

**Der Name Sega steht bekanntlich für feinste Actionkost aus der Spielhalle - und tatsächlich hat uns der Alienstorm-Automat gut gefallen, als wir ihn für's Coin Op getestet haben. Aber das ist lange her...**

...Zwischenzeitlich konnte schon die Umsetzung fürs Mega Drive nicht so recht begeistern, und am Amiga ist vom einst so spektakulären Aliensturm nur ein laues Lüftchen übriggeblieben. Sicher, daß auf der "Freundin" nur zwei Ballerfinger gleichzeitig ran dürfen (anstatt der drei beim Automaten) ist verständlich, genau wie man daheim halt keine Präsentation in Spielhallen-Qualität erwarten darf. Aber den ganzen Spaß der Vorlage hätte man auch wieder nicht wegkonvertieren müssen! Das Szenario ist noch ganz das Alte: Ein Haufen kunterbunter Aliens hat sein Raumschiff in unserer Umlaufbahn geparkt und piesakt nun die Menschheit. Daher suchen wir uns erst mal einen von drei Weltrettern aus - ob man sich für Gordon mit dem herzerwärmenden Flammenwerfer oder den Roboter Scooter und seine Elektropeitsche entscheidet, ist letztlich aber Jacke wie Hose. Außer ballern, mit einer Spezialbewegung ausweichen oder Smartbombs schmeißen können sie alle drei nix...

---

---

Die Alienhatz führt den bzw. die Helden durch sechs Missionen, die sich in je drei Abschnitte unterteilen: Auf der Straße werden von links nach rechts (und ein Bißchen in die Tiefe) blaßgrüne Schleimbatzen, wandelnde Mülleimer und ähnliche Absonderlichkeiten niedergemäht, in parallax-scrollenden Räumen wie dem Suermarkt, HiFi-Laden, Labor etc. ist dann Fadenkreuz-Killen im Stil von "Operation Sowieso" angesagt. Dazu darf man in einer Art Bonusstage Außerirdische in einem Höllentempo vor sich herjagen: wer hierbei Schaden nimmt, sollte seinen Joystick an den Nagel hängen. Leider ist aber fast das ganze Spiel ein einziger Bonuslevel. Hat man sich mal an die hakelige Steuerung gewöhnt, stellen einen höchstens noch die Schlußmonster vor Probleme, der Rest der Alienschar läßt sich mittels Dauerfeuer praktisch im Vorbeigehen ummieten! Ja, die Helden sind von derart robuster Natur, daß man sich das Aufsammeln von Zusatzenergie (Batterien) und weiteren Smartbombs fast sparen kann - dank der fünf Continues hat auch der schwachbrüchtigste Alienjäger schon bald das ganze Spiel gesehen! Und allzuviel gibt es da nicht zu sehen: Die Grafik macht zwar zunächst einen hübschen Eindruck, jedoch ruckelt das Scrolling, es fehlen die lustigen Gags des Automaten, und die Animationen köcheln auf Sparflamme. Von der krächzenden Musik und den biedereren FX ganz zu schweigen. Daß man im Gegensatz zum Mega Drive die abschließende Leistungsbeurteilung vor einer Alien-Jury nicht vergessen hat, ist zwar so originalgetreu wie lustig, kann aber aus Alienstorm auch kein gutes Game mehr machen - wer hier knapp hundert Steine investiert hat, hat sein Geld wortwörtlich in den Wind geschossen. (rl) Amiga Joker, November 1991

## **Alienstorm**

<b>Grafik:</b>	68%
<b>Sound:</b>	41%
<b>Handhabung:</b>	50%
<b>Spielidee:</b>	44%
<b>Dauerspass:</b>	34%
<b>Preis/Leistung:</b>	35%
<b>Red. Urteil:</b>	42%
<b>Für Anfänger</b>	
<b>Preis:</b>	ca. 99,- DM
<b>Hersteller:</b>	U.S. Gold
<b>Genre:</b>	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=73>