

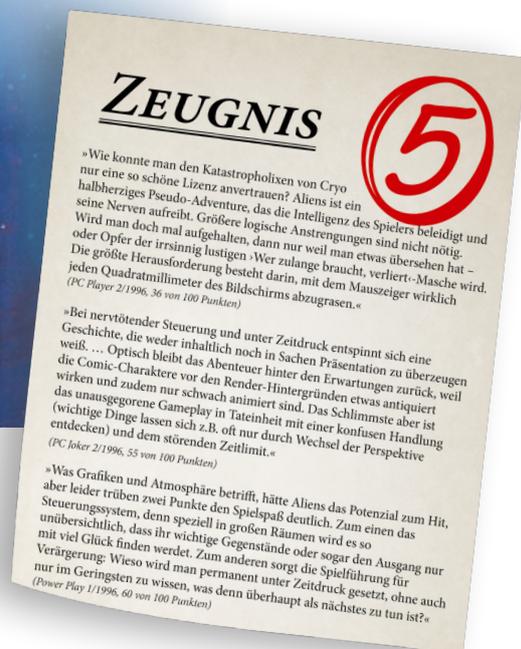
## Legendär schlecht: Aliens: A Comic Book Adventure

# ACH DU DICKES EI



### Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Von dem mitreißenden Erlebnis, Camerons Aliens-Film 1986 im gewaltigen Odeon-Kino am Leicester Square zu sehen, wird er wohl noch seinen Enkelkindern erzählen.



## Reversi, Kohldampf und wenig Peilung: Cryos Comic-Adaption nimmt dank seiner Fülle an idiotischen Ideen eine Sonderstellung unter den armseligen Aliens-Computerspielen ein.

Von Heinrich Lenhardt

Die spielerische Bandbreite von Adaptionen der Alien-Filme ist beeindruckend. 1982 macht Fox Video Games aus den Gruselgeschöpfen nahe Verwandte der Pac-Man-Geister, mit aufgerissenem Mäulchen schnappen sie hinter dem Menschlein her, das der Spieler durchs Labyrinth steuert. Bei den bunten Pünktchen, die dabei aus den Gängen entfernt werden, soll es sich um Alien-Eier handeln – eine lebhaftes Fantasie ist hilfreich, um an Lizenzspielen dieser Ära Freude zu haben. Doch auch moderne Rechenkraft ist kein Garant für Qualität: »Ein glatter Reifall« urteilt die GameStar 2013

über Aliens: Colonial Marines. Wie gut, dass es Aliens: Isolation von 2014 gibt!

### Heiße Luft der Wüstensöhne

Seit Jahrzehnten begleiten uns die Aliens nun durch die Spielegeschichte. Nicht zu stoppen war dabei auch die unglückselige Aliens-Adaption eines Entwicklungsteams von zweifelhaftem Ruf, das nicht zum ersten Mal eine Filmlizenz in den Sand gesetzt hat. Westwoods Echtzeitstrategie-Pionier Dune 2 kennt fast jeder, aber warum trägt es eigentlich die »2« im Namen? Weil Virgin einige Monate vorher bereits ein Spiel auf Basis der Wüstenplanet-Filmlizenz veröffentlichte, ein weniger bekanntes Strategie-Leichtgewicht des französischen Studios Cryo. Dessen Werke stehen unter der Devise »hübsche Grafik, nicht viel dahinter«, so lenken etwa beim Rennspiel Mega Race lustige Videoclips vom zweifelhaften Fahrgefühl ab. Doch das waren alles nur Fingerübungen, mit Aliens: A Comic Book Adventure erreicht

man 1995 eine ganz neue Dimension des spielerischen Grauens.

### Das Spiel zum Comic zum Film

Die vierköpfige Besatzung der USS Sheridan wird von einem Notrufsignal des Außenpostens B54-C aus dem Hyperschlaf gerissen. Nach erfolgter Landung erkundet unser Rettungskommando die Station, um nach Überlebenden und Informationen zu suchen. Dabei stoßen wir bald auf Spuren von Alien-Aktivitäten, denn das Militär forschte heimlich an den gefährlichen Beißern herum – was soll da schon schiefgehen?

