

Erinnert Ihr Euch an „Blazing Thunder“, Hi-Tecs tolle Panzerschlacht zum Kampfpreis? Ein Jahr später hat das gleiche Programmiererteam erneut zugeschlagen und präsentiert nun Balleraction im All. Der Preis ist gestiegen - die Qualität auch?

Pustekuchen, genau das Gegenteil trifft zu: Die Knallerei von teils horizontal, teils vertikal scrollender Weltraumkulisse ist nur ein 08/15-Spielchen wie unzählige zuvor. Ja, selbst die Vorgeschichte wurde bei „Aprida“ abgekupfert – in Insekten-Gestalt versucht man seine Angetraute aus den Klauen eines Space-Magiers zu befreien... Am Weg durch die insgesamt 12 Level wird Langeweile zum ständigen Begleiter, von den Aliens über köchelnde Lavaströme bis zu den öden Endgegnern meint man, alles schon mal gesehen zu haben. Das gilt insbesondere für die einfallslosen Extrawaffen wie Mehrfachschuß oder Springbomben. Unsere Ballerhummel wird über eine unausgegrenzte Schwerkraftsteuerung dirigiert und kann außer schießen auch laufen, letzteres kommt in etwa einer Ruhepause gleich. Bloß, wer braucht die hier? Das Tierchen verträgt massig Feindberührungen, und das Spieltempo ist so niedrig, daß einem schier der Daumen abfault! Ja, da ist man für die vielen unfairen Stellen direkt dankbar, sonst wäre Alien World möglicherweise in einem Ruck durchgezockt. Die farblose Grafik paßt nahtlos zum Gameplay, was nützt Parallaxscrolling, wenn die Animationen ruckeln? Freude machen nur die flotte Begleitmusik bzw. netten Soundeffekte, und das ist auch für 45 Marker zu wenig. Insekten-Fans sollten lieber ein paar Credits drauflegen und sich „Apidya“ besorgen – Alien World ist bloß eine Eintagsfliege! (rl) Amiga Joker, Mai 1992

Alien World

Grafik:	50%
Sound:	64%
Handhabung:	42%
Spielidee:	19%
Dauerspass:	33%
Preis/Leistung:	55%
Red. Urteil:	39%
Für Anfänger	
Preis:	ca 45,- dm
Hersteller:	Hi-Tec Software
Genre:	Action

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=72>