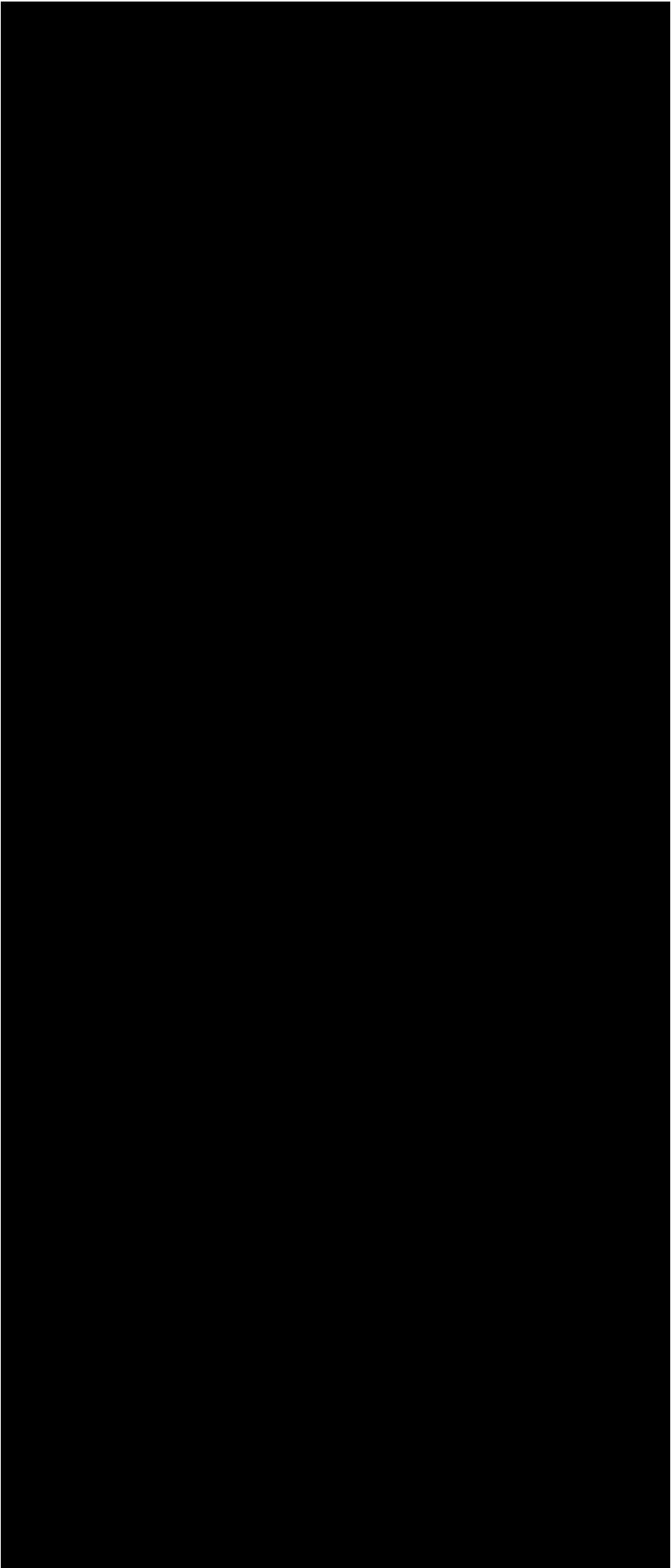


**Vor einem Jahr räumte Disneys Zeichentrickfilm an den Kinokassen ab, kurz darauf setzte Virgin am Mega Drive die Maßstäbe, an denen sich nun jede Konvertierung messen lassen muß – kein Problem für diese zauberhafte AGA-Version!**

