

Hals über Kopf ins Abenteuer



Runaway

Schöne Frauen, fiese Mafiosi und knackige Rätsel: Runaway feiert die Wiederauferstehung des 2D-Adventures.



BENUTZE HANDSTAUBSAUGER MIT GITTER

Hauptfigur **Brian Basco** gewinnt im Gespräch mit Nebenfiguren wie der dicken **Carla** wichtige Erkenntnisse. In diesem Fall benutzen wir den **Handstaubsauger** mit dem **Gitter**, um an einen **Gegenstand** zu gelangen.

WWW
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Lassen Sie sich von Schmolllmund und Oberweite nicht täuschen: Diese **Gina** macht nur Ärger! Erst läuft sie **Brian** vors Auto, und dann tischt sie ihm eine haarsträubende Story auf. Folge: Statt seine Doktorarbeit zu schreiben, bastelt **Gina**s unfreiwilliger Reisebegleiter fortan aus Schwarzpulver und Kosmetikartikeln Maschinengewehrmunition und hilft einem durchgeknallten Typ bei einer Kontaktaufnahme der dritten Art. Unterhaltsame Rätsel, skurrile Figuren und filmreife Handlung: **Runaway** lebt eindrucksvoll das totgesagte Genre der klassischen Adventures.

Gemalt, nicht gerendert

Der spanische Entwickler **Pendolo Studios** pfeift auf den aktuellen Trend zur dritten Dimension: In **Runaway** rätseln

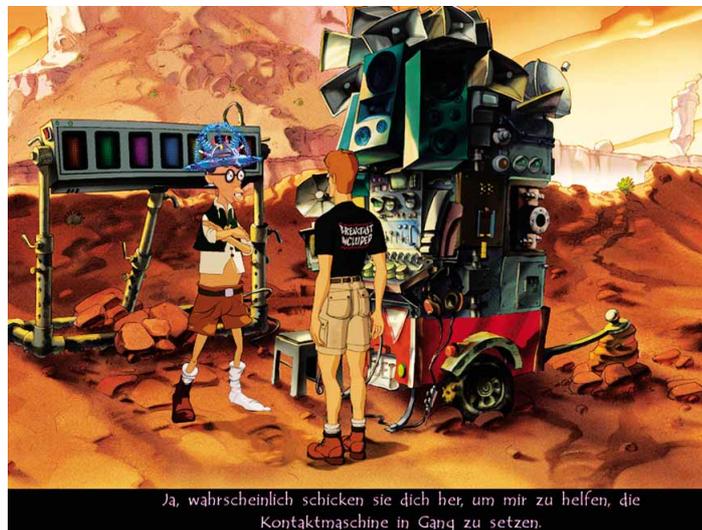
und plaudern Sie vor gezeichneten 2D-Hintergründen. Dabei beweisen die Designer eine Riesenportion Detailverliebtheit, sodass alle Kulissen wie preisverdächtige Comic-Zeichnungen aussehen: Das Naturkunde-Museum in Chicago, die Westernstadt Douglasville, der Tourbus eines Transvestiten-Trios – da macht allein das Erkunden der Schauplätze Spaß.

Raten ohne Joker

Gegen die Knobelvielfalt in **Runaway** sieht jede Rätselzeitschrift ganz schön alt aus: Hier braucht's etwa eine Prise Mathematik, um das Benzingeremisch richtig herzustellen. Etwas Kombinatorik hilft anschließend beim Farbcode. Ein Hauch Akustik-Theorie, und die melodische Zahleneingabe der Sicherheitstür verliert ihren

Schrecken. Meist benötigen Sie keine speziellen Kenntnisse, um ein Problem zu beseitigen: Ihre Fantasie und Kreativität sind die Komponenten, die

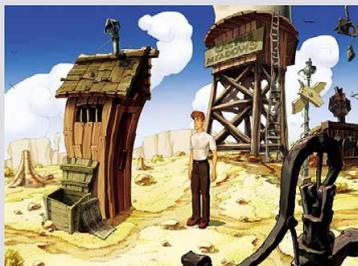
dem bunten Rätsel-Cocktail seine unterhaltsame Note geben. Gerade gegen Ende wirken einige Ratespiele aber etwas an den Haaren herbeigezogen.



Ja, wahrscheinlich schicken sie dich her, um mir zu helfen, die Kontaktmaschine in Gang zu setzen.

Dieser Zeitgenosse sucht mit merkwürdigen **Maschinen** eine Begegnung der dritten Art.

Ein klassisches Rätsel



In diesem typischen Beispiel müssen wir an das **Dynamit** kommen, das im Inneren des vernagelten Holzverschlags liegt. Spoiler-Warnung: Falls Sie selbst hinter das Geheimnis kommen wollen, lesen Sie nicht den gespiegelten Text!

Das ist ein klassisches Beispiel für ein Rätsel in Runaway. Sie müssen ein bestimmtes Objekt finden, um ein Verhängnis zu vermeiden. In diesem Fall ist es das Dynamit, das in einem Holzverschluss versteckt ist. Sie müssen die richtigen Werkzeuge verwenden, um den Verschluss zu öffnen und das Dynamit zu finden. Dies ist ein typisches Beispiel für die Art von Rätseln, die Sie in Runaway erwarten können.



Flache Stolpersteine

Statt Spieler mit einer Abfolge einzelner Rätsel zu langweilen, versahen die spanischen Entwickler alle sechs Kapitel mit jeweils einer großen Hauptaufgabe. Diese besteht aus Dutzenden miteinander verflochtener Einzelpuzzles. Gerade die scheinbar einfachsten Aufga-



Einige Objekte wie dieses **Holzstück** erkennt man kaum.



