



Alien Wall

Description

Eine Mischung aus **Breakout** und **Space Invaders**, modern aufbereitet und mit zusätzlichen Funktionen. Ein großer Arcade-Spaß oder eine große Enttäuschung? Der Test verrät Stärken und Schwächen von **Alien Wall**.

Das Spielprinzip

Das Spiel bezeichnet sich selbst auf Steam als „eine gelungene Genre-Mischung aus Brick Breaker und ‚Galaxy Invaders‘/‘Shoot em up‘-Spiel.“



Am Anfang ist die Auswahl noch bescheiden

Wer die Klassiker kennt, hat schnell verstanden, worum es geht. Statt eines Schlägers steuert man ein Raumschiff mit der Maus, wobei das steuern lediglich aus horizontalen Bewegungen und das Abfeuern von Feuerbällen besteht. Vertikal kann man geringfügig nach hinten ausweichen, was in späteren Leveln lebensnotwendig wird. Wie von Breakout (1976) bekannt, stößt man heruntergekommene Bälle wieder ab.

Neben den Feuerbällen kommen auch Power-Ups von zerstörten Raumschiffen herunter. Diese sammelt man auf, um die zusätzlichen Waffen – welche über die Zahlentasten aktiviert werden – aufzuladen. Als Extrawaffen gibt es:

- Power Bursts
- Plasma-Laser-Kanone
- Selbstschießende Plasmakugeln
- Schwerkraft-Gegenstände
- Energie-Barriere
- Sofortiger Plasmaballstoß

Wenn nur noch wenige Raumschiffe übrig sind, fliegen diese zufällig nach unten. Wird das eigene Fluggefährt getroffen, stirbt man. Raumschiffe, die unten angelangt sind, erscheinen wieder oben und nehmen ihren ehemaligen Platz ein. Das macht es etwas schwieriger, sie zu treffen. Sind alle Raumschiffe zerstört, kommt das nächste Level.



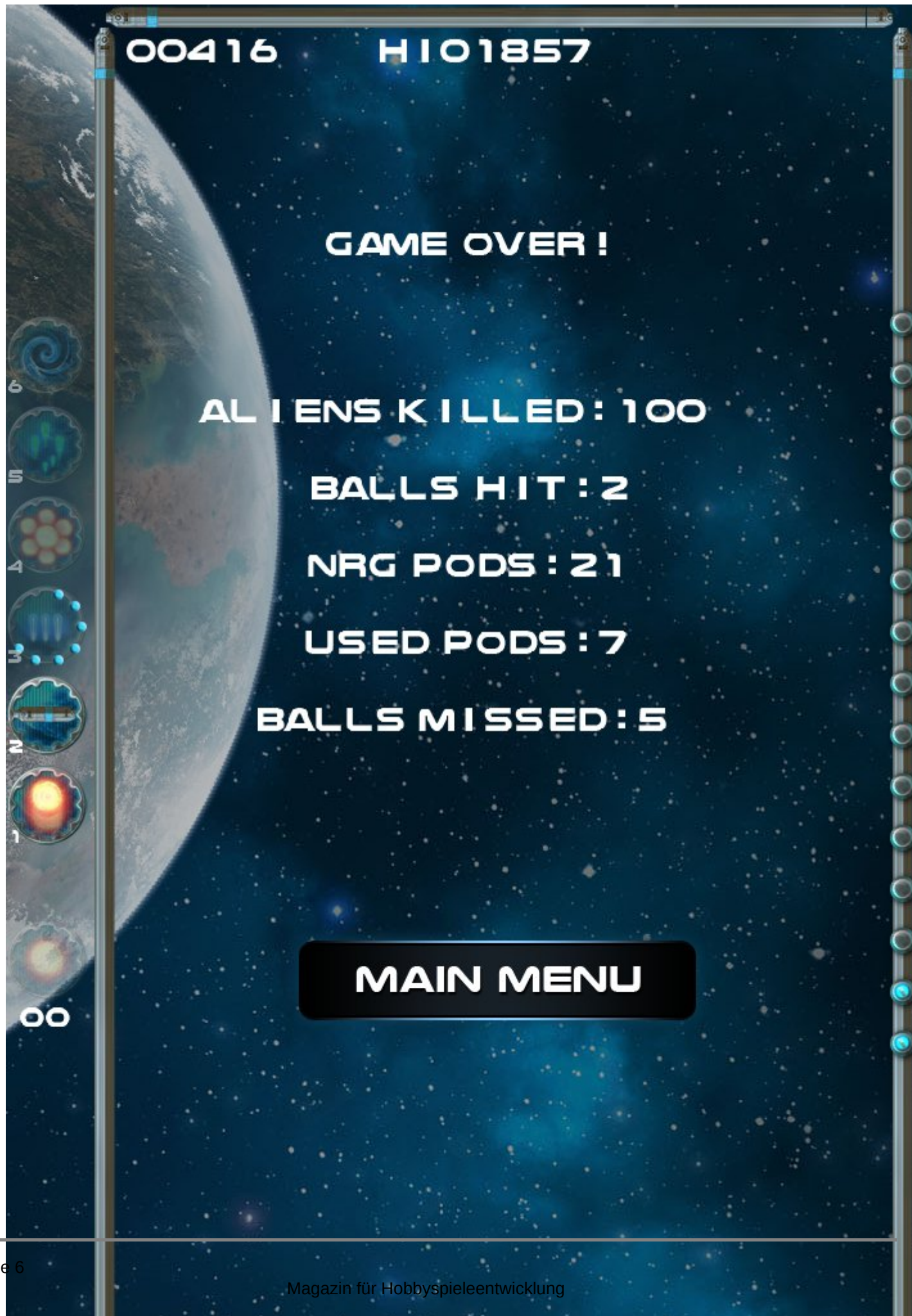
Die Geschichte von Level 1 ist schnell erzählt

