

Es gibt noch Helden!

Floyd

Liebenswert-trotteller Alien putscht gegen Orwell'schen Staatsapparat: Simon Woodroffes neues Adventure bietet herrlich bösen Humor und traumhafte Technik.



Ein Hauch von 1984 und Brazil: Floyds Bruder entpuppt sich als Staatsdiener.



Vom Drahtgitter zum fertigen Floyd.

Simon says: Zeit für einen neuen Helden! Simon Woodroffe ist Spieledesigner und widmete seine letzten beiden Abenteuerspiele einem gewissen **Simon the Sorcerer**. Die Fantasy-Parodie die mit dem jugendlichen Zauberer wider Willen macht (vorerst) Pause. Der Held des nächsten Adventures ist noch grün hinter den Ohren... und vor den Ohren... und eigentlich fast im ganzen Gesicht. **Floyd** (alias »Feeble« im englischen Original) ist schließlich ein Außerirdischer.

Das totalitäre Regime des »OmniBrain« duldet keine Unregelmäßigkeiten und straft im Akkord. Wenn die Mundwinkel eines Bürgers die konforme Dauergrins-Stellung verlassen, ist das schon Grund genug für das **Ausrucken** eines »Executors«. Wen wundert's, daß der **stockbrave Floyd** letztendlich im Knast landet, wo er die Bekanntheit der Rebellenbraut Dolores macht. Sie schleift unseren Helden mit in den Kampf gegen die Diktatur, was eine in vier Kapitel unterteilte, vier CD-ROMs füllende Angelegenheit ist.

Ein Grund für die Megabyte-Inflation sind die aufwendig gerenderten SVGA-Zwischensequenzen, die Fortschritte in der Story dokumentieren. Aber auch für die interaktiven Momente im Spielerleben ließen die Programmierer ihre Silicon-Gra-

phics-Workstations heißlaufen. Alle Animationen sind vorberechnet und sehen entsprechend elegant aus. Die zweite Ursache für die Masse an CDs ist schlichtweg der

te Abschnitt ist hingegen hammerhart. Bis dahin bist du aber so tief drin in der Story, daß du unbedingt weitermachen willst.

Damit es bei aller Härte auch gerecht zugeht, hat **Floyd** Zugriff auf eine Art Computer-Terminal namens Oracle. Hier finden sich neben allerlei Hintergrund-Infos rund um die Spielwelt auch Denkanstöße zur Puzzle-Bewältigung. Frischer Wind weht bei der Bedienung: Das Icon-Menü aus Simon-Tagen ist verschwunden; der Mauszeiger verwandelt sich in ein Verb-Symbol, sobald er auf einem benutzbaren Gegenstand ruht. Es gibt aber kein universelles »Benutzen«-Icon, das jeden Blödsinn automatisch macht. Per Rechtsklick schaltet der Spieler zwischen mehreren Zeigern durch, die für verschiedene Tätigkeiten stehen. **hl**



Wie unangenehm: Der sadistische Roboter-Rowdy Sam hat den netten Bläuling erschreckt.

Umfang des Spiels: »An **Floyd** haben wir so lange designiert und erweitert, wie wir Lust hatten« kommentiert Simon Woodroffe. »Das erste der vier Kapitel ist relativ leicht und macht dich mit der Bedienung vertraut. Der drit-

»Hat jemand CD Nr. 3 gesehen?« – Projektleiter Simon Woodroffe.



Ein weiterer Arbeitstag als Kornkreis-Stempler auf dem primitiven Planeten Erde ist vollbracht. Auf dem Heimflug kollidiert **Floyd** mit einer dieser dämlichen Voyager-Sonden. Kleine Auffahrunfälle haben auf der Heimatwelt unseres Helden unangenehmere Folgen als eine Raufstufung in der Kaskoklasse.

Floyd - Es gibt noch Helden

Genre: Adventure Hersteller: Adventure Soft
Termin: Oktober '97 Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Grafisch vielversprechendes Adventure vom bewährten Simon-Team. Prima auch die Synchronisation für die deutsche Version.«