Ein Blick ins **Inventar** hilft Ihnen bei den meisten Rätseln weiter. Allerdings brauchen Sie etwas Fantasie, um scheinbar nutzlose **Objekte** zu kombinieren.

ben entpuppen sich als harte Nüsse. Ein Beispiel: Der benötigte Gegenstand liegt in einem Schrank, der sich nur mit Spracherkennung öffnen lässt. Kein Problem, wir haben ja ein Diktiergerät im Inventar und nehmen die nötige Stimme auf. Jetzt nur noch das Band abspielen, ist ja kinderleicht – zumindest, wenn die Batterie des Diktiergerätes nicht plötzlich den Geist aufgeben würde.

Sammler und Jäger

Eine gesunde Sammelleidenschaft sollten **Runaway**-Spieler unbedingt mitbringen. Nur wer ständig alles einsackt, was nicht niet- und nagelfest ist, wird das Abenteuer meistern. Dummerweise verstecken sich wichtige Utensilien mitunter in der Hintergrundkulisse, und erst nach intensivem Absuchen des Bildschirms wird der rostige Nagel oder die Zwirnrolle sichtbar. Aus scheinbar unbrauchbaren Gegenständen basteln Sie neue Objekte und improvisieren dabei, als wären Sie der Mentor von MacGyver.

Neulich in der Freak-Show

Mafia-Killer, Transvestiten, Erfinder – eines verbindet sie: die brillante Sprachausgabe. Die Synchronsprecher treffen immer den richtigen Ton, da lauscht man auch längeren Dialogen mit Freude. Für die Gespräche verwendet **Runaway** ein Multiple-Choice-Verfahren, nur bei geskripteten Szenen quatschen die Beteiligten von allein.

Einige Figuren, etwa die gerisene Hackerin Sushi Douglas, helfen Ihnen sogar aktiv und müssen mehrfach besucht werden. Gleiches gilt für die meisten Schauplätze, da mitunter Objekte erst nach dem Lösen eines Puzzles, dem Hinweis einer Nebenfigur oder dem nochmaligen Stöbern in Taschen und Kisten verfügbar sind. Das wirkt aufgrund des nicht immer eindeutigen Feedbacks des Programms in einigen Fällen un-

Georg Valtin



Selten so gelacht!

So macht Adventure-Spielen Laune: Statt die Stirn über unlogische Rätsel zu runzeln, grinse ich angesichts origineller Puzzles, witziger Figuren und ausgefeilter Dialoge. Allein die Rettungsaktion im dritten Kapitel verdient das Prädikat »absolute Spitzenklasse« und bietet den gleichen Unterhaltungswert wie die hochklassigen LucasArts-Adventure. Apropos hochklassig: Selten habe ich in PC-Spielen derart gute Sprecher erlebt.

Die Identifikation mit der Hauptfigur Brian Basco fällt mir vor allem deswegen so leicht, weil ich keinen Superhelden verkörpere, sondern den sympathischen Typ von nebenan. Dank der spannenden Story konnte ich mich kaum von Runaway trennen, und das hatte einen Nachteil: Gerade erst hatte ich Brian, Gina und Sushi so richtig ins Herz geschlossen, schon war das interaktive Road-Movie zu Ende.

logisch. Insgesamt ist **Runaway** ein kurzweiliges Adventure, mit der Betonung auf kurz: Nach spätestens 15 Stunden sehen selbst Adventure-Neulinge den lustigen Abspann. **GV**

Runaway Adventure

Publisher: DTP, (0190) 706 515
 Sprache: Deutsch
 Ausstattung: Euro-Box, 2 CDs, 19 S. Handbuch

Release (D): 18.11.2002
 Preis: ca. 35 Euro
 USK-Freigabe: ab 12 Jahre

| Einsteiger | | | Fortgeschrittene | | | | Profis | | |
|------------|---|---|------------------|---|---|---|--------|---|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 15 Stunden Multiplayer-Spaß: -

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro

- + witzige, originelle Rätsel
- + spannende Story
- + sympathische Charaktere
- + vorbildliche, stimmige Synchronisation
- + stimmige Grafik

Kontra

- kurze Spielzeit
- Objekte teils schlecht erkennbar
- Hauptcharakter läuft zu langsam
- Logikmacken

MULTIPLAYER

Internet (0 Spieler)
 Netzwerk (0 Spieler)
 Modem (0 Spieler)
 an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Nicht vorhanden

HARDWARE-KONFIGURATION

TNT 2 Voodoo 5 Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3 Geforce 4 Ti Radeon 9700

| MINIMUM | STANDARD | OPTIMUM |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| CPU mit 333 MHz | CPU mit 500 MHz | CPU mit 800 MHz |
| 32 MByte RAM | 64 MByte RAM | 128 MByte RAM |
| 631 MByte Installationsgröße | 876 MByte Installationsgröße | 2,0 GByte Installationsgröße |

ALTERNATIVEN

Grim Fandango (88%, GS 1/99)

Herausforderndes Adventure im Reich der Toten. Mit schicker Grafik und viel schwarzem Humor!

Monkey Island 4 (86%, GS 1/01)

Aberwitzige Rätsel, motivierende Story und Guybrush Threepwood als dreidimensionaler Punkt.

WERTUNG

| | |
|--------------|-----------------|
| Grafik: | Gut |
| Sound: | Sehr gut |
| Bedienung: | Gut |
| Spieltiefe: | Gut |
| Multiplayer: | Nicht vorhanden |

Ein Paradies für Querdenker und Rätselfreunde.