Plattform-Hüpfer gibt's derzeit reichlich, und ein Mangel and Adventures ist auch nicht zu beklagen – ordentliche Zwitter aus beide Genres sind hingegen rar. Doch mit dieser orientalischen Perle hat krisalis ein Action-Adventure auf die Beine gestellt, das seinesgleichen sucht!

Weil wir gerade beim Suchen sind: Am ehesten werden sprungstarke Abenteuer ja an der Konsolen-Front fundig, doch selbst vor japanischen Highlights wie etwa „Castlevania" oder „Wonderboy III" braucht sich dieses Ausnahme-Game aus dem regnerischen England nicht zu verstecken. Hier schlüpft man in die Sandalen Sinbads, der den Garten des allseits beliebten Kalifen bearbeitet. Die schonste Blume dieses Kleinbiotops ist freilich des Herrschers hübsches Tochterlein Leila, in die sich unser Held auch prompt verliebt. Das passt jedoch dem bösen Vizekonig nicht in dem Kram, weshalb er die Prinzessin flugs entfuhrt und den verknallten Gartner auch noch die Schuld dafur in die erwähnten Sandalen schiebt. Sinnigerweise startet die Prinzessinnen-Rückholung daher im Kerker… Hat man die arabischen Dungeons erstmal glücklich hinter sich gebracht, geht's durch düstere walder, diamantminen und Schiffe, bis am Ende schliesslich und ausweichlich der Ober-Fiesling selbst in seiner Burg kaltgestellt werden muss. Doch bis dahin ist für jede Menge Abwechslung gesorgt: In einer horizontal scrollenden Ballersequenz darf sich Sinbad als Pilot eines fliegenden Teppiches betätigen, er soll seine Qualitäten als Taucher unter Beweis stellen, und sogar eine Rennsequenz in einer Kohlenlore (Indy lässt grüssen) gilt es siegreich zu uberstehen! Bei alledem lernt man Plattform-Landschaften kennen, die durch phantasievollen Aufbau bestechen, denn manche Levels sind gigantisch gross, andere labyrintharig verzweigt, und neue Ideen finden sich praktisch am jeder Ecke – etwa, wenn man uber eine „Plattformschlange" balancieren muss, während sie beständig uber dass Spielfeld kriecht. Selbstmürmelnd fehlt es auch an Geheimraumen nicht, wo unter anderm Gegenstände warten, die sich im weiteren Spielverlauf oft als nützlich erweisen. Dann nämlich, wenn es ans Knobein geht: Passanten bieten als Dankeschon fur eine kleine Gefälligkeit Tips zum Weiterkommen an, andere Einwohner im Plattform-Orient lassen erst nach einer Geldspende mit sich reden, und so oder so harren einige (jedoch nicht übermassig knifflige) Puzzles ihrer Lösung. Doch im Vordergrund steht ganz klar die Action, weshalb unser mätchenhafter Held auch von Angang an fleissig den Krummsabel schwingt. In den Genuss seiner Fechtkünste kommen natürlich zunachst die Gefangniswärter, später dann angriffslustige Eulen oder extradicke Feind-Exemplare wie ein feister Lampengeist, der mit Geroll um sich wirft. Und sind erstmal alle sonstigen Herausforderungen des jeweiligen Levels (z.B. Hochschwindigkeitspassagen oder schicklichkeitsbetönte Jump- & -Run- Abschnitte), überwunden, will stets noch ein imposantes Schlussmonster besiegt sein. Beispielhaft sei hier der aufgeplüsterte Kugelfisch am Ende der Unterwasserwelt erwahnt, dessen zielgenauer Stachelbeschuss Reaktionen auf eine harte Probe stellt. Doch so märchenhaft dieses Digi-Marchen auch ist, ganz perfekt ist es nicht: Die eine oder andere unfaire Stelle erschwert das Heldenleben unnötig, und eine etwas grosszugigere Verteilung der Extras hätte den insgesamt zehn Levels sicher auch nicht geschadet. Genaugenommen sind das aber Kleinigkeiten, zumal ja die Technik keinen Anlass zur Klage gibt. So geht etwa die Steuerung voll in Ordnung (selbst Zwei-Button-Sticks wie das Sega-Pad werden unterstützt), jeder der dröllig gezeichneten Abschnitte wartet mit komplett neuen Hintergrunden auf, das multi-direktionale Scrolling hat Weichspuler-Qualität, und ein gelungenes Intro ist ebenfalls mit an Bord. Zudem wurde an netten Grafik-Gags nicht gespart, bleistiftsweise rieselt Laub über den Sereen, wenn man im Wald auf wehrlose Baume eindrischt. Ganz besonders hervorzuheben ist noch die fantastische Musikbegleitung, denn was hier an ebenso melodishen wie abwechslungsreichen Klängen das Ohr umschmeichelt, ist schliesslich einmalig! Tja, und die Sound-FX sind ebenfalls nicht von Schlechten Eltern. Kurz und gut, man merkt einfach an allen Ecken und Enden, mit wieviel Liebe zum Detail die Programmierer am Werk waren - und im übrigen noch sind, denn für Herbst ist eine spezielle A1200-Version angekündigt, die neben nochmals verbesserter Präsentation vor allem mehr Landschaften und damit mehr Gameplay beinhalten soll. Es mag sich also lohnen, noch ein bisschen mit den Kauf zu warten, wenngleich man dafür schon sehr geduldig sein muss. Denn in der Zwischenzeit bietet Arabian Nights den Besitzern von Standard-Amigas eines der schönsten und spielbarsten Action-Adventures seit 1001 Jahren! (rl) Amiga Joker, April 1993

ARABIAN NIGHTS
(KRISALIS)

ACTION-ADVENTURE	
86%	
"MÄRCHENHAFT"	
GRAFIK	74%
ANIMATION	76%
MUSIK	93%
SOUND-FX	80%
HANDHABUNG	83%
DAUERSPAß	88%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
	2/JA
DISKS/ZWEITFLOPPY	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	KOMPLETT

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=90