



Das hätte auch den Pharaonen gefallen

# ANKH

Mal herschau'n, LucasArts! Seht mal, was in dem Genre, das ihr aufgegeben habt, noch möglich ist. Ein klassisches Abenteuer in hübsch-modernem 3D-Look nämlich, viele Lacher inklusive.

**V**erflucht seist du, Assil, denn du hast mein Grab entweiht. Hänge dafür diese Ankh-Kette um deinen Hals, bevor ich zu Mumienstaub zerfalle! Und siehe langsam an meinem Todesfluch dahin, aaaargh! (röchelt, zerfällt zu Mumienstaub). So kommt es, dass der schusselige Ägypterjunge Assil von einem Party-Abstecher in die Grabkammer mit zweierlei heimkehrt: einem Fluch, der ihm nur wenige

Lebensstunden lässt. Und einem Ankh-Anhänger, dem ägyptischen Symbol des Lebens, auf das ein schurkischer Händler, ein Pharaon und ein waschechter Gott scharf sind. Wie sich Assil aus dem Schlamassel rettet, erzählt das deutsche Entwicklerstudio Deck 13 im klassischen Mausclick-Adventure **Ankh**.

## Klar wie der Nil

Trotz Todesbann plagten Assil zu Spielbeginn ganz weltliche Probleme, denn Vater hat dem Herumtreiber Hausarrest erteilt. So schlüpft der junge Held heimlich aus dem Fenster, um in den Armen von Anfänger-Attentätern zu landen. In den Basaren von Kairo nach Essbarem für die Meuchler zu fahnden, ist Assils erste große Aufgabe. Dann geht's wie im Rausch durch jeden Winkel der Ägypter-Historie: Assil platzt in den Pharaonen-Palast, kauert im Kerker,

stimmige Hinweise gibt's oft, manchmal rutscht das faire Rätseldesign aber ins Absurde: Dass Sie (das sei verraten, ohne den Spaß zu verderben) eine Feigenkonserve öffnen, indem Sie sie aus dem Nasenloch der Sphinx schmeißen, darauf muss man erst mal kommen.

## Alt wie die Pyramiden

Generell setzt **Ankh** auf Gegenstandsrätsel, trotzdem haben Sie nie mehr als zehn Objekte im Inventar – das ist angenehm übersichtlich. Die seltenen Ansätze origineller Problemlösungen bleiben dagegen oberflächlich. Beispiel: Ein Teleporter führt in die Unterwelt, der Schalter liegt aber am anderen Ende des Raums. Zum Glück gibt's im Saal eine wandelnde Mumie. Guter Rätselstoff? Wohl wahr, würde die Mumie nicht

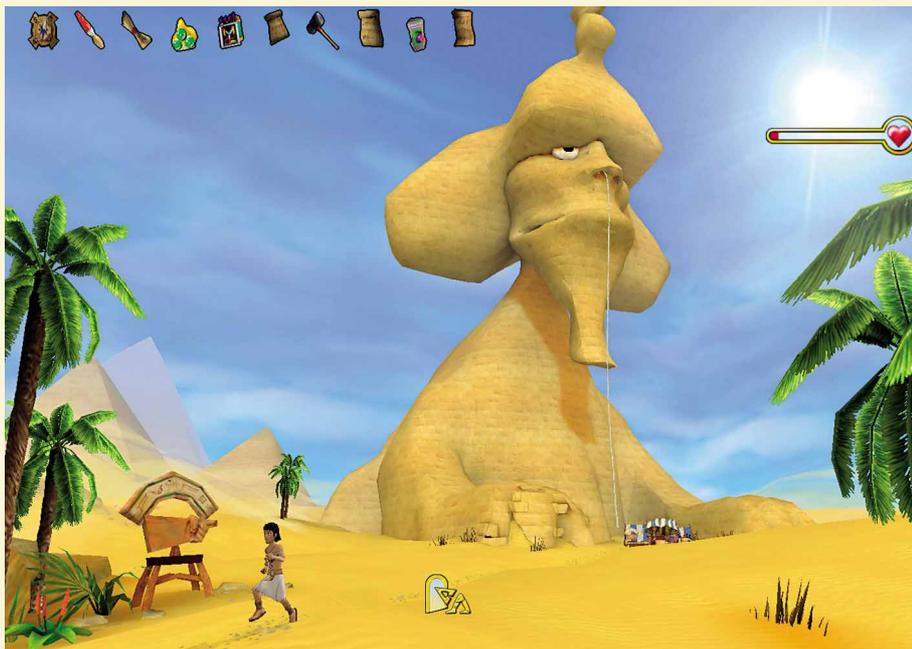
sowieso schon am Schalter herumdrücken – Assil muss sich nur noch auf die Transporterplattform stellen. Ähnlich verschenkt **Ankh** das Potenzial der frechen Araberin Thara, die Assil als Kollegin zur Seite steht. Zwar dürfen Sie in einer Szene zwischen den Personen wechseln, lösen so aber nur ein einziges Rätsel. Dass die beiden Helden Objekte tauschen können, ist vollends für die Katz, denn das Spiel macht keinen Gebrauch davon.

