

Sakrileg wider den Spielspaß

THE DA VINCI CODE

Die weltbekannte Story reicht bis in die Zeit von Jesus Christus zurück – Grafik und Spielkonzept der lahmen PC-Umsetzung könnten locker aus derselben Ära stammen.

Hier ist für jeden etwas dabei«, behauptet das Entwicklerteam des Action-Adventures **The Da Vinci Code** im Handbuch. Kritische Geister erahnen gleich die grausame Wahrheit hinter dieser Aussage: Unterschiedlichste Spielelemente wurden wild gemischt in der Hoffnung, möglichst viele Spielergruppen anzusprechen. Nur: Schleichfans werden die Knobeleyen hassen, Rätselfreunde fluchen über die Actionszenen. Und alle gemeinsam ärgern sich über die antike Grafik, die verkorkste Steuerung und das gnadenlos unfaire Checkpoint-Speichersystem.

CSI lässt grüßen

Wer das Buch **Sakrileg** (so heißt **The Da Vinci Code** hierzulande) nicht kennt, ist nach dem wirr inszenierten Intro auch nicht viel schlauer. Deshalb fassen wir kurz zusammen: Der Kurator des Louvre wurde ermordet, seine Enkelin Sophie und der Symbologie-Professor Robert Langdon suchen den Mörder

und landen dabei in einer wilden Jagd nach dem heiligen Gral. Spielerisch werden Sie als Robert Langdon gleich zu Beginn mit einer »Suchen Sie den Bildschirm mit dem Mauszeiger nach Beweisstücken ab«-Einlage à la **CSI** konfrontiert. Zum Glück sind nur drei Hinweise versteckt; deshalb müssen Sie die schwammige Maussteuerung nicht lange ertragen. Kurz danach wird's spannend. Zum Glück sind nur drei Hinweise versteckt; deshalb müssen Sie die schwammige Maussteuerung nicht lange ertragen. Kurz danach wird's spannend. Zum Glück sind nur drei Hinweise versteckt; deshalb müssen Sie die schwammige Maussteuerung nicht lange ertragen.

Viel schwarz

Während Sie als Robert per WASD-Tasten und Maus durch

TYPISCHE RÄTSEL



Codes: Sie ordnen Symbolen Buchstaben zu, um Botschaften zu entschlüsseln.



Verschiebepuzzles: Diese Aufgaben löst man meist binnen weniger Sekunden.



Anordnungsrätsel: Sie bringen Figuren in die richtige Position zueinander.



Reihenfolgerätsel: Hier muss man eine Flüssigkeit in der richtigen Reihenfolge mischen.

den Louvre streifen, überkommt Sie garantiert der Wunsch nach einem größeren Monitor. Denn schwarze Balken oben und unten lassen nur noch einen win-

zigen Bildausschnitt übrig, wie bei einem Breitwandfilm. Offenbar wollten die Entwickler durch dieses Bildformat Kino-flair erzeugen. Funktioniert



In **Kämpfen** müssen Sie die vorgegebenen Maustasten zum richtigen Zeitpunkt drücken.



