

Little Big Adventure 2 • Action-Adventure

FRENCH DRESSING

Spätestens mit *Alone in the Dark* haben sich französische Spieledesigner ihren Ruf als Schöpfer der bizarrsten Hintergrundstories und markanter Charaktere erworben. Kein Zweifel: Wer einmal die Bekanntschaft mit Edward Carnby, den Blubs oder Twinsen gemacht hat, wird diese Figuren so schnell nicht mehr vergessen.

Ein besonderes Highlight französischer Programmierkunst war vor gut zwei Jahren *Little Big Adventure* aus Frederick Raynals Software-Schmiede Adeline...

Eigentlich wollte sich Twinsen nach seinem glorreichen Sieg über den Diktator Dr. Funfrock zur Ruhe setzen. Auf dem Planeten Twinsun war wieder Frieden eingekehrt, Twinsens Zaubermantel wurde im Museum wie eine Reliquie gehütet, und der Held selbst zog sich mit seiner geliebten Zoe in ein Häuschen am Stadtrand zurück, um dem trauten Familienleben zu frönen. Schon bald kündigte sich bei dem Pärchen Nachwuchs an, und Twinsen nahm voller Elan die Einrichtung des Kinderzimmers in Angriff.

Space Invaders

Plötzlich jedoch geschehen wieder seltsame Dinge auf Twinsun – nach und nach verschwinden alle Zauberer und später sogar die Kinder. Zu allem Überfluß landen mitten in der Stadt auch noch Raumschiffe mit korrekt gekleideten Herren von übertriebener Höflichkeit. Twinsen sieht sich gezwungen, ein zweites Mal den Helden zu mimen, wirft sich den Zaubermantel über, kramt seinen magischen Ball wieder hervor und macht sich auf, den rätselhaften Vorkommnissen auf den Grund zu gehen.



Die Wüsteninsel hat durchaus hohen Unterhaltungswert – u. a. kann Twinsen hier mit dem Buggy auf einem Rennkurs seine Runden drehen.



Bevor Twinsen das böse Tralü besiegt hat, kann er den Wettermagier nicht befreien.

Als Wurzel allen Übels entpuppen sich die Esmerer, eine Alienrasse, die auf den Befehl des sinisternen Dark Monk hört und sich die Zerstörung Twinsuns zum Ziel gesetzt hat. Da es Twinsen inzwischen selbst nach dem Besuch der Magierschule zu höheren Zauberer-Weihen gebracht hat, fällt auch er in die Hände der Aliens und wird auf deren Planet Zeelich gefangen gesetzt...

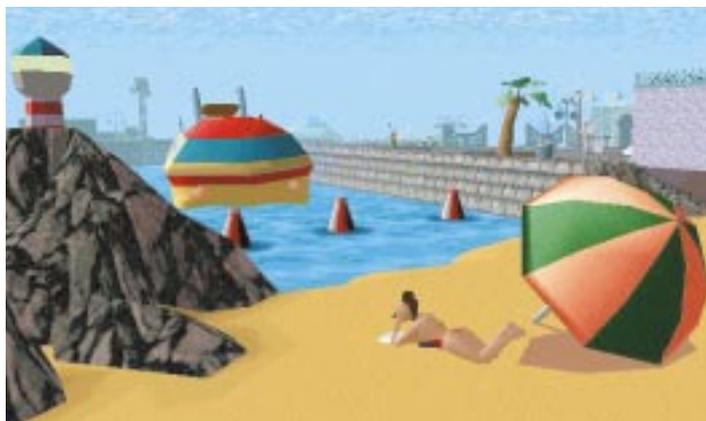


VERGLEICH

Es fällt nicht leicht, *LBA 2* mit anderen Action-Adventures zu vergleichen – das Konzept dieses Spiels ist eben ziemlich einzigartig. Gegenüber dem ersten Teil hat das Programm zweifellos an Benutzerfreundlichkeit gewonnen und brilliert mit noch eindrucksvollerer Optik. *Crusader: No Regret* ist actionlastiger, verfügt aber genau wie *Ecstatica* nicht annähernd über die gleiche Spieltiefe. Einzig *Tomb Raider* kann mit seinem innovativen Gameplay *LBA 2* Paroli bieten.

Tomb Raider	87%
Little Big Adventure 2	85%
Crusader: No Regret	84%
Little Big Adventure 1	82%
(abgewertet)	
Ecstatica 2	81%





Die Urlaubsidylle auf der Wüsteninsel trägt: Bei Twinsens Ankunft lauern hier schon die Esmerer – getarnt als Mülleimer und Kakteen.

