

**War Action im Hause Delphine Soft bisher ein Fremdwort – ab sofort gehören gemächliche Knobel-Kreuzfahrten à la „Cruise for a Corpse“ einer anderen Welt an. Die ganz andere Welt nämlich verlangt nach Joystickakrobaten!**

Die französische Company unter U.S. Golds Fittichen war von jeher experimentierfreudig, nach drei Cinematique-Adventures strebt man nun nach neuen Ufern. Diese schwebten wohl auch Professor Chaykin vor, als er sich an seinen Antimaterie-Versuch wagte. Pech gehabt: Irgendwo war eine Schraube locker, weshalb sich unser Held nun unversehens in einer wüsten Parallelwelt wiederfindet! Hier treibt allerlei gräuliches Getier sein Unwesen, und die Einheimischen sind auch nicht unbedingt freundliche Zeitgenossen. Als bald wird der junge Wissenschaftler überwältigt und gefangengenommen... Es steht also Survival-training in einer labyrinthischen Alien-Stadt an, wozu der verhinderte Nobelpreisträger nach links oder rechts am Screen gehen bzw. renn, Treppen erklimmen sowie springen und schießen kann. Die überaus mysteriöse Umgebung ist dabei stets in der Seitenansicht zu sehen, anstatt zu scrollen, wird allerdings Schirm für Schirm umgeschaltet. Zu tun gibt's hier reichlich: Fast überall sind aufgaben zu lösen, etwa einen Helfer auftreiben, Fallen umgehen, Waffen finden, Transportmittel verwenden und vieles mehr. Blinde Ballerei führt jedoch nur selten zum Ziel. Für Chaykins Dimensionsabenteuer hat Eric Chahi, ehemals Co-Designer von „Future Wars“, eine völlig neue Animationstechnik entwickelt, bei der sich die Polygon-Charaktere so realistisch bewegen, daß nicht vorgewarnten Zuschauern glatt die Fußnägel hochklappen! Allein schon das wahnwitzige Intro ist eine Sensation, das eigentliche Spiel setzt sogar noch einen drauf: Düstere, schwarz-bläuliche Farben zaubern eine schaurig-schöne Atmosphäre, die ab und zu durch film-ähnliche Zusatz-Sequenzen und irre „Nahaufnahmen“ verstärkt wird. So fällt es tatsächlich kaum auf, daß einige Screens doch nicht gar sooo einfallsreich gestylt sind. Auffälliger ist da schon die Steuerung, denn auf so manchen Stickbefehl (z.B. weite Sprünge) reagiert Herr Chaykin ein wenig unwillig und zögerlich. Man kann sich jedoch daran gewöhnen, und abgesehen vom nicht abschaltbaren Intro läßt die Handhabung ja ansonsten kaum zu wünschen übrig – beispielsweise sorgt eine Code-System dafür, nicht nach jedem Todesfall wieder ganz von vorne anfangen zu müssen. Titelmelodie und Schlußmusik passen wiederum nahtlos in das düster-tragische Szenario, genau wie die stimmungsvollen FX. Mit den vorangegangenen Delphine-Adventures hat die andere Welt somit nicht viel gemeinsam, was aber keineswegs heißen soll, daß man hier das Hirn abschalten darf. Im Gegenteil: Another World ist ein ebenso sehens - wie spielenswertes Stück Software, das Tüftel- und Actionelemente sehr geschickt vereint! (jn)

Amiga Joker, Februar 1992

---

---

#### Another World

<b>Grafik:</b>	85%
<b>Sound:</b>	81%
<b>Handhabung:</b>	66%
<b>Spielidee:</b>	64%
<b>Dauerspass:</b>	81%
<b>Preis/Leistung:</b>	82%

<b>Red. Urteil:</b>	81%
<b>Für Fortgeschrittene</b>	
<b>Preis:</b>	ca 79,- DM
<b>Hersteller:</b>	Delphine
<b>Genre</b>	Abenteuer
<b>Spezialität:</b>	Zwei Disketten, deutsche Anleitung, Codewheel. Pause- sowie Umschaltfunktion auf HiRes bzw. Interlace Modus.

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=80>