Die Handlung knüpft an die vierbändige Comicreihe »Alien: Labyrinth« des Verlags Dark Horse an. Spiel-Publisher Mindscape hatte sich lediglich diese Comiclizenz gesichert, aber keine Vereinbarung mit Filmgesellschaft Fox erreicht. Als Folge des daraus resultierenden Rechtsstreits wurden weitere Auflagen von Aliens: A Comic Book Adventure untersagt – angesichts des angerichte-



Orientierungsprobleme: Innerhalb eines Bilds muss man oft zwischen verschiedenen Blickwinkeln wechseln, um Details zu erkennen.



Erschreckend unausgegrenzt sind die kurzen Kampfeinlagen, bei isometrischer Ansicht halten wir mit dem Laser drauf.

**Genre:** Adventure**Publisher:** Mindscape**Entwickler:** Cryo**Veröffentlichung:** 1995

**Legendär, weil:** ... die ersten Aliens-Filme mit ihrer Mischung aus Action, Thriller und Horror für hochwertiges Spannungskino sorgten. Wie würden sich die unfreundlichen Außerirdischen mit ihren zahlreichen Zähnen im Adventure-Genre festbeißen?

**Schlecht, weil:** ... uns hier Horror der ganz anderen Art erwartet. Statt interessanter Story und ordentlicher Puzzles gibt's viel Orientierungslosigkeit, allgemeine Verwirrung, Zeitlimitfrust und peinliche Dialoge.

**Fazit:** Am PC hört dich niemand schreien: Cryos stümperhaftes Katastrophen-Adventure entpuppt sich als ein tückisches Spielspaß-Vakuum, das der Vorlage in keiner Weise gerecht wird. Wobei: Gruselig ist es ja schon.

ten spielerischen Unfugs kein allzu herber Verlust für die Menschheit. Hier knabbern wir nicht so sehr an Puzzles, sondern kämpfen mit der Bedienung, einer verfressenen Crew und dem idiotischsten Zeitlimit in der Geschichte des Genres.

#### Hat jemand den Ausgang gesehen?

Per Mausclick springen wir durch vorgeordnete Räume und werden dabei immer wieder durch Perspektivenwechsel verwirrt. Rätsel im eigentlichen Sinne gibt es erstaunlich wenig, die Schwierigkeit ergibt sich aus Orientierungsproblemen und winzigen, oft gut versteckten Gegenständen. Unser Hauptcharakter Henry Hericksen kann mit den anderen Besatzungsmitgliedern Gespräche führen, was aus mehreren Gründen eine schlechte Idee ist. Zum einen sind Texte und Grafiken arg laienhaft; der angestrebte Comicstil bei der Personendarstellung passt nicht zum Rest der metallisch-tristen Spiel-

grafik. Zum anderen haben wir für die Schwätzchen eigentlich gar keine Zeit, denn das Comic Book Adventure erfordert eine gewisse Speedrun-Mentalität.

#### Das dümmste Zeitlimit

Jeder der drei Spielabschnitte ist mit einem Zeitlimit versehen, das nicht klar kommuniziert wird. Zu Beginn deutet eine kurzes Rennerfilmchen an, dass sich unser Schiff einem Asteroidenfeld nähert. Einige Minuten später folgt ein zweiter Clip als letzte Warnung, denn die nächste Sequenz führt dann zum Spielabbruch – fragt sich nur wann, denn es gibt keinen Countdown zu sehen, der über die Restzeit informiert. Die so ausgelöste Hetze führt dazu, dass wir optionale Dialoge oder das Lesen von Hintergrundinformationen tunlichst meiden. Zu dumm nur, dass Hericksen die grüne Schlüsselkarte nur dann erhält, wenn er mit Kollegin Williams einen bestimmten Gesprächsverlauf wählt. Ohne diesen Gegenstand kommt unsere hoffnungsvolle Rettungsgruppe nicht mal aus ihrem Schiff heraus.

#### Verhungertes Kampfsystem

Wegen des Lizenzärgers mit Fox mag der Entwicklungszeitdruck besonders schlimm gewesen sein, anders lassen sich allerlei unausgelegene Ansätze kaum erklären. In ein paar Szenen wird auf einen isometrischen Kampfbildschirm umgeschaltet, bei dem wir durch Drücken der rechten Maustaste Aliens oder Roboter beschießen. Dank Zufalls-KI geht der Anspruch dabei gegen null: Gelangweilt spazieren die Facehugger vor unserer Nase herum, bis sich einer mal dazu bequemt, uns kurz aufs Gesicht zu springen. Ähnlich bizarr sind die angedeuteten Rollenspielelemente: Für jedes der vier Besatzungsmitglieder gibt es eigene Werte in den Kategorien Lebenspunkte, Kampfkraft, Rüstung, Hunger und Moral. Doch haben die meisten dieser Attribute keine offensichtlichen Auswirkungen, zumal es an Ausrüstungsgegenständen mangelt.

Der gesunde Appetit des Personals macht sich als überflüssige Schikane bemerkbar.

Zu Beginn sollten wir erst einmal in die Küche gehen und unsere Schützlinge der Reihe nach füttern. Doch bald knurrt schon wieder der erste Magen und wegen des knappen Inventarstauraums haben wir nicht genug Pizzen eingepackt. Kippt ein Held wegen Kohldampf um, werden wir kurzerhand aufs Schiff zurückgesetzt. Wer hätte auch gedacht, dass die Figuren des Alien-Universums einen so hohen Kalorienbedarf haben? Da können wir von Glück sagen, dass Ripley in den Filmen anscheinend immer ein paar Müsliriegel dabei hatte.

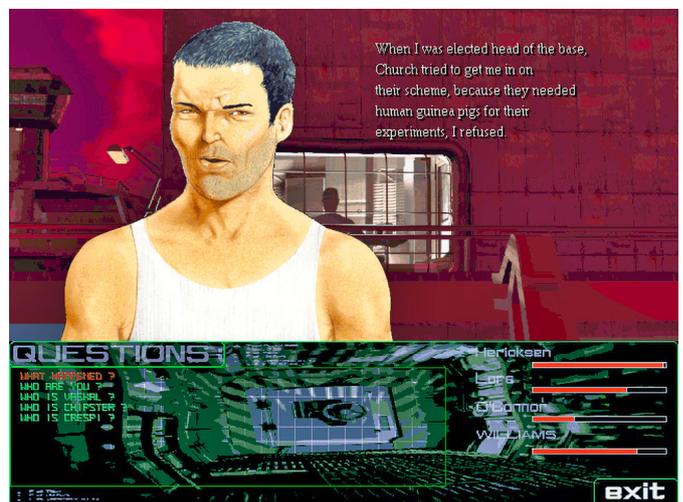
#### Die Mutter aller Reversis

Schnell haben wir auch das Minigame satt, mit dem uns die Designer beglücken. Um bestimmte Files mit Hintergrundinformationen zu lesen, muss das Computersystem MOM bei einer Partie Reversi besiegt werden. Richtig gelesen, dabei handelt es sich um das auch als Othello bekannte Brettspiel. Nein, wir wissen auch nicht, was es im Aliens-Universum verloren hat. Zu den Anfangsaufgaben gehört es jedenfalls, das in einer Schublade versteckte Reversi-Interface zu finden und MOM in den Zigarettenanzünder-Port zu stecken. Das einzig Nette, das sich über diesen Geistesblitz sagen lässt: Wenigstens sind die hinter der Reversi-Wall versteckten Informationen für den Spielfortschritt nicht unbedingt erforderlich. Aber vielleicht hätte man sich den Brettspielabend lieber verkneifen und die Arbeitszeit in eine der zahlreichen anderen Programmbausteine stecken sollen.

Aliens: A Comic Book Adventure ist ein Haufen spaßfreier Ungereimtheiten, der auch die Geduld der glühendsten Filmfans überstrapaziert. An diesem Spiel ist irgendwie alles anstrengend, von den dummen Dialogen der unsympathischen Charaktere über die fummelige Inventarverwaltung bis hin zur verzweifelt Suche nach räumlichen Details, die nur bei bestimmten Blickwinkeln sichtbar sind. Und wenn sich alle Jubeljahre doch mal ein Alien blicken lässt, ist das wegen der lachhaften Kämpfe eher Grund zur Heiterkeit, statt furchteinflößend zu sein. ★



Gut eine Viertelstunde nach Kapitelbeginn droht ein »Game over«. Beim Laden werden wir an den Beginn des Abschnitts zurückgesetzt.



In Gesprächen erfahren wir mehr über die Geschehnisse. Schade nur, dass man wegen des Zeitlimits kaum die nötige Mühe dafür findet.