[Test]Altered Destiny

Nach "Les Manley in: Search for the King" veröffentlicht Accolade nun das zweite Grafikadventure im typischen Sierra-Design. Typisch in wirklich jeder Beziehung: Abenteuer ohne Festplatte können eigentlich gleich weiterblättern...

Ah, Ihr seid noch da. Dann habt Ihr also alle eine Harddisk? Wenn Ihr nämlich keine habt, könnt Ihr Euch auf eine Diskwechselorgie von biblischen Ausmassen gefaßt machen - man möchte gar nicht meinen, daß hier "nur" 6 Scheiben jongliert werden, 60 erscheinen weit glaubhafter! Und was beschert uns das wechselwütige Sechserpack? Die Leidensgeschichte eines gewissen PJ Barrett. Der brave Mann holt nichts ahnend seinen Fernseher aus der Reparatur und stolpert so in das Abenteuer seines Lebens. Die Glotze wurde nämlich versehentlich mit der eines anderen Kunden vertauscht, was ja im Normalfall kein Beinbruch ist. In diesem Fall aber ist der andere Kunde ein ausgewachsener Barbar, der in eine Fremde Welt gebeamt werden sollte, um unser Universum zu retten - und zwar mit Hilfe eben jenes Geräts, das nur auf den ersten Blick wie ein normales TV aussieht! So landet PJ also in "Daltere", und das muss man sich wie den Alptraum eines Computerfreaks vorstellen: Kein Strom, kein Kaffe, kein Mc Würg, stattdessen eklige Aliens und eine Landschaft voller Säureseen, schwebenden Städten und dem gemütlichen "Canyon der Angst". Die ersehnte Rückfahrkanz kann sich unser Ersatzheld nur verdienen, indem er einen gewissen Helmar aufstöbert und ihm das Juwel des Lichts abknöpft. Dafür überlaßt ihm ein freundlicher Waffenschmied gleich zu Anfang eine hübsche Axt und ein feines Schwert. Obwohl eine ordentliche Laserkanone sicher noch viel feiner und hübscher gewesen wäre...

Verglichen mit "Les Manley" ist Altered Destiny wesentlich eigenständiger, schließlich stammt das Konzept vom bekannten amerikanischen Sf-Autor Michael Berlyn - und der hat ja schon Infocom-Titel wie "Infidel" und "Suspended" entworfen. An die Qualität dieser Game kommt der Parser aber nicht annähernd heran und das, obwohl er angeblich 1.500 Worte versteht. Damit könnte man noch leben, mit dem grausamen Handlung schon weniger. Die endlosen Nachladezeiten sind wirklich eine Frechheit. Zudem ist das Programm höllisch langsam, beispielsweise folgt jedesmal eine längere Zwangspause, wenn der Held ein paar Schritte auf dem Screen machen soll. Zusammen mit der elenden Diskettenwechselei ist das sehr, sehr ärgerlich, zumal Altered Destiny ansonsten ein bildschönes Spiel wäre! Die Grafiken können stellenweise sogar "Monkey Island" Konkurrenz machen (sie wurden für die Amiga-Version extra mit 32 Farben neu gezeichnet, am PC waren es nur 16), der Soundtrack umfaßt stolze 25 Musikstücke, die Maussteuerung funktioniert ziemlich genauso wie bei den Sierra-Adventures, und die Packung quillt über vor lauter Begleitmaterial (Poster, Hintbook, deutsche Anleitung, englisches "Tagebuch"). Aber wie gesagt: Ohne Festplatte braucht man gar nicht erst lange über dieses Adventure nachzudenken... (mm) Amiga Joker, November 1991

Altered Destiny	
Grafik:	82%
Sound:	73%
Handhabung:	45%
Spielidee:	63%
Dauerspass:	60%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	62%
Für Fortgeschrittene	
Preis:	ca. 89,- DM
Hersteller:	Accolade
Genre:	Abenteuer

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=76