## Weise wie die Pharaonen

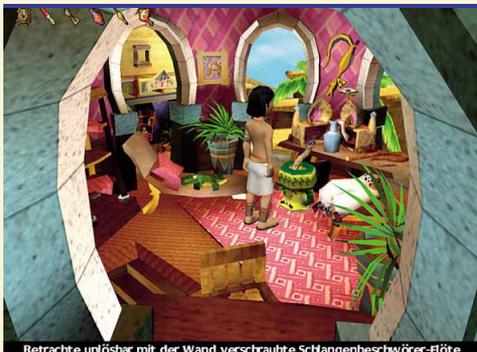
Das alles ist umso leichter zu verschmerzen, als sich das Spiel mit flotten Sprüchen und cleveren Anspielungen durch jede Talsohle grinst. Die Attentäter vom Anfang quetscht Assil über die Spielmechanik aus (»Kann ich sterben?« – »Nein.« – »Muss ich Farbrätsel lösen?« – »Nein!«)

FACTS

- > 2 Helden
- > 5 Kapitel
- > 22 Orte
- > 35 Aufgaben



Die Sphinx ist wunderschön? Vielleicht war sie's, bevor sich Assil an einer Bandage aus der Nase abgeseilt hat.



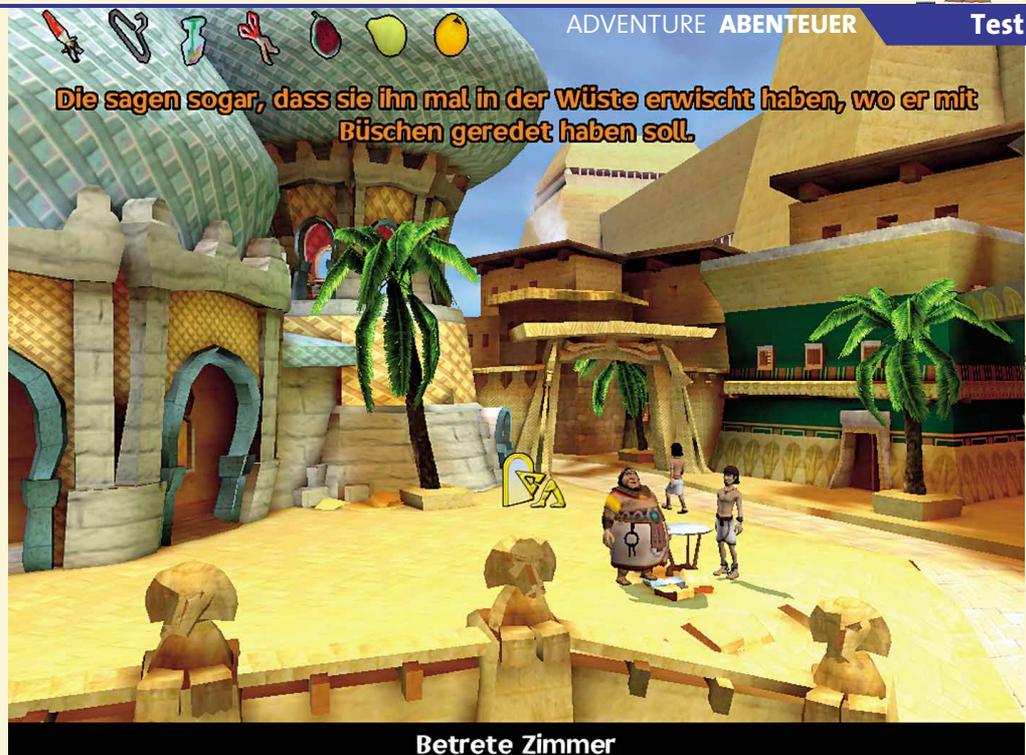
Betrachte unlösbar mit der Wand verschraubte Schlangenbeschwörer-Flöte

Dies ist ein Mädchenzimmer. Mit Schlange. Wie loswerden?



Kombiniere Steinarm verkleidet mit Krokodil

Am Nilgrund: Mal sehen, ob das Krokodil den Steinarm mag.



Die sagen sogar, dass sie ihn mal in der Wüste erwischt haben, wo er mit Büschen geredet haben soll.

## Betrete Zimmer

Während Assil Kairo erforscht, unterhalten sich der Sklavenverkäufer und seine Ware – hier über Moses.