Twinsen 3D

Die augenfälligste Neuerung des zweiten Teils von LBA liegt im grafischen Bereich: Während der Spieler vor zwei Jahren noch das gesamte Geschehen aus der isometrischen Perspektive verfolgte, wechselt der Blickwinkel bei Szenen im Freien nun in einen 3D-Modus, in dem man selbst viel unmittelbarer in die Spielwelt eintauchen kann. Aus bis zu 10.000 tex-



Twinsen und Zoe sind seit dem Sieg über Dr. Funrock glücklich vereint. Da das Paar ein Baby erwartet, kann Twinsen natürlich erst recht nicht tatenlos zusehen, wie die Esmerer die Kinder von Twinsun entführen.

turierten und mit diversen Schatteneffekten versehenen Polygonen setzt sich die Szenerie zusammen – daß der Bildaufbau dennoch niemals stockt, liegt daran, daß sich die Sets nur ändern, wenn Twinsen über den Bildschirmrand hinausläuft oder wenn der Spieler mit einem Druck auf die Enter-Taste die Perspektive wechselt. So schön diese Neuerung auf den ersten Blick auch wirkt, sie hat auch einen gravierenden Nachteil: Zuweilen geht gerade an Stellen, an denen es auf genaues Zielen oder präzise halsbrecherische Sprünge ankommt, die Übersicht verloren, so daß man seine Aktionen auf gut Glück durchführen muß. Zudem machen sich des öfteren häßliche Clipping-Fehler bemerkbar, die den Spielspaß jedoch kaum beeinträchtigen.

Detailarbeit

Deutlich merkt man LBA 2 an, daß sich das Adelaide-Team die Kritik



Bei Innenansichten schaltet das Programm in die bereits aus LBA 1 bekannte isometrische Perspektive um.



Noch ahnt niemand auf Twinsun, daß die freundlichen esmerischen Neuankömmlinge es auf die Vernichtung des Planeten abgesehen haben.

am ersten Teil zu Herzen genommen hat: Der Spieler ist sich nun zu jeder Zeit über seine Aufgabe im klaren und irrt nicht mehr planlos durch das riesige Environment, wie das gelegentlich im ersten Teil der Fall war. Auch diverse Frustelemente wurden beseitigt – wer nun beim Rennen einmal versehentlich gegen eine Laterne knallt, wird nicht mehr mit dem Verlust eines Gesundheitspunktes bestraft. Besonders erfreulich: Das unbrauchbare Savegame-System aus LBA 1 hat eine Runderneuerung erfahren und bietet nun höchstmöglichen Komfort. Bewährte Elemente wie die simple Tastatursteuerung mit der Möglichkeit, für Twinsen vier verschiedene Bewegungsarten an-



Im Kreidedom wartet eine der Prüfungen, die Twinsen im Rahmen seines Zauberlehrgangs bestehen muß: In nahezu völliger Dunkelheit gilt es, sich über schmale Stege zum Ausgang voranzutasten, ohne in die Tiefe zu stürzen.

zuwählen, wurden hingegen unverändert aus dem ersten Teil übernommen.

Herbert Aichinger

KOMMENTAR



» Schon der erste Teil von LBA hat mich seinerzeit völlig in seinen Bann gezogen – die riesige Spielwelt mit ihren originalen Charakteren und der episch-märchenhaften Hintergrundgeschichte suchte damals einfach ihresgleichen. LBA 2 erweist sich als würdiger Nachfolger, der neben vielen technischen Detailverbesserungen auch ein faireres Gameplay bietet: Das Action-Element wurde gegenüber den Adventure-Teilen deutlich zurückgenommen, und Power-Ups finden sich stets in ausreichender Menge. Für Adventure-Fans ein Muß-Kauf! «

Mindestens: Pentium 100, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Empfohlen: Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Technik: SVGA, Audio

Multiplayer: Keine Multiplayeroption

Handbuch: deutsch Sprache: deutsch

CD/HD: 570 MB/56 MB Preis: ca. DM 100,-

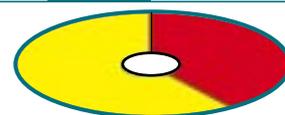
Hersteller: Adeline/Activision Veröffentlichung: August '97

Grafik: 80% Sound: 79% Genre: Action-Adventure

85%

Einzelspiel

Multiplayer



Spielanteile:
 Action
 Rätsel
 Strategie
 Wirtschaft

Dieses Programm hat Kultpotential!