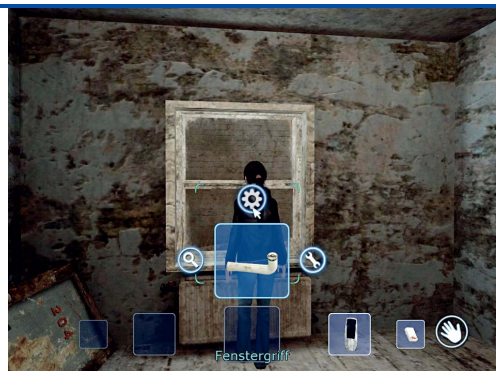
In **Gesprächen** können Sie an manchen Stellen auswählen, auf welche Art Ihre Heldin das Thema ansprechen soll.

Neben typischen Dialog- und Inventar-Knobeleien gibt es zuweilen auch **Minispielchen**, etwa beim Schlösserknacken.



Um dieses kaputte Fenster zu öffnen, braucht Zoë den **Fenstergriff** aus ihrem Inventar, den sie anderswo gefunden hat.

Reise ins Traumland

DREAMFALL

Eine Story, die eines Romans würdig wäre. Eine sympathische, glaubhafte Heldin. Jedoch auch eine Reihe von Macken.

Wenn Sie sich ein bisschen für Fantasy oder Science-Fiction erwärmen können und eine tolle Geschichte erzählt bekommen wollen, müssen Sie a) einen Roman kaufen, b) einen Film ausleihen oder c) ein Spiel spielen. Ein Spiel, fragen Sie? Wann hatte zuletzt ein Spiel eine überzeugende Story? Zugegeben, das ist selten. Aber Funcoms Autor Ragnar Tørnquist hat für das Adventure **Dreamfall** eine geschrieben, die es in sich hat.

Ganz schön spannend

Dreamfall schließt locker an den Vorgänger **The Longest Journey** an, Vorkenntnisse sind jedoch nicht notwendig. Sie verkörpern den größten Teil des Spiels Zoë Castillo, eine junge Frau, die in Casablanca lebt. Nicht in unserer Zeit, sondern im Jahr 2219. Gleich zu Beginn wird Zoë in einen Strudel von Ereignissen gezogen: Es beginnt mit Videobotschaften, die plötzlich auf Screens in der Umgebung auftauchen. Die erinnern an den Film **The Ring** und zeigen ein Mädchen, das immer wieder »Rette... April... Ryan« sagt. Zoë kennt allerdings keine April. Dann eröffnet ihr Reza, Reporter und zudem ihr Exfreund, dass er an einer heißen Story dran ist. Und bittet sie um einen Botengang. Zoë tut ihr Bestes, erlebt verstörende Dinge, Reza verschwindet. Zoë wird verhaftet – mehr wollen wir aber nicht verraten. Nur noch soviel: Zoë wechselt zwischendurch in die Fantasywelt Arcadia, Sie steuern im Lauf der Handlung noch zwei andere Charaktere (April Ryan und den Fantiker Kian), es gibt eine Verschwörung, die beide Welten betrifft. Die Geschichte ist durchgängig spannend, toll erzählt, endet aber ein bisschen abrupt.

Ich will nicht kämpfen

Obwohl **Dreamfall** im Herzen ein klassisches Adventure mit Schwerpunkt auf Dialogen und Rätseln ist, versucht es, das Genre zu erweitern, indem es noch Kämpfe und Schleichpassagen bietet. Dieses Experiment scheitert fast vollständig: Das Schleichen passt noch ganz gut, auch wenn es wegen der Steuerung zuweilen nervt; die Kämpfe sind allerdings überflüssig, schlecht zu steuern und allzu simpel. Sie haben drei Tasten (schlagen, stark schlagen, blocken), merken aber schnell, dass jeder Gegner mit der immergleichen Taktik zu besiegen ist: Ranlaufen, immer wieder stark zuschlagen, fertig. Diesen Teil hätten sich die Designer sparen sollen. Immerhin sind die Duelle selten, meist kann man sie umgehen, wenn man zuvor ein Rätsel richtig löst.

Die Rätsel selber schwanken zwischen knifflig und offensichtlich – es gibt wenig Gegenstände, meist ist klar, was wo eingesetzt werden muss. Wirklich anspruchsvolle Knobelkost ist selten. Ein gelungenes Beispiel können Sie sich in unserem Video auf DVD ansehen. Zur Auflockerung gibt es nette Minispielchen, mit denen Sie Schlösser öffnen.

