

Dreimal dürft Ihr raten, von wem diese Filmversoftung stammt. Na? Genau, natürlich wieder mal von Ocean, die Leute haben anscheinend ein Monopol auf Kino-Konvertierungen. Und was haben sie aus der cineastischen Vorlage gemacht? Natürlich wieder mal ein Plattformspielchen...

Also nichts grundlegend Neues am Screen, aber mal ehrlich: sooo viel Neues hatte das Movie ja auch nicht zu bieten, oder? Und genau wie der Film gehört auch das Spiel zur ganz netten aber letzten Endes doch eher harmlosen Sorte. Wenn wir trotzdem ein kleines bißchen enttäuscht sind, liegt es vor allem an den Vorschußlorbeeren, die dem Game allerorten verpaßt wurden – von einem „Mario-Killer“ war da gar die Rede! Schwamm drüber, eilen wir lieber Papa Gomez zu Hilfe. Das Familienoberhaupt der Grusel-Sippe sitzt nämlich plötzlich und unerwartet allein im gemütlichen Häuschen, weil seine Anverwandten allesamt entführt wurden. Soviel Ruhe verkraftet der Mann einfach nicht, also rafftet er sich auf, um nach seinen Lieben zu suchen. Das Suchgebiet umfaßt insgesamt fünf Abschnitte, die alle im oder ums Addams'sche Anwesen herum liegen. Bereits nach den ersten zwei, drei hüpfen fällt dabei die unverkennbare Konsolen-Orientierung von Grafik und Gameplay auf – Vater Gomez hat schon rein optisch eine gewisse Ähnlichkeit mit Bruder Mario! Genau wie bei den meisten „Konsolisten“ wird auch hier massenhaft gehüpft, gelaufen und geduckt, später kann man dann mit dem „Fez-Chopter“ auch ein bißchen fliegen. Fallen sind da, um sie zu überwinden. Dollar-Boni, Energie und Extra-Leben, um sie einzusacken, und (etwas abstrakte) Gegner, um sie totzuhüpfen. Hat man schließlich auch den obligaten Obermottz am Levelende überwunden, ist wieder ein Familienmitglied gerettet - das sich meist nicht einmal bedankt. Auf der Habenseite des Familienkontos findet man das überwiegend fair gestaltete Leveldesign (fair aber hart, echt hart!), eine solide Stickabfrage und die knuddelige Präsentation, Es gibt ein nettes, bloß ziemlich kurzes Intro mit der körperlosen Hand, die Animationen sind brauchbar, und der begleitende Addams-Song geht ebenso in Ordnung wie die Standardgeräusche. Doch übermäßig berauschend ist das alles halt auch wieder nicht, vor allem die Grafik hätte etwas abwechslungsreicher ausfallen müssen, um Oma wirklich aus dem Koma zu reißen. Schade auch, daß keine originellen Extrawaffen die fünf Bildschirmleben versüßen und die geheimen Bonusräume so gut versteckt wurden, daß selbst der Osterhase von Neid erblassen muß – bei unseren Testspielen hatten wir so unsere Probleme welche zu finden. Unter dem Strich bleibt also ein ambitioniertes und auch recht unterhaltsames Jump & Run im typischen Konsolen-Stil, zum ganz großen Süchtigmacher wie Mario einer ist, fehlt hier allerdings noch eine Menge Feinschliff! (mm) Amiga Joker, Mai 1992

## The Addams Family

<b>Grafik:</b>	64%
<b>Sound:</b>	66%
<b>Handhabung:</b>	58%
<b>Spielidee:</b>	61%
<b>Dauerspass:</b>	74%
<b>Preis/Leistung:</b>	77%
<b>Red. Urteil:</b>	71%
<b>Für Experten</b>	
<b>Preis:</b>	ca 69,- dm
<b>Hersteller:</b>	Ocean

**Genre:**

Geschicklichkeit

**Spezialität:**

Die Verkaufsversion wird sich genau wie unser Testmuster mit einer Disk und 512K begnügen.

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=50>