als plötzlich das Alien vor einem steht. Genau dieses Szenario, diese Spannung aus dem Film kann man hier, zugegeben in fürchterlicher 8 Bit-Grafik ;) erleben!

ALIEN ist meines Wissens nach das einzige Computerspiel, das sich auf eine würdige Art mit dem ersten (und m.E. besten) Teil der Alien-Reihe auseinandersetzt.

Wieder einmal sind, wie so oft bei Spielen mit einer gehörigen Portion Tiefgang (für 8 Bit Verhältnisse zumindest) Grafik und Sound zweitrangig, auch wenn man sich wirklich schön verjagen kann, wenn man angestrengt planend plötzlich vom Bild des "Breakdancer"-Aliens überrascht wird.

Das ganze Design des Spiels riecht natürlich streng nach Spektrum, aber ich habe beide Versionen gespielt und die C64 Version ist wirklich um einiges hübscher, auch wenn das zunächst einmal nicht viel heißt. Hinzu kommt, dass das Spiel ganz schön buggy ist, das braucht man gar nicht schönreden. Grafikfehler gibt es hier allenthalben, aber die Kiste bleibt zumindest stabil und stürzt nicht ab. Viel unangenehmer ist die überkomplizierte und schwerfällige Steuerung, ständig wählt man aus Versehen (gerade unter Stress) die falschen Befehle. Das gibt Abzüge in der B-Note. Dennoch bleibt unterm Strich ein gefundenes Fressen für jeden Alien-Fan/Freak mit mächtig viel Stimmung und bedingt durch den zufälligen Spielablauf eine gewissen Langzeit-Motivation. Die Spiele laufen jedes mal ein ganz klein wenig anders ab und einige enden unglaublich dramatisch. 7 Punkte von mir.

[bearbeiten] Sonstiges

Das Josph Conrad Zitat des Titelsbilds ("We live as we dream - alone.") stammt aus seinem semi-fiktiven Reisebericht "Herz der Finsternis".

Die Namen "Nostromo" für den Frachter sowie "Narcissus" für das Fluchtshuttle stellen weitere Referenzen zu Büchern Conrads dar.



Der Text dieser Anleitung entstammt im Wesentlichen aus dem C64-Wiki-Spieleartikel Nr. 276