Den größten Teil des Spiels verbringen Sie in ebenso gut geschriebenen wie gesprochenen Dialogen, die teils schon mal fünf Minuten dauern. Sie dürfen durch Anwählen von Themen den Fluss der Gespräche beeinflussen, oft ist das Resultat aber gleich. In einem coolen Moment wechseln Sie mitten in der Unterhaltung den Charakter und führen das Gespräch folglich aus beiden Richtungen.

Was ist mit der Maus los?

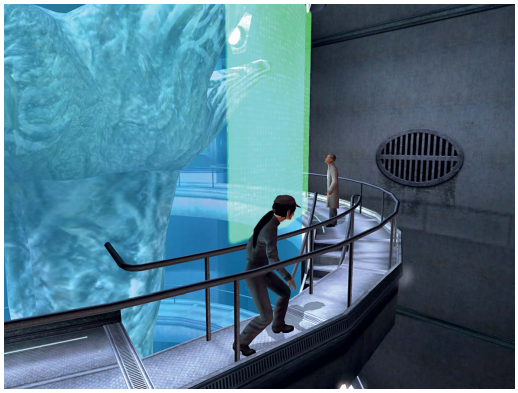
Ein Problem ist die Steuerung: Obwohl konfigurierbar, ist sie unpräzise und unintuitiv. Sie lenken die Heldin mit frei belegbaren Tasten und schwenken die Kamera mit der Maus, fast wie in

PATRICK C. LÜCK

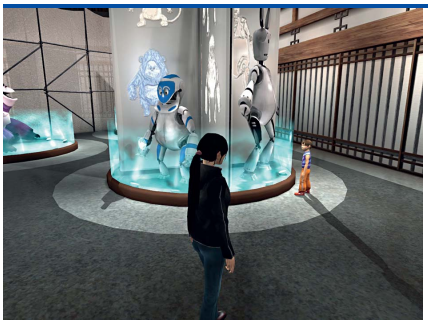
In den besten Momenten lädt Dreamfall zum Träumen ein. Die Geschichte vereint Grusel und Mysterien zu einem grandiosen Erlebnis. Wären da nicht die handwerklichen Patzer: Albtraumhafte Steuerung, einschläfernde Rätsel, müde Kampfeinlagen und verdöste Übersetzung reißen mich immer wieder aus meinen Träumen. So bleibt am Morgen danach nur der Eindruck einer unruhigen Nacht.

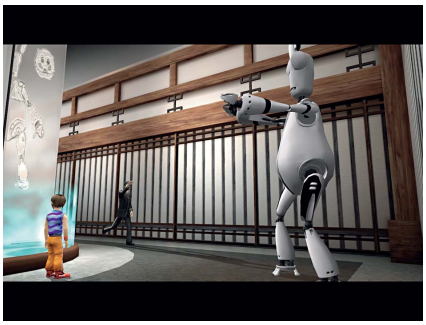
»Mitten im Traum geweckt«

Kian, einer der drei spielbaren Charaktere, empfängt Befehle vom Rat der Sechs. Dieser Teil spielt in der Fantasy-Welt **Arcadia**.



In der Science-Fiction-Welt »Stark« muss Hauptheldin Zoë nicht nur Rätsel lösen, sondern auch **Schleicheinlagen** bestehen.





Ein Rätsel: Zoë will im Museum den Wächter ablenken. Dazu besticht sie den Jungen mit Kaugummi, der Bub setzt dann einen der Roboter in Bewegung.

April Ryan, die Heldin aus dem Vorgänger, hat hier wieder einen Auftritt. Beachten Sie die stimmungsvolle Szenerie. (1280x960)

einem Shooter. Allerdings ist die Mausbewegung unpräzise, oft bleibt die Figur an Ecken hängen. Mit einem Gamepad geht es besser – aber bei einem PC-Adventure darf man erwarten, dass es sich gut mit Tastatur und Maus spielt. Probieren Sie ein wenig herum, bis Sie die beste Einstellung finden . Unsere Tester etwa spielen mit reduzierter Maussensivität und invertierten Achsen.

Fällt der Blick Ihrer Heldin auf ein manipulierbares Objekt, wird es umrahmt. Sie können dann klicken und bekommen Handlungsmöglichkeiten angezeigt, meist »Untersuchen« und »Benutzen«. Das System ist simpel und funktioniert gut, meist übersieht man nichts. Es gibt jedoch Objekte, bei denen Sie zwei Teile anwählen müssen – was die unpräzise Steuerung erschwert.

Bild und Ton

Grafisch liegt das Spiel im oberen Mittelmaß: Highend-Effekte gibt's nicht, aber schöne, detailreiche Umgebungen. Überhaupt überzeugt **Dreamfall** optisch mehr durch sicheren Stil als durch moderne Technik. Ärgerlich sind die mäßig animierten Charaktere. So gibt es Ungenauigkeiten à la »Die Heldin steht einen Meter vom Schalter entfernt, den sie umlegt«.