– schon das eine feine Genre-Spitze. Noch breiter wird das Grinsen aber, als Assil später im Tempel entsetzt eine Palette schimmernder Pülverchen entdeckt: »Das wird doch hoffentlich kein Farbenrätsel!« Doch, wird es. Klar, dass Assil auch stirbt, inklusive eingblendetem Lebensenergiebalken. Das Ende des Spiels ist das natürlich nicht. Ähnlich originell zieht **Ankh** sein ganzes Szenario durch den Kakao. Die auf großen Plakaten beworbene »Stadt der Zukunft« Gizah entpuppt sich als versandete Ruine mit Kamelwaschstraße, ein Trupp

von Guerilla-Israeliten will dem Pharaon den Auszug aus Ägypten abpressen, und Thara lacht dem Gott Osiris ins Gesicht: »Ich bin aus Arabien, ihr geltet für mich nicht!«

### Schön wie die Sphinx

Das dankbare Ägypter-Szenario verpackt **Ankh** in farbenfrohe, detailverliebte 3D-Grafik. Die Kamera zeigt die Szenen dabei aus einem festen Winkel, schwenkt aber teilweise mit – das ist filmreif hübsch, wenn auch teilweise umständlich, wenn man sich zum gegenüberliegenden Ausgang durch-

klicken muss. Gesteuert wird klassisch mit der Maus, Assil läuft automatisch zum Zielort. So schick die Hintergründe ausfallen, so bequem schummelt Deck 13 bei den Animationen. Wenn Assil klettern, springen oder ungewöhnliche Aktionen ausführen muss, blendet das Spiel schlicht zum Ergebnis um. Wie Thara ein Wasserrad verstopft, wie Assil die Araberinnen

von einem Baugerüst rettet – spannende Szenen, die das Spiel unterschlägt. Über jeden Zweifel erhaben ist dagegen der Ton. Stimmige Musik untermalt die Szenen, als Sprecher erklingen unter anderem die deutschen Stimmen von Ben Stiller (Assil) und John Cleese. Und der geniale Intro-Song könnte so auch einen Disney-Film einleiten. **CS**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: K83

### CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Hoppla, wäre da nicht die feine 3D-Grafik, ich würde denken, jemand hätte ein Artefakt aus den 90ern aus dem Wüstensand gescharrt. Und das ist gut so! Kein Adventure der letzten Jahre kommt so nah an das klassische LucasArts-Flair heran wie das sympathische Ägypten-Abenteuer aus Deutschland. Der charmante Witz von Ankh ist klasse, Szenario und Aufgaben ziehen sofort in ihren Bann. Ich schlage außerdem drei Kreuze, dass Deck 13 trotz 3D bei der perfekten Mausclick-Steuerung geblieben ist.

Warum bin ich trotzdem enttäuscht? Weil Ankh in Vielem auf halbem Wege stehen bleibt. Die Rätsel sind ordentlich und fair, aber nie originell, nie mutig. Viele Ansätze (Thara!) verpuffen ungenutzt. Ähnlich schlampig wirken die Animationen; was die Orte an Film-Gefühl schaffen, zerstören die Sprünge und tragen Gesten wieder. Am schlimmsten aber:

Ankh ist viel zu kurz. Von den acht Spielstunden verbringen Sie einen guten Teil mit nervigem Hin- und Herlaufen, die Rätsel mit ihren oft offensichtlichen Lösungen sind dagegen schnell gemeistert. So ist Ankh ein weitgehend anspruchsloses Abenteuer mit viel schönem Humor – perfekt für zwei, drei amüsante Abende.

»Ich beantrage Assil in Ägypten«



### ANKH ADVENTURE

PUBLISHER: Bhv / Deck 13 Interactive RELEASE (D): 4.11.2005  
 SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 40 Euro  
 AUSSTATTUNG: Klappbox, 1 CD, 24 Seiten Handbuch USK: ohne Altersbeschr.

### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

VERGLEICHBAR MIT The Westerner (80, GS 04/04) Auch bunt und witzig, hat anspruchsvollere Rätsel.  
 Bone (70, GS 11/05) Sympathische Adventure-Episode, nach vier Stunden vorbei.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,5 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	700 MB Festpl.	800 MB Festpl.	800 MB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER:  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ farbenfroh und stimmungsvoll	- schwache Animationen	7 / 10
SOUND	+ tolle (Promi-)Sprecher	+ Introsong ist ein Ohrwurm	10 / 10
BALANCE	+ klare Aufgaben	- kaum Rätselketten	7 / 10
ATMOSPHERE	+ Filmstimmung	+ sympathische Welt und Charaktere	10 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Maussteuerung	- Lauf-Klickerei	9 / 10
UMFANG	- viel zu kurzes Abenteuer	- nur wenige Schauplätze	5 / 10
HANDLUNG	+ kurios, aber nachvollziehbar	- keine Tiefe, kaum Dramatik	7 / 10
RÄTSEL	+ fair und logisch	- oft arg naheliegend	6 / 10
DIALOGE	+ witzig und schlagfertig	+ Unterhaltungen im Hintergrund	9 / 10
CHARAKTERE	+ originelle Persönlichkeiten	+ sympathisch und einprägsam	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 8 Stunden MULTIPLAYER-SPASS –

FAZIT: KLASSISCHER ADVENTURE-SPASS, EINFACH UND KURZ.

78

SPIELSPASS