

Zum Eulen

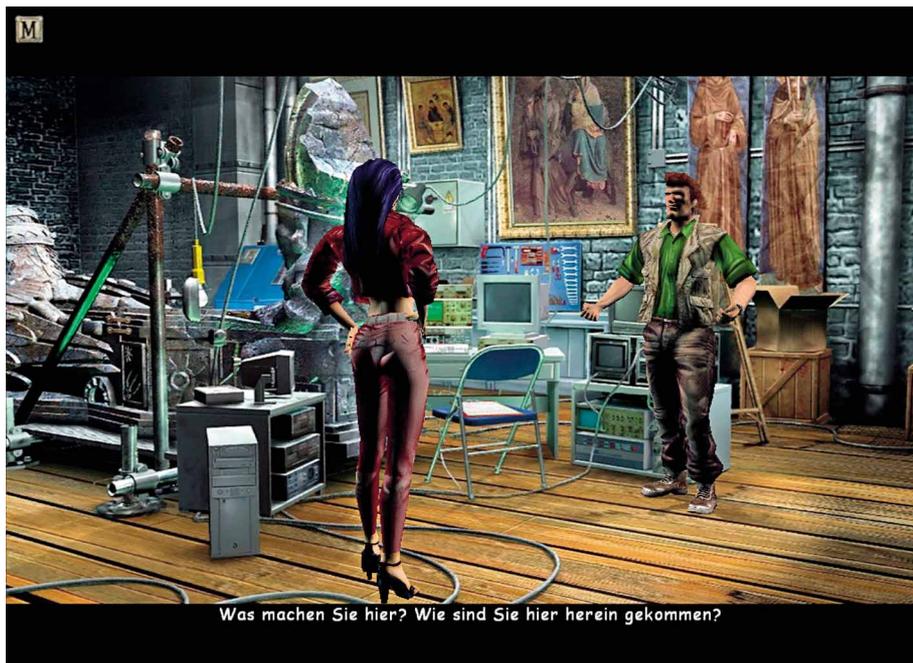
DAS EULEMBERG EXPERIMENT

Er klingt wie Indiana Jones, ist aber nur ein fader Abklatsch davon: Adam Quinn lüftet das Geheimnis des ewigen Lebens – und tappt dabei in so ziemlich jedes Spieldesign-Fettnäpfchen des Genres.

Das sind noch echte Probleme: Professor Adam Quinn wird vom Telefon geweckt, er soll einen Mordfall untersuchen. Doch er traut sich nicht im Morgenmantel aus dem Haus, und seine Freundin Laura hat den Schlüssel zum Kleiderschrank versteckt! Unfreiwillig komisch beginnt das Adventure des kantkinnigen Akademikers. Unlogisch geht es weiter, wenn Adam mit Ihrer Hilfe das Rätsel um das **Eulemberg Experiment** zu lösen versucht. Unprofessionell sind die vielen Anschlussfehler in Dialogen und die langatmigen Gespräche. Unfassbar, dass wir es trotzdem durchgespielt haben.

Schlechter Tausch

Was machen Sie, wenn Sie wissen, dass Ihr Hausdiener besagten Schrankschlüssel mit sich herumschleppt, ihn aber nicht herausrücken will? Dem Kerl mit Kündigung drohen? Körperliche Gewalt anwenden? Adam Quinn besorgt sich ein wertvol-