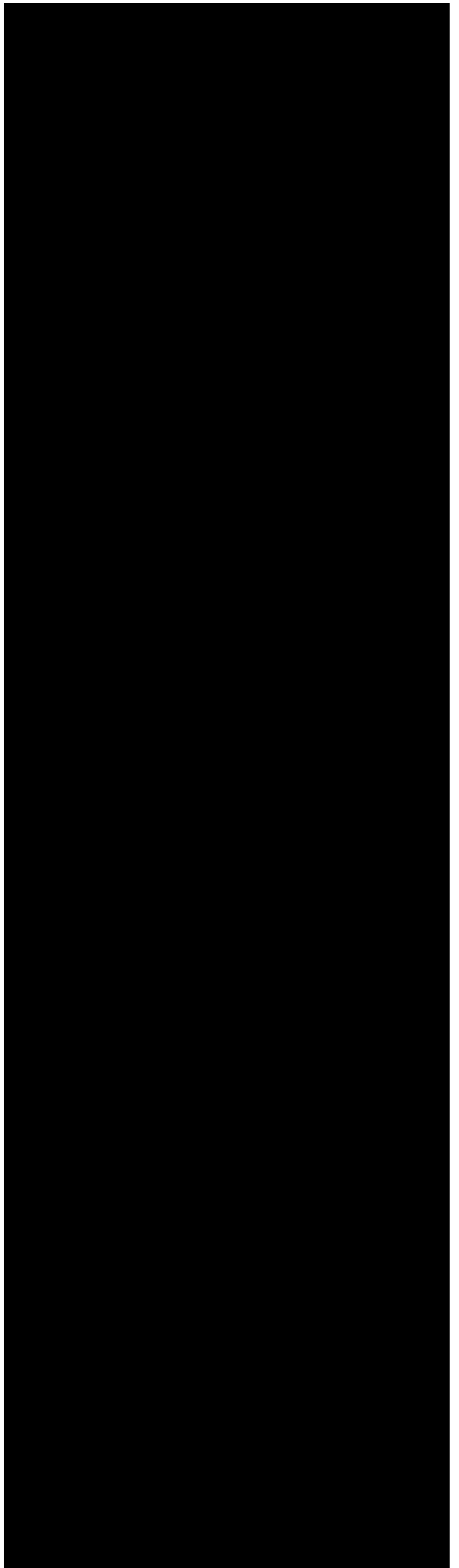
Da die Filmvorlage zu den bislang aufwendigsten Disney-Projekten gehört, wurden auch bei der Amiganisierung weder Kosten noch Mühen gescheut: Für das Gamedesign bzw. Coding zeichnen David Perry und John Twiddy verantwortlich, beides alte Hasen, in deren Vorstrafenregister u.a. der geniale Plattformpunkt "Cool Spot" verzeichnet ist. Und was die Grafik angeht, ließ sich ja nun kaum etwas Besseres finden als ein ganzes Heer von Disney-Zeichnern...

Es wurden also jede Figur und jedes Szenario des Originals gewissermaßen Frame für Frame in Bits & Bytes umgewandelt – was derart sagenhafte Animationen mit sich bringt, daß im direkten Vergleich selbst ein "Prince of Persia" eher fußkrank über den Screen torkelt. Keine Frage, wenn hier Angreifer versehentlich auf glühenden Kohlen landen und sich dann die schmerzenden Zehen halten oder nach einem gezielten Säbelhieb plötzlich ohne Gürtel und damit in Unterhosen dastehen, um Aladdin dennoch verschmitzt lächelnd zu einem Duell herauszufordern, dann kommt das einem interaktiven Film schon sehr, sehr nahe!

Die Handlung orientiert sich naturgemäß stark an den Geschehnissen im Kinotopp, der Spieler findet sich also in dem exotischen Städtchen Agrabah wieder, wo gerade die dunklen Wolken der Intrige aufziehen: Der fiese Großwesir Dschafar will die bedauernswerte Prinzessin Jasmin zwingen, ihn zu heiraten, wobei es dem Widerling letztlich bloß darum geht, endlich selbst Sultan zu werden. Freilich hat er die Rechnung ohne den Straßenjungen Aladdin gemacht, der ebenfalls eine Auge auf das hübsche Königskind geworfen hat. Bis er mehr bei ihr riskieren kann, muß er allerdings ein abenteuerliches Kontingent an Levels überstehen, denn das Happy-End kriegt man auch im Orient nicht geschenkt. Also hüpfet Jung Ali durch Städte, Kerker, Wüsten und Paläste ohne Zahl, segelt auf einem fliegenden Teppich durch feurige Lavahöhlen, erkundet das Innere seiner Wunderlampe und begegnet dabei natürlich überall den ortsüblichen Gefahren: Grimmige Palastwachen fuchteln mit dem Schlagstock herum, Frauen werfen ihre schönen Vasen erbost auf die Straße, Plattformen bröckeln ab, magische Seile verlieren kurz vor dem Ziel an Standhaftigkeit, und und und.



eigentlich das kleinliche Gemäkel? Immerhin hat uns Virgin mit diesem Meilenstein eine der gelungensten Filmumsetzungen in der ruhmreichen Geschichte des Amigas beschert: Alladin macht Plattform-Märchen wahr! (rl) Amiga Joker, Dezember 1994



ALADDIN  
(VIRGIN)

PLATTFORM - ZAUBER

86%

"MÄRCHENHAFT"

GRAFIK	82%
ANIMATION	91%
MUSIK	88%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	85%
DAUERSPAß	88%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS

DM 89,-

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=60>