In späteren Abschnitten kommen Raumschiffe auch eine Stufe runter, wenn sie getroffen wurden. Manche schießen sogar, andere stürzen sich todesmutig nach unten.

Grundsätzlich sind damit viele Voraussetzungen für kurzweiligen Spielspaß gegeben, doch der will zunächst nicht so recht aufkommen.

Boring Wall

Mit Action ist das so eine Sache. Sie lebt von Geschwindigkeit, Abwechslung und Erfolgserlebnissen. In Alien Walls ist alles davon recht schwach dosiert, zumindest am Anfang.



Sieht man sehr oft: Game Over!

Zunächst kann man nur eine Mission auswählen. Schafft man diese aus 15 Level bestehende Herausforderung nicht, bleiben die Restlichen einem für alle Zeiten verborgen.

Die gegnerischen Raumschiffe bestehen zwar aus animierten Sprites, abgesehen von kleinen Bewegungen passiert hier allerdings – aufgrund der Vorbilder – nicht viel. Im Hintergrund geschieht ebenfalls wenig, weshalb die ganze Szene sehr statisch wirkt. Schnell sind lediglich die abgeschossenen Bälle. Action kommt aber erst auf, wenn man mindestens zwei abfeuert und diese, mit den herunterfallenden Power-Ups, aufsammeln darf. Gehen einem die Bälle aus, hat man verloren. Und da man nur wenige davon hat und kaum neue Feuerbälle erhält, geschieht das bei den ersten Versuchen ziemlich oft.



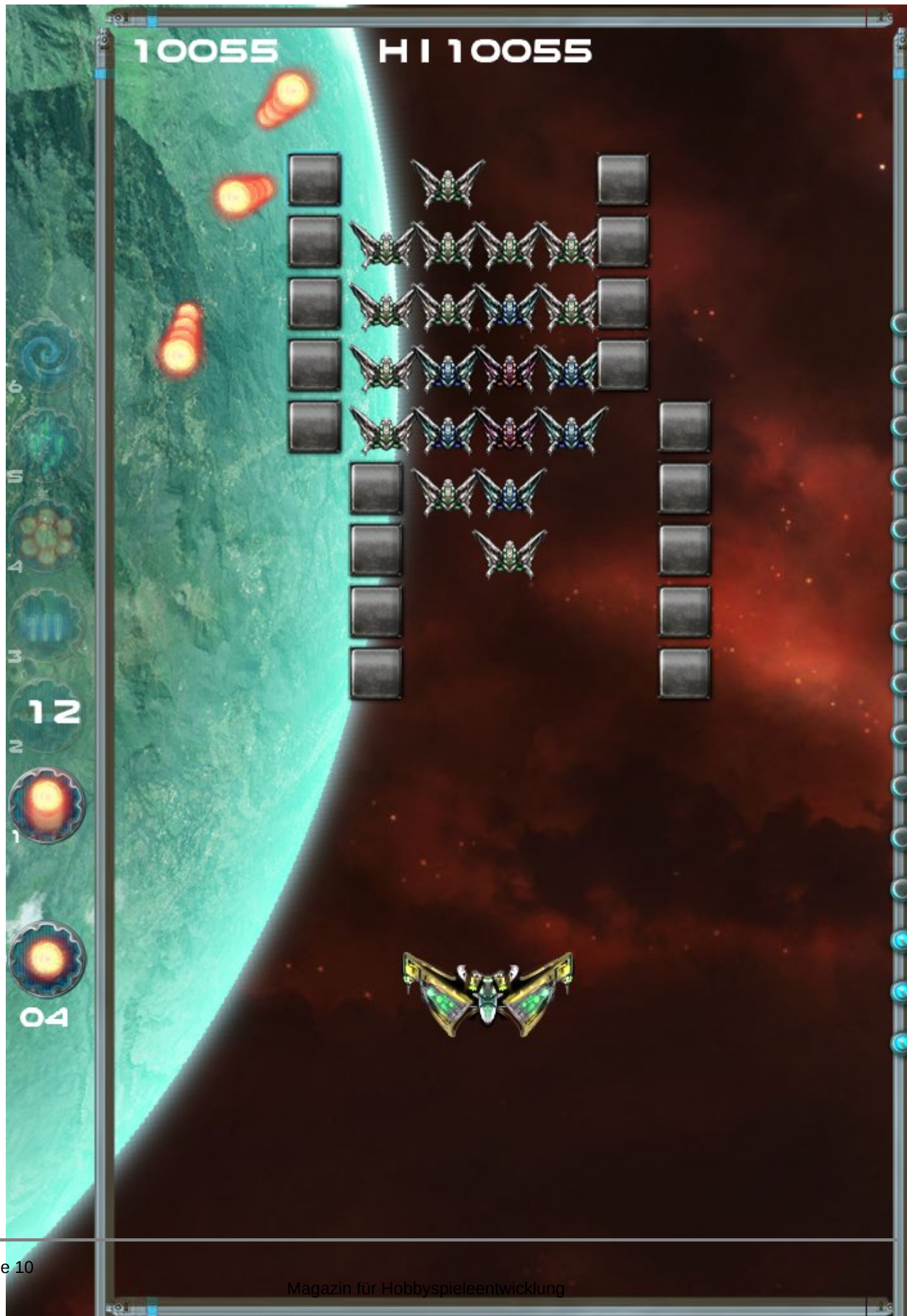
Später gibt es interessante Gegnerformationen und Gegner

Das bedeutet: Letztlich bewegt man nur leicht die Maus hin und her, drückt eine Taste und schaut zu, wie die Gegner vernichtet werden. Es erfordert zwar durchaus Reaktionsvermögen, aber leider eher von der negativen Art. Um mit dem Spiel warm zu werden, habe ich ziemlich viele Versuche gebraucht, bis ich den Dreh raus hatte. Die zusätzlichen Waffen müssen dosiert und taktisch eingesetzt werden. Kommt man weiter, werden auch die Gegner herausfordernder. Doch nun macht einem teilweise das Leveldesign einen Strich durch den Spielspaß.

Außerdem: Der Punktestand wird lediglich lokal gespeichert und selbst hier gibt es nicht einmal eine Highscore-Liste. Angezeigt werden nur die aktuellen Punkte und der persönliche Rekord. Das ist etwas schwach für einen heutigen kommerziellen Titel.

Leveldesign

Um mehr Dynamik zu erhalten, gibt es unzerstörbare Mauern. Eine alt bekannte, gute Idee. Doch manchmal übertreibt es das Spiel und man schaut dem Feuerball ewig zu, wie er im Niemandsland hin und her springt, ohne einen Gegner zu treffen. Das ist grundsätzlich ein Problem des Spiels: Sind nur noch ein oder zwei Raumschiffe übrig, kann der Abschuss ziemlich lange dauern. In der Zwischenzeit schaut man meist tatenlos auf den Bildschirm.



Manchmal sind die Gegner zu gut geschützt

Besonders nervig sind Level, bei denen die Mauern tief hängen und es nur eine kleine Lücke gibt. Verpasst man die, hat man viel zu tun, bis der Ball endlich die gewünschte Richtung einschlägt.

Interessant sind hingegen die Bosslevel. Wer sich hier geschickt anstellt, kann sogar ziemlich viele Bälle einsammeln. Als letztes Level der Mission kommt ein Bonuslevel. Man fliegt durch ein Asteroidenfeld, weicht den Gesteinsbrocken aus und sammelt Bonuspunkte.



Spätere Level versprechen mehr Action...

Manche nennen es Musik

Die Soundeffekte sind in Ordnung, die Musik hingegen kann bestenfalls als „gut gemeint“ bezeichnet werden. Einige Klänge nerven sogar mit der Zeit. Zwar sind manche Melodien durchaus ohrwurmtauglich, doch schrille Glocken und andere Geräusche schmerzen das Trommelfell. Immerhin lässt sich die Musik im Hauptmenü deaktivieren.



...die man durchaus bekommt. Bis dahin ist aber ein langer Weg.

Gut gelungen sind die Grafikeffekte. Vor allem die Explosionen in Form von Spriteanimationen gefallen sehr.

Technik und Probleme

Leider konnte ich Alien Wall nur im Fenstermodus spielen. Zwar kann man in den Fullscreen-Modus umschalten, hier kam es aber zu komischen Bugs und Lags.



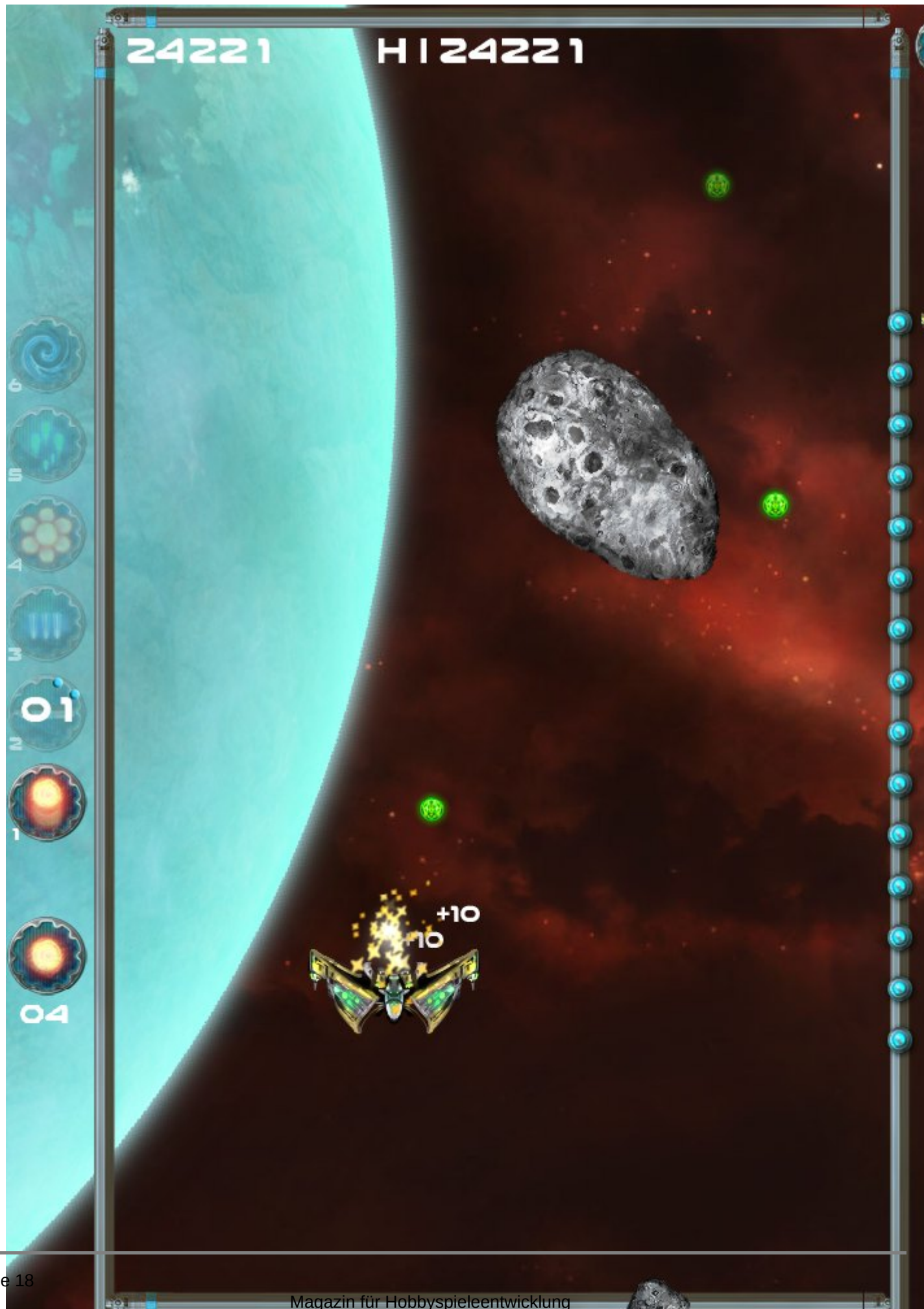
Der Bosskampf rundet die Mission ab

Ein Bug, der mehrmals auftrat, betraf das Zählen der Feuerbälle. Hier kommt der Zähler in den negativen Bereich. Das liegt wohl u. a. an einer fehlerhaften Abfrage, die irgendwas mit *if (balls == 0)* statt *if (balls <= 0)* zu tun haben müsste.

Die besagten Lags gab es auch im Fenstermodus, aber deutlich weniger.

Fazit

Aufgrund der beschriebenen Probleme und dem zähen Einstieg fällt eine Kaufempfehlung schwer. Dabei hätte man durchaus mehr aus der Idee machen können. Es ist zwar schön, dass man sofort von einer Mission in die nächste kommt, ohne ins Menü zu müssen, aber es wäre dennoch gut gewesen, wenn man direkt, zumindest auf zwei oder drei, Zugriff hätte.



Am Ende gibt es noch etwas Bonus

Der Einstieg ist schwer, die Musik auf Dauer nervig und bei manchen Leveln möchte man sich die Haare raufen. Doch wer frustresistent ist und eine interessante Mischung aus Arcade-Klassikern erleben will, kann durchaus für kurze Zeit Spaß haben.

Informationen

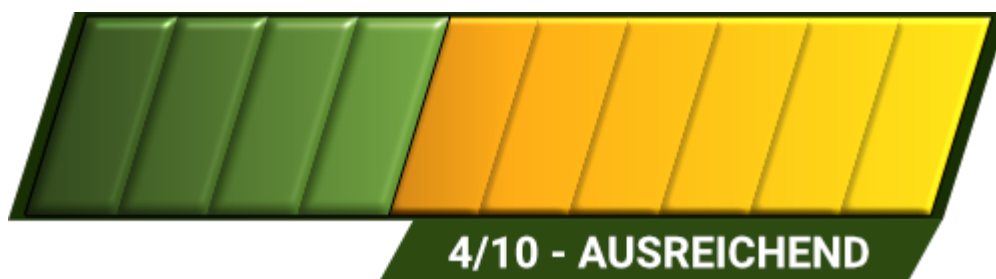
Spielname: Alien Wall

Hersteller: Stefan Preuss

Plattform: Windows XP und höher

Getestete Version: Steam – Setzt 64-Bit-Prozessor und -Betriebssystem voraus

Positiv	Negativ
+ Gute Grundidee	– Zäher Einstieg
+ Spätere Level stellenweise spaßig	– Musik teilweise nervig
+ Interessanter Bosskampf	– Lags und Bugs
	– Alle Missionen, bis auf die erste, müssen freigeschaltet werden
	– Keine Highscore-Liste
	– Leveldesign stellenweise sehr schlecht



Date Created

17. Januar 2022

Author

sven