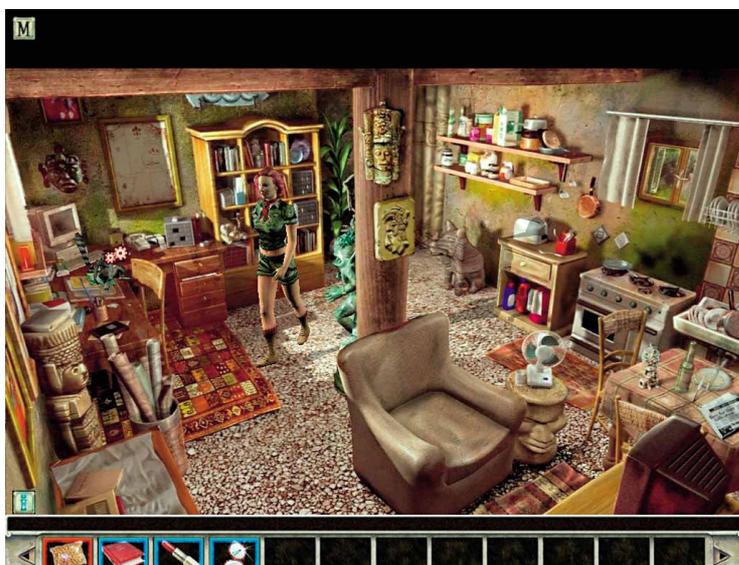
Quinn hat endlich Professor Ubenburgs Geheimlabor entdeckt. Doch die fiese Jenna Hate sitzt ihm im Nacken.

les Artefakt und bietet es dem Angestellten zum Tausch gegen den Schlüssel an. Unlogisch! Und wie öffnen Sie eine Waschmaschine? Einfach am Verschluss-

hebel ziehen? Viel zu einfach für Adam Quinn. Vor allem, weil das Gerät auch noch »vom Dreck verkrustet« ist. Also geht er in die Küche und holt erstmal einen Reiniger. Der Reiniger steht zwar schon seit Spielbeginn in der Küche herum, aber erst wenn Adam ihn für ein Rätsel braucht, kann er ihn mitnehmen. Unlogisch! Und dann die Sache mit dem Autoschlüssel: Mit dem in der Hand betreten wir die Straßen und entdecken unseren Wagen. Wer jetzt auf die Idee kommt, mit dem »Schlüssel-Benutzen«-Befehl das Auto zu öffnen, wird mit einem lapidaren »Das geht nicht« abgepeist. Stattdessen müssen Sie die Schlüssel ignorieren und die Autotür einfach per Rechtsklick öffnen. Wem jetzt die Worte »Rätseldesign aus der Hölle« im Kopf herumspuken, kann sich mit unserem Tester seelenverwandt fühlen.

Lange Weile

Wir könnten den ganzen Test mit Logikfehlern füllen, dann bliebe aber kein Platz mehr für die anderen Schwächen des Programms, zum Beispiel die Steuerung. So bewegt sich der Professor mit akademischer Gemütlichkeit über den Bildschirm. Laufen mag er nicht. Lediglich den Ausgang findet er per Doppelklick binnen Sekunden. Ebenfalls umständlich: Das



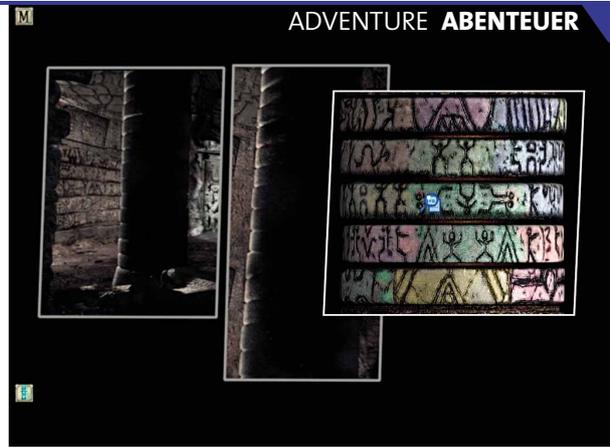
Zeitweilig schlüpfen Sie in die Rolle von Adams Freundin Laura. Das Inventar am unteren Bildrand müssen Sie in jeder Szene neu umständlich über den Button links aktivieren.



Gereist wird auf dem immer größeren Stadtplan.



Preisfrage: Welche zwei dieser Multiple-choice-Antworten sind überflüssig?



Natürlich gibt es auch die obligatorischen »Symbole anordnen«-Rätsel.

NAMENSVERWIRRUNGEN

In England wurde das Spiel bereits 2005 unter dem Titel Martin Mystère: Operation Dorian Grey. Abgesehen von der englischen Sprache unterscheidet sich die Version aber nicht vom Eulemberg Experiment.

Inventar erscheint erst, nachdem Sie auf einen Knopf unten links geklickt haben. Bei jedem Szenenwechsel müssen Sie das erneut machen. Apropos Wechsel: Während sich der Held durch die statischen Kulissen bewegt, verändert sich immer wieder mal automatisch die Perspektive. Das führt dazu, dass Sie des Öfteren Gegenstände, die Sie eigentlich benutzen wollen, nicht mehr sehen können.

Kryptisches Code-Knacken

Heutzutage scheint kein Adventure mehr ohne langweilige Symbol-Puzzle-Einlagen auszukommen. Das Eulemberg Experiment macht da keine Ausnahme. Allerdings müssen Sie nur sehr selten den Zahlencode eines Schmuckkästchens knacken oder abstrakte Zeichen korrekt untereinander anordnen. Gut so, denn diese Rätsel können Sie oft nur durch stures Ausprobieren lösen. Sämtliche Hinweise im Spiel bleiben vage. Selbst wenn man die Lösung hat, stellt sich kein »Ach ja, klar!«-Effekt ein.



Sie müssen Runen in der richtigen Folge anklicken.

Müder Ford

Einem Adventure verzeiht man viel, wenn wenigstens die Geschichte mitreißt. Doch auch die ist im Eulemberg Experiment eher mittelpärchtig, obwohl unser Held in ihrem Verlauf sogar dem Geheimnis des ewigen Lebens auf die Spur kommt. Zweimal im Spiel wechselt die Hauptperson: Ab der Mitte etwa übernehmen Sie ein Kapitel lang die Rolle von Adams Freundin Laura, danach spielen Sie einen alten Trinker – den Grund für den Rollenwechsel verraten wir natürlich nicht.

Zumindest die Sprachausgabe müsste eigentlich für Pluspunkte sorgen. Immerhin spricht den Helden Wolfgang Pampel, die deutsche Stimme von Harrison Ford. Doch entweder hatte der einen schlechten Tag oder er kannte die Rolle nicht. Fakt ist, dass die Mono- und Dialoge lustlos klingen. Außerdem sind sie schlecht geschrieben. Immer wieder gibt es Anschlussfehler, etwa gleich in der Anfangsszene: Der Inspektor fragt Adam, ob er Professor Eulemberg kennt. Adam bejaht, woraufhin der Inspektor ihn trotzdem darüber aufklärt, wer Eulemberg ist (die Szene finden Sie im Video auf der DVD). Obendrein strotzen die Gespräche nur so vor Belanglosigkeiten. Oft wechselt in den minutenlangen Gesprächen nicht ein Mal die Perspektive.

Schick, aber öde

Die Grafik ist im Gegensatz zur Vertonung recht ordentlich gelungen. Zwar sind alle Schauplätze komplett statisch, dafür schön gezeichnet. Weniger toll sehen die seltenen Zwischensequenzen aus. Verwaschen, niedrig aufgelöst und vor allem

komplett belanglos. Wer guckt schon gern dabei zu, wie ein Jet langsam abhebt? Generell ist Langeweile neben der verbesserungswürdigen Steuerung das Hauptproblem von Das Eulemberg Experiment. Die Story ist vorhersehbar, bereits im zwei-

ten von acht Kapiteln erfahren Sie die Lösung des Geheimnisses um Professor Eulemberg und seine Forschungen. Danach geht es nur noch darum, die Bösewichter wenig spektakulär dingfest zu machen.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 679

MICK SCHNELLE

mick@gamestar.de

Das Eulemberg Experiment zeigt mal wieder deutlich, was passiert, wenn die Entwickler ihr Handwerk nicht beherrschen. Denn das Artematica-Team scheint sich weder auf Rätseldesign, Storymechanismen noch die Kunstform des Dialogschreibens zu verstehