Kleine Wunderlampe brenn...

-

Doch weit gefehlt! Es handelt sich bei Aladdins Magic Lamp mal wieder um ein stinknormales, horizontal scrollendes Ballerspiel der ausgesprochen langweiligen Sorte. Das einzig Neue ist, dass man hier eben kein chices Raumschiff bekommt, sondern mit einer vor sich hinwackelnden Ölfunzel durchs All düst. Ansonsten bleibt alles beim alten: Gegner abballern, Extras sammeln und die Schlussmonster gebührend bewundern. Wer es bis zum Ende schafft, darf eine holde Prinzessin aus den Fängen eines fiesen Zauberers befreien. Rein technisch kann das Game durchaus überzeugen: gute Steuerung, butterweiches Scrolling, hervorragend animierte Sprites, eine originelle Titelmusik und anhörbare Soundeffekte werden geboten. Und trotzdem ist die Motivation sehr bald bei Null angelangt: Man wird nämlich immer nur von jeweils einer gegnerischen Formation angegriffen, das heißt, es tummeln maximal sieben Sprites auf dem Bildschirm! Da ist selbst das Wort zum Sonntag noch weitaus spannender... Ach ja, Highscorelisten oder Continues sucht man bei diesem Programm übrigens auch vergeblich - falls sich jemand dieses "aufregende" Game tatsächlich zulegen möchte! (Manuel Semino) Amiga Joker, Juli 1990

Aladdin's Magic Lamp	
Grafik:	64%
Sound:	71%
Handhabung:	63%
Spielidee:	26%
Dauerspass:	39%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	38%
Für Anfänger	
Preis:	ca. 64,- DM
Hersteller:	Newline
Bezug:	Funtastic

Bei den meisten Ballerspielen darf sich der Spieler in irgendein hypermodernes Raumschiff setzten und das Weltall von Aliens und ähnlichem Getier säubern - der Titel von Newlines neuem Game verspricht da endlich mal was ganz anderes.

Diese Seite kommt von
Joker-Archiv.de:
http://jokerarchiv.spokbook.org

Die URL für diese Seite ist:
http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=61