Der Sound ist dafür großartig. Zur Sprachausgabe kommen wir gleich, die Musik ist angenehm abwechslungsreich, stets passend und nervt nie. Als Extra gibt es an zwei, drei Stellen nette Songs. Gesungene Lieder sind in Spiele meist nur schwer vernünftig einzufügen, **Dreamfall** macht das jedoch sehr gut.

Auf gut Deutsch

Dtp hat das Spiel generell ordentlich ins Deutsche übertragen. Die im Englischen tolle Synchronisation ist auch im Deutschen sehr gut, Heldin Zoë spricht mit der Stimme von Angelina Jolie. Die Übersetzung selber erreicht knapp Taschenbuchniveau. Insgesamt okay, aber voller kleiner Ungereimtheiten. Manchmal stört's, meist kann man's aushalten. Wer gut Englisch kann, sollte aber auf jeden Fall zur englischen Fassung wechseln, die fairerweise mit auf der DVD enthalten ist. GUN

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E54

PROBLEME MIT WINDOWS

Dreamfall läuft laut Anforderung nur mit XP und dem Service Pack 2 – das ist nicht ganz richtig. Mit SP 1 ging es im Test auch. Wer nur Windows 2000 hat, kann sich mit folgendem Trick behelfen: Sie müssen dafür die Datei dbghelp.dll ins Dreamfall-Verzeichnis kopieren. Diese Datei finden Sie an diversen Stellen im Internet, etwa hier: ➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: E45

DREAMFALL ADVENTURE

PUBLISHER	Funcom /Dtp	RELEASE (D)	26.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Klapp-Box, DVD, 28 S. Handbuch	USK	ohne Altersbeschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER – FORTGESCHRITTENER – PROFI

1 2 3 4 5 **6** **7** **8** 9 10

VERGLEICHBAR MIT **Fahrenheit** (82, GS 10/05) Mutiges Thriller-Experiment, brillant inszeniert.
The Longest Journey (81, GS 03/06) Toller Vorgänger, technisch aber veraltet.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	1,6 MHz Intel	2,4 GHz Intel	2,8 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	1,6 GHz AMD	XP 2400+ AMD	XP 2800+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	6,0 GB Festpl.	6,0 GB Festpl.	6,0 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800			Gamepad

LAUTSPRECHER ■ Stereo ☐ 2 vorne, 2 hinten ☐ 5.1 ☐ 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ stimmungsvoll ⊖ technisch angestaubt ⊖ Animationen	7 / 10
SOUND	⊕ sehr gute Synchronisation ⊕ schöne Musik, die nicht nervt	10 / 10
BALANCE	⊕ keine Sackgassen ⊖ Schwierigkeitsgrad schwankend	6 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ cooles Mysterium ⊕ Welt ⊖ dt. Übersetzung nicht perfekt	9 / 10
BEDIENUNG	⊕ freies Speichern ⊖ mühsam, unintuitiv ⊖ doofes Inventar	6 / 10
UMFANG	⊕ gut für ein Adventure ⊕ viele Schauplätze, drei Charaktere	8 / 10
HANDLUNG	⊕ schöne Story ⊕ angenehm komplex ⊕ gut erzählt	10 / 10
RÄTSEL	⊕ meist logisch... ⊖ ...aber nicht immer ⊖ zu viel Lauferei	7 / 10
DIALOGE	⊕ glaubwürdig ⊕ Themen wählbar ⊖ arg umfangreich	9 / 10
CHARAKTERE	⊕ sehr gut ausgearbeitet ⊕ (fast) keine Klischees	10 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 20 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: **INTELLIGENTE STORY, DOOFE BEDIENUNG**

➤ DVD: Video-Special

➤ GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK E46

Komplettlösung QUICKLINK E82

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Dreamfall hat seine Macken, ja. Und die wiegen schwer. Nichtsdestotrotz ist es ein großartiges Spiel, wie es derzeit nur wenige gibt – eine so komplexe und dennoch rasant erzählte Story sieht man so selten, dass man sie im Kalender rot anstreichen muss. Angesichts zahlloser Abziehbildhelden ist die Vielzahl an glaubhaften Charakteren in Dreamfall eine Offenbarung. Und wer keine Angst vor (sehr) langen Dialogen hat, kann in den gut geschriebenen Gesprächen versinken. So müssen Solospiele sein: voller Erlebnisse und voller denkwürdiger Momente, mit einer Story, die über die volle Spielzeit trägt und nicht nur Klischee an Klischee reiht. Wer das Genre mag, sollte Dreamfall eine Chance geben – das Spiel hat es verdient.

»Beinahe traumhaft!«