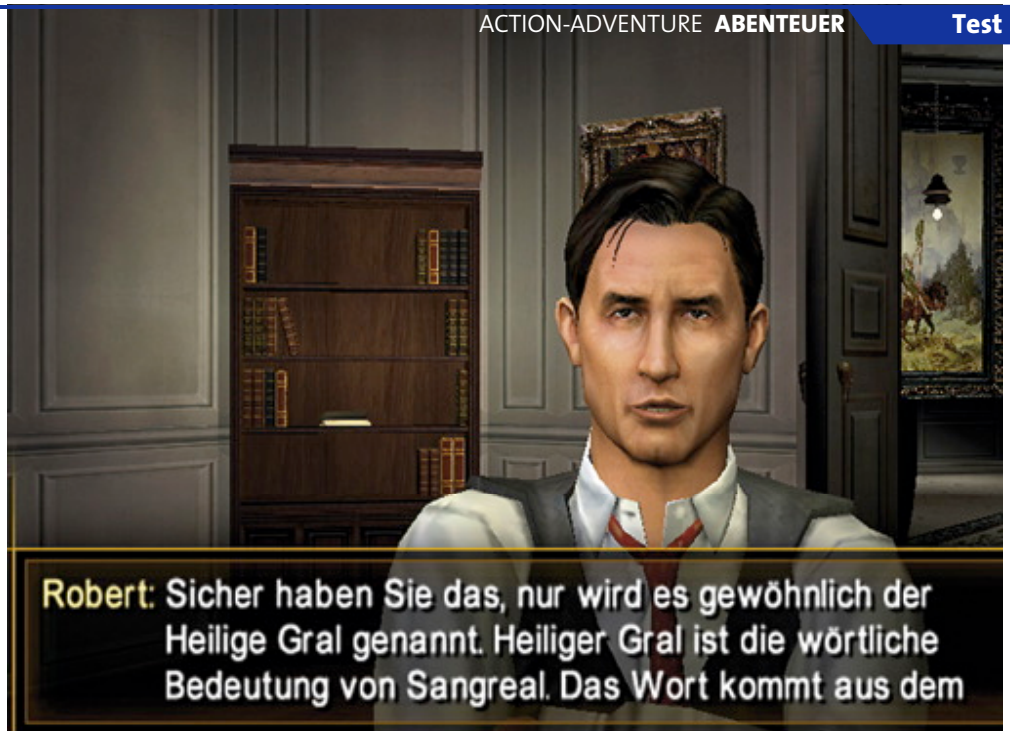
Wo ist der Hinweis? Nur stures **Absuchen mit dem Cursor** bringt neue Indizien.

aber nicht. Was neben dem derart verkleinerten Bild auch an der mäßigen Grafikqualität liegt. Die Texturen sind noch das Beste und stammen wahrscheinlich von der Xbox (der alten, wohlgemerkt). Die Zahl der Polygone ist aber eindeutig unterers Konsolenniveau und damit auf dem technischen Stand von vor vier Jahren. Genauso wie die schludrigen Animationen, etwa wenn Personen beim Treppensteigen zu schweben scheinen.

Der falsche Klick

Immer wieder wechseln Sie automatisch zwischen Robert und Sophie, die gemeinsam nach und nach die Story des Buches nacherleben. Die Rätsel schwanken dabei stark zwischen kinderleichten Verschiebepuzzles (von uns binnen sechs gestoppten Sekunden gelöst), lahem Codeknacken und Suchereien nach Statuen in unbelebten Herrenhäusern.

Ab und an müssen Sie sich auch mal im Schatten an Wachen oder Bösewichtern vorbei schleichen. Dabei nervt besonders, dass die Helden gern im falschen Moment ohne Aufforderung aufstehen und sich so zu erkennen geben. Wenn das passiert, kommt es zum Kampf. Sie müssen dabei die linke, die rechte oder beide Maustasten zum richtigen Zeitpunkt drücken. Dumm nur: Gerade die beiden Tasten auf einmal werden vom Programm oft nicht richtig erkannt. Das kann schlimmstenfalls zum verfrühten Heldentod führen. Und blöderweise kann man auch die Tastenbelegung nicht ändern. Wer dann auf einen Spielstand



Held **Robert Langdon** verzieht mangels guter Animationen während des gesamten Spiels kaum eine Mine.

zurückgreifen will, merkt mit Schrecken, dass beim letzten Speichern nicht der aktuelle Spielstand gesichert wurde. Das Spiel merkt sich nur Checkpunkte, die obendrein eher willkürlich angelegt sind. Mal folgen drei innerhalb kürzester Zeit, dann wiederum muss man eine Stunde am Stück spielen.

Unerkannt im Herrenhaus

Neben den spielerischen Mankos gibt es eine Hand voll Bugs, von denen Ihnen einer das Leben sogar erleichtert. So erkennen die Polizisten im Herrenhaus den Helden oft nicht. Robert kann ganz bequem an ihnen vorbeischiendern. Ebenfalls unschön: Eingblendete Untertitel laufen nicht immer synchron zum Ton. Stattdessen friert der Charakter ein, der Ton spielt weiter und die Texte be-

wegen sich in Windeseile über den Bildschirm. Dafür sind die Sprecherstimmen exzellent. Für Robert Langdon hat man Arne Elsholz verpflichtet, der sonst Tom Hanks synchronisiert. Apropos: Langdon sieht nicht wie Tom Hanks aus. Der hat nämlich untersagt, dass sein Konterfei überhaupt in Videospielen auftaucht.

www.gamestar.de/quicklink; E68



Schleichend vermeiden Sie die meisten Kämpfe.

THE DA VINCI CODE ACTION-ADVENTURE			
PUBLISHER	The Collective / Take 2	RELEASE (D)	19.5.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 30 Seiten Handbuch	USK	ab 12 Jahre
GEEIGNET FÜR			
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	PROFI	
VERGLEICHBAR MIT			
Fahrenheit (82, GS 10/05) Interessantes Thriller-Experiment.			
Ankh (75, GS 12/05) Sehr witziges Adventure im Comistil.			
TECHNISCHE ANGABEN			
3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	2,0 GHz Intel	2,6 GHz Intel
Rad. 9500/9600	Radeon X800 GT	XP 1800+ AMD	XP 2400+ AMD
Rad. X600/X700	Geforce 6800/GT	512 MB RAM	1,0 GB RAM
GF FX 5800/5900	Radeon X850 XT	1,9 GB Festpl.	1,9 GB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		
LAUTSPRECHER		Stereo	
		2 vorne, 2 hinten	
		5.1	
		6.1	



MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Da Vinci Code ist ein Paradebeispiel dafür, was passiert, wenn eine teure Lizenz von einer Marketingabteilung verworfen wird. Die hat von Spielen zwar keine Ahnung, dafür zückt sie Listen mit den gerade »angesagtesten« Spielkonzepten, die unter Zeitdruck zu einem Brei verquirlt werden. Zum Schluss ist dann keiner glücklich: Adventure-Freunde schleichen nicht unbedingt gern. Actionballerler wollen keine langatmigen Tüftelpassagen, die obendrein auch noch total langweilig sind. Wer die Story noch nicht kennt, sollte das spannende Buch lesen. Das Spiel taugt nicht mal als Lesezeichen.



»Satanisch schlecht«

BEWERTUNG

GRAFIK	⊖ völlig veraltete Grafik ⊕ breite Balken	4 / 10
SOUND	⊕ Profisprecher ⊕ atmosphärischer Soundtrack	9 / 10
BALANCE	⊕ Rätselschwierigkeit schwankt stark ⊖ fieselige Kämpfe	2 / 10
ATMOSPHÄRE	⊕ spannendes Mystery-Flair der Romanvorlage	8 / 10
BEDIENUNG	⊖ Maus und Tastatur unpräzise ⊖ kein freies Speichern	2 / 10
UMFANG	⊕ elf umfangreiche Kapitel	7 / 10
CHARAKTERE	⊕ sympathisches Heldenduo ⊖ manchmal etwas hölzern	5 / 10
RÄTSEL	⊕ passen zur Handlung ⊖ haben oft Rätselheft-Niveau	5 / 10
DIALOGUE	⊕ gute Dialoge ⊕ teilweise sogar witzig	8 / 10
HANDLUNG	⊕ sehr spannende, wenig gekrümmte Verschwörungstheorie	9 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten · SOLO-SPASS 2 Stunden · MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: SOPHIE-L. LANGDON-WEILE.

