

Die Umsetzung des gleichnamigen Coin Ops für Segas Mega Drive gilt als Meisterstück japanischer Programmierkunst: Wann immer ein Vorzeigespiel benötigt wird, um die grafischen Qualitäten der 16 Bit-Konsole ins rechte Licht zu rücken, muss „Altered Beast“ ran. Macht die wandlungsfähige Bestie auf dem Amiga eine ebenso gute Figur?

---

---

Die Antwort lautet ganz klar: Nein! Das Game fühlt sich auf der „Freundin“ nicht sehr heimisch und hat gegenüber der Konsolenversion arg Federn gelassen. Das fängt schon bei der Anleitung an: Die farbenprächtige Broschüre des Originals ist in Activision's Hexenküche auf ein schmales Schwarz/Weis-Heftchen zusammengeschrumpft. Auch die Titelmusik hat einiges der ursprünglich reichlich vorhandenen Mystik eingebüßt. Dafür sind die Loadingscreens recht ordentlich – besonders die beiden Bildschirm-füllenden Augen kommen echt gut! Das eigentliche Game dürfte kaum jemanden vom Hokker reisen: Gottvater Zeus hat dich extra von den Toten wieder auferstehen lassen, um seine Tochter Athena aus den Klauen des Unterwelt-Bosses Nelfs zu retten. So stapft das muskulöse Heldensprite also durch die fünf mythologisch angehauchten Level, um in geradliniger Action-Manier den vielfältigen Gegnern Saures zu geben. Sporadisch tauchen gelbe Kügelchen auf – sammelt man diese ein, heisst's „Power up!“, und der Recke wird um eine ganze Ecke kräftiger. Der Höhepunkt jedes Levels ist die Verwandlung in ein Fabelwesen (Werwolf, Drache, Bär, oder Tiger), das es dank besonderer Fähigkeiten mit den eindrucksvollen Schlussmonstern aufnehmen kann. Ist das Vieh erledigt, muss man seine Kraft-Kügelchen (drei Stück benötigt man wieder zur Verwandlung) wieder an Papa Zeus zurückgeben und in neuer Umgebung von vorne anfangen. Man sieht: Das Spielprinzip war von jeher nicht das hellste. Das Game lebt vielmehr von der Präsentation, und genau da hapert es bei der Amiga-Version. Viele der ursprünglichen Features, wie z.B. die Darstellung der Verwandlungen oder die gruselige Stimmausgabe, fehlen und hinterlassen eine klaffende Lücke! Ansonsten ist die Grafik gehobener Standard, nur leider teilweise ein bisschen groß und unübersichtlich. Die Joystick-abfrage ist jedoch schrecklich ungenau, die Kollisions-abfrage eine mittlere Katastrophe! Häufig schwebt das eigene Sprite zwischen zwei Ebenen – nein, da hätten sich die Programmierer wirklich etwas mehr Mühe geben können! Der Sound kommt an keiner Stelle über das Mittelmaß hinaus, und auch die Spielbarkeit hat gelitten: Das Game ist zwar jetzt um vieles schneller als auf der Konsole, und es tauchen pro Level auch mehr Gegner auf, aber dank der miserablen Steuerung ist Treffen reine Glückssache. No Sir, für den Amiga gibt es haufenweise bessere Actionspiele – wer dennoch meint, dass er ohne Altered Beast nicht mehr leben kann, sollte ein paar Hunderter drauflegen und das Mega Drive gleich mitkaufen! (ml) Amiga Joker, Dezember 1989

**Grafik:** 68%  
**Sound:** 60%

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Handhabung:</b>          | 52%   |
| <b>Motivation:</b>          | 56%   |
| <b>Gesamt:</b>              | 59%   |
| <b>Für Fortgeschrittene</b> |   |
| <b>Preis:</b>               | ca 85,- DM  |
| <b>Hersteller:</b>          | Sega/Activision   |
| <b>Bezug:</b>               | Funtastic Computerware<br>Müllerstr. 44<br>8000 München 5<br>Tel.:089/260 95 93 |

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=75>