

Abenteuer im Land der Schatten

Heart of Darkness

Filmreife Handlung und aufwendige Animationen sollen einem seit Jahren angekündigten Action-Adventure zum Erfolg verhelfen.



Andy läßt es per **Laserwumme** krachen und fegt ganze Heerscharen von Schatten hinweg.

Schon seit Ewigkeiten geistert das Action-Adventure **Heart of Darkness** durch den PC-Blätterwald. Das Endloswerk, mal als epochales Spiele-Großereignis gefeiert, mal als nimmersatte Geldvernichtungs-Maschinerie verspottet, soll sich derzeit tatsächlich der Vollendung nähern. Von Virgin ist es mittlerweile zu Info-grammes gewandert – vielleicht bringt der neue

Publisher ja Glück. Grund für den ganzen Rummel sind vor allem Rendersequenzen und Hintergrundstory; angeblich hat sogar Kult-Regisseur Steven Spielberg höchstpersönlich Interesse an dem Stoff angemeldet.

Das Land der Schattenbiester

Heart of Darkness erzählt die phantastischen Abenteuer des Lausbuben Andy. Der hat weder Spaß an der Schule noch am Aufräumen und bastelt lieber an seiner Dimensions-Reisemaschine – erstaunlich bei all den verpaßten Physikstunden. Irgendwann hat der Bengel endgültig die Nase von tyrannischen Lehrern voll, klettert mitsamt Hund Whiskey in seinen Apparat und gerät ins Land

der Schatten. Den ersten Ansturm pechschwarzer Ekelmonster übersteht er dort dank seiner Energiewumme noch relativ unbeeindruckt, aber dann überstürzen sich die Ereignisse. Andy steht urplötzlich im Zentrum einer gewaltigen Auseinandersetzung zwischen den Mächten des Guten und des Bösen.

Rätseln und rennen

Spielerisch erinnert das Programm an **Oddworld**. Andy marschiert in Jump-and-run-Manier nacheinander die Bildschirme bis zur nächsten Filmsequenz ab. Dabei muß er mit seiner Energiekanone Gegner wegbrezeln und geschickt über Steine und son-

stige Arten von Plattformen hopsen. In einigen Levels ist Tauchen und Schwimmen angesagt, oft hilft auch nur Knobeln weiter, damit er an besonders kniffligen Stellen das perfekte Timing für gewagte Manöver hinkriegt.

Die Zwischensequenzen sind aufwendig gerendert, das Spiel selbst bietet gezeichnete Bitmap-Grafik. Allein Andy darf sich über angeblich 3.500 Animationstufen freuen. Allerdings muß **Heart of Darkness** in Sachen Grafikauflösung der langen Entwicklungszeit Tribut zollen: Mehr als (fast perfekt ausgenutztes) VGA gibt es nicht, nur die Filmszenen sind höher aufgelöst. **PS**



Der abenteuerlustige **Bengel** trifft bald auf freundliche Helfer.

Heart of Darkness

Genre: Action-Adventure Hersteller: Infogrames
Termin: Juli '98 Erstdruck: Gut

Peter Steinlechner: »Das Spielprinzip hat sich schon in Oddworld bewährt. In Sachen Präsentation und Handlung legen Andys Abenteuer trotz VGA-Modus allerdings nochmal ordentlich eins drauf.«

