

**Erstlingswerke sehen ja oft genug aus wie... naja, wie Erstlingswerke eben. Aber was die Newcomer-Truppe von "Team 17" hier ausgebrütet hat, ist meilenweit davon entfernt, amateurhaft zu wirken - ihre Action-Brut überzeugt selbst den Feinschmecker!**

Auf der ersten von insgesamt drei Disks wartet allerdings noch keine Brut, sondern ein ellenlanges Intro mit Werbung für's nächste Game und einer nichtssagenden Vorgeschichte: Zwei Piloten einer Spezialeinheit bemerken bei einem Routineflug, dass mit der Raumstation, die sie gerade passiert haben, irgendetwas nicht stimmt. Nach der Landung erhartet sich ihr Verdacht - die Station wurde von Aliens übernommen! Tja, und damit waren wir auch schon bei Disk Nr. 2 und dem Spiel selbst gelandet. Man sieht die verschiedenen Etagen der Raumstation und die ein bzw. zwei heldenhaften Piloten (Zwei-Spieler Modus) stets aus der Vogel- perspektive. Gleiches gilt natürlich auch für die ausserirdische Brut, die hier in rauhen Mengen herumwuselt, dazu kommen noch etliche Fundsachen zum Einsammeln und ein paar Computerterminals. Die Aliens knallt man einfach ab (was sonst?), mit dem übrigen Zeug verhält es sich jedoch etwas komplizierter. Da wäre einmal zusätzliche Munition (kein Problem: aufsammeln und glücklich sein), dann gibt's Erste-Hilfe-Kasten, Schlüssel für besonders gesicherte Türen und Geld. Ja, und mit der Kohle konnte es tatsächlich Schwierigkeiten geben, allerdings bloss, wenn man zu zweit unterwegs ist: Entweder entscheidet man sich im Hauptmenu für gerechtes Aufteilen fifty- fifty, egal, wer wieviel davon zusammengerafft hat; oder jeder sammelt für sich allein - dann entwickelt sich die Geschichte aber leicht zu einem Wettrennen um das gute Bäre. Der schnöde Mammon wird nämlich dringend benötigt, um ihn an besagten Computerterminals gegen bessere Waffen, eine Übersichtskarte oder andere leckere Extras einzutauschen. Umsonst ist hier nur der Tod, zwei drei Infos so wie eine Partie „Pong“. Genau, jenes Uraltgame aus der Steinzeit des Gewerbes. Höllisch originell ist Alien Breed also nicht gerade, sieht man mal davon ab, dass in jedem Stockwerk eine Aufgabe gelöst werden muss, ehe man den Aufzug in die nächste Etage benutzen kann (einen bestimmten Gegenstand finden und so was). Alles übrige kennt man bereits auf die eine oder andere Art von Spielen wie "Leavin' Teramis", "Crackdown" oder eben dem Genre-Ahnherren „Gauntlet“. Dennoch vermag hier die technische Umsetzung zu begeistern: Sauberes Scrolling, perfekte Joysticksteuerung, eine atmosphärische Geräuschkulisse plus Sprachausgabe, dazu die umfangreichen und gut designten Level - recht viel mehr kann man von einem Actiongame dieser Sorte kaum verlangen! Doch, die Gegner hätten ehen fantasievoller ausfallen können, aber wir wollen jetzt nicht kleinlich werden - besonders, da Alien Breed laune macht. Ganz besonders im Zwei-Spieler-Modus! (C. Borgmeier) Amiga Joker, Januar 1992

---

<b>Alien Breed</b>	
<b>Grafik:</b>	79%
<b>Sound:</b>	75%
<b>Handhabung:</b>	79%
<b>Spielidee:</b>	55%
<b>Dauerspaß:</b>	78%
<b>Preis/Leistung:</b>	76%
<b>Red. Urteil:</b>	78%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	

<b>Preis:</b>	ca 89,- DM
<b>Hersteller:</b>	Team 17
<b>Genre:</b>	Action
<b>Spezialität:</b>	1 MB erforderlich, PAL-Overscreen, Pause Funktion, die Highscores werden nicht gesaved.

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=69>