



NORMALITY

Normalerweise sehen ja 3D-Ballerorgien so aus, aber was ist schon normal? Die englischen Gremlins haben jedenfalls ein abenteuerliches und dabei keineswegs gewaltverherrlichendes SF-Adventure in die flott scrollenden Kulissen des Actiongenres gepackt.

Der steuerungstechnische Normalfall im Abenteuerland ist ja seit Jahren die von Sierra eingeführte Point & Click-Methode, an die sich mehr oder weniger die gesamte Branche hält. Das wollte man hier nicht ein weiteres Mal nachhaken und hat statt dessen ein trickreiches Maus/Tastatur-Handling ganz eigener Art eingebaut, mit dem sich die detailreichen 3D-Räumlichkeiten mindestens genauso gut erforschen lassen: Sämtliche Aktionen (Reden, Anschauen, Benutzen etc.) können entweder bequem per Hotkeys oder mit Hilfe einer jederzeit einblendbaren Voodoo-Puppe durchgeführt werden. Ein Großteil der Untersuchungsgegenstände ist auch perspektivisch korrekt dargestellt und läßt sich problemlos von allen Seiten unter die Lupe

nehmen. Gibt es noch mehr Erfreuliches und Ungewöhnliches zu entdecken? Normal ja! Wenn man Terry Gilliams Film „Brazil“ mit George Orwells „1984“ über Nacht in einen dunklen Raum sperrt, kommt am nächsten Morgen ungefähr folgende Story herausgewankt: Der futuristische Stadtstaat Neupolis wird von den Schergen des ruchlosen Diktators Paul Nystalux beherrscht. Dessen sogenannte Normpolizei achtet peinlich genau darauf, daß das Volk den bösen langen Tag vor dem Fernseher verbringt. Der vom Spieler beaufsichtigte Punker Kent verstößt jedoch bereits im Intro gegen diese Vorschrift und wird daher zu Hausarrest mit TV-Dauerkonsum in seiner schmutzigen Bude verdonnert. Falls man nun Lust hat, dem armen Jungen zur Flucht zu verhelfen, kann dieser anschließend in Kontakt mit

einer Untergrundbewegung treten – woraus sich dann normalerweise ein Massenaufstand im State Neupolis ergeben sollte...

Von den unmittelbar Beteiligten verlangt die Revolution zunächst mal eine gewisse körperliche Kondition, denn über 120 Orte, die sich auf sieben Schauplätze (Kents Apartment, eine Matratzenfirma, eine Sendestation, ein Stadion etc.) verteilen, muß unser Punker wahlweise zu Fuß oder unter Heranziehung des beklickbaren Stadtplans erkunden. Bildet dabei ein schneller Pentium das digitale Fundament, darf man sich auf soft scrollende und reich mit Einzelheiten verzierte SVGA-Szenarien freuen, während



Kent unterwegs



Das duale System der Zukunft?



Es summt leise, das weist darauf hin, daß Strom verbraucht.

Der Matratzenhorchdienst im Einsatz



Es ist ein Plüsch-Himmel Junggeselle Spezial, garantiert für 500.000 unanständige Nächte.

Kents schmutzige Kaschemme in VGA



Was ist das für ein Ding? Es ist so aerodynamisch wie ein Schuppen voll mit russischen Flugzeugteilen!

Lauter Müll-Container



Die Voodoo-Puppe, ein höchst ungewöhnliches Steuergerät



Ein echter Generationskonflikt



Das prall gefüllte Inventar



Hier spricht die Norm-Polizei!

am 486er selbst der grobkörnige VGA-Modus nur recht gemächlich in Bewegung kommt. Völlig hardwareunabhängig ist jedoch das äußerst realitätsnahe Gehgefühl, das durch ein leichtes Auf- und Abwippen während des Dahinschreitens erzeugt wird.

Beim Untersuchen der oft labyrinthisch angelegten Räume kann der Blick dank der fortschrittlichen 3D-Technologie stufenlos über den Boden, die Wände hoch und zur Decke wandern. Die entdeckten Exkremente, Müllskulpturen oder (einmal zu oft benutzten) Handtücher verstaut man leicht angewidert im unbegrenzt aufnahmefähigen Inventory, aus dem sie automatisch wieder verschwinden, sobald sie einmal sinnvoll angewendet wurden. Die aufgefundene Knobelkost ist durchweg genretypisch und beginnt mit leichten Aufwärmübungen, denen dann immer knackigere Rätselnüsse folgen. Beispielsweise müssen komplizierte Apparaturen zusammengebastelt werden, deren Einzelteile an vielen verschiedenen Orten versteckt sind – erschwerend kommt noch die ausgesprochen magere Hinweislage hinzu. Zur Belohnung läuft aber nach jeder gelungenen Aktion eine der über 100 Videosequenzen ab, bei denen im Full-Motion-Capture-Verfahren aufgenommene und nachgerenderte Schauspieler die entsprechende Handlung und ihre oftmals

überraschenden Folgen vorführen. Die normalerweise ziemlich wortreichen Anklicksatzgespräche mit den Norm-Polypen, Revoluzzern und Standard-Prolos kann man nach Belieben mit oder ohne deutsche Sprachausgabe führen – Testredakteure, welche die englische Originalversion noch im Ohr haben, vermissen dabei allerdings so manches Wortspiel, das im Übersetzungskampf den kürzeren gezogen hat. Nicht unterkriegen lassen haben sich dafür die verschrobenen Figuren und das trashige Szenario: In diesem Punker-Paradies wimmelt es von abbruchreifen Immobilien, Toiletten der Seuchenklasse eins, Fliegenschwärmen und purem Müll. Und gewandert wird nicht nur durch finstere Gassen, sondern auch durch Lüftungsrohre oder Abfallzerkleinerungsanlagen. Die Bewegungen des auftretenden Personals wirken dabei manchmal eher hölzern; um so plastischer erscheinen dem gegenüber die regelmäßig auch animierten und mit zahllosen Objekten vollgepfropften Räumlichkeiten. Ebenfalls tadellos ausgefallen sind die Bedienung des Ganzen und die begleitende, ulkige Pop-Musik.

Okay, ganz normal ist dieses Spiel also nicht – aber Spaß macht es tierisch, originell ist es auch und handwerklich gelungen obendrein. Nicht schlecht für ein Adventure, oder?! (md)

Normality (Gremlin/Softgold)

Handwerklich sauberes 3D-Adventure mit trashigen Gags und ungewöhnlichen Spielelementen.

GRAFIK
SOUND
STEUERUNG
MOTIVATION

77%

79%

84%

82%



80%

USK-Freigabe:
Schwierigkeit:
Preis:

nicht geprüft
2 Stufen
ca. 99,- DM

DATENTRÄGER: 1 CD

PROZESSOR: Ab einem 486 DX/2, besser ein P133

SPEICHER: Ab 8 MB RAM, 16 bis 58 MB auf der HD

GRAFIK: VGA, SVGA

SOUND: SB/Pro/16/AWE 32/Soundscape, General MIDI, Roland MT-32

EINGABE: Maus, Tastatur

AUSGABE: Komplett deutsch