



# HALL OF FAME

## ANOTHER WORLD

Vor 17 Jahren gelang einem Franzosen ein technischer und stilistischer Meilenstein. Außerhalb der Fangemeinde geriet er schnell in Vergessenheit.

**W**enigen Spielern dürfte der Name Eric Chahi etwas sagen. Der verhuschte Franzose ist einer der zurückgezogensten Spieldesigner. Fünfeinhalb Jahre lang hat er an seinem bislang letzten Spiel gearbeitet, dem Jump&Run **Heart of Darkness** (1998). Vergleichsweise schnell entstand dagegen das Spiel, das als sein Meisterwerk gilt: **Another World**. Knapp zwei Jahre brauchte Chahi, der sein eigener Grafiker, Programmierer und Autor war, um das eigenartig kunstvolle Projekt fertigzustellen. Nur die Musik für das Spiel überließ er seinem Freund Jean-Francois Freitas. Inspiriert hatte Chahi das erste **Dragon's Lair**, ein interaktiver Zeichentrickfilm. Diesen grafischen Stil aus animierten farbgefüllten Flächen müsste man doch auch effizienter hinkriegen als **Dragon's Lair**, das seine Bilder als gewaltige Datenmengen speicherte, überlegte Chahi. Und traf eine wegweisende Entscheidung: ein 2D-Spiel aus Polygonen zu bauen.

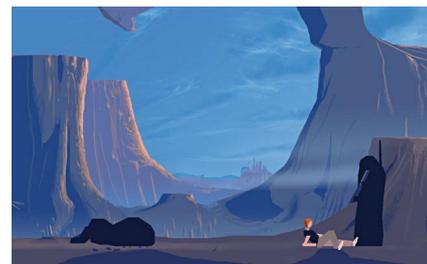
### Bewegte Flächen

Wer Ende der 1980er etwas auf dem Bildschirm bewegen wollte, der benutzte so genannte Sprites – starre Zeichenobjekte. 3D-Grafik sah so aus wie beim Weltraumspiel **Elite**: krude gefüllte Flächen. Chahi übertrug die 3D-Technik auf flache Hintergründe. Er musste keine Tiefe modellieren, sondern nur flache Bewegungen darstellen. So konnte er vergleichsweise detaillierte Objekte in Echtzeit berechnen. Das machte alle Animationen in **Another World** butterweich – einerseits. Andererseits benutzte Chahi die Technik auch, um ganze Zwi-

schensequenzen zu erschaffen, die den kompletten Bildschirm füllten und dabei dennoch flüssig liefen. Das war einzigartig. Nahtlos gingen Spielablauf und Filmszenen ineinander über. Das Resultat war eine atmosphärische Dichte, die damals ihresgleichen suchte.

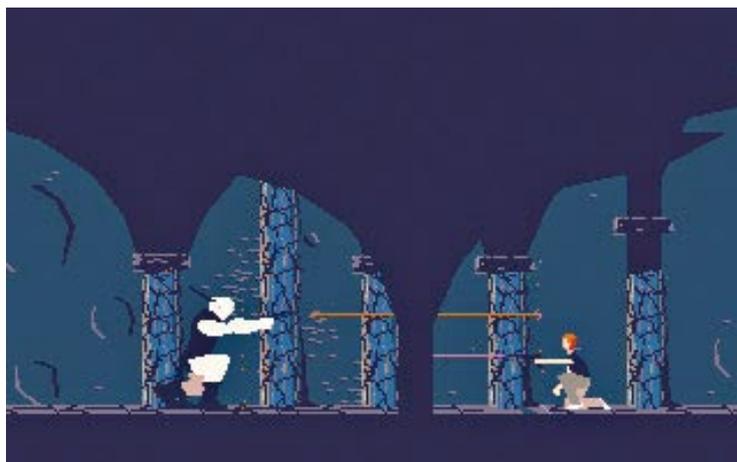
### Ohne Worte

**Another World** besticht nicht nur durch seine Technik; die Originalität des Spiel glänzt auch im schwer einzuordnenden Spielablauf, der dem Spieler eine Mischung aus Geschick, Timing und Grips abverlangt. Dazu kommt der verblüffende Stil: Mit nur 16 Farben, ohne Text und nur in Animationen erzählt **Another World** eine durchgehende Geschichte um den Helden Lester,



In der kürzlich erschienenen **Neuaufgabe** sind die Hintergründe überarbeitet und die Auflösung erhöht.

den es auf eine fremde Welt verschlägt. Dass dieses allzu kurze, teils frustrierende, aber weit und breit einzigartige Abenteuer noch heute fasziniert, davon können sich Spieler selbst überzeugen: Frogster hat die Originalfassung kürzlich in einer grafisch aufpolierten Version mit Hintergrundinfos und Soundtrack-CD wieder auf den Markt gebracht. **CS**



Klare Farbwahl und flüssig animierte Polygone verleihen Another World seinen Look.

### ANOTHER WORLD ACTION-ADVENTURE

PUBLISHER:	Delphine	ORIGINALRELEASE:	1991
ENTWICKLER:	Eric Chahi	CA. PREIS:	15 Euro
QUELLE:	Frogster (Eclipse)	USK:	ab 12 Jahren
SPRACHE:	Deutsch		

HARDWARE MINIMUM:  
Pentium 200, 256 MB RAM (Neuaufgabe)

SO LÄUFT'S:  
Die Urversionen läuft mit Dosbox (► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: 3156).

FAZIT: KUNSTVOLLER MEILENSTEIN FÜR DEN POLYGON-STIL.

### DESWEGEN LEGENDÄR

- flüssige Vektorgrafik im Spiel und in den Zwischensequenzen
- einzigartiger, atmosphärischer Stil
- ausgezeichnete Animationen
- kein Interface, kein Inventar
- Handlung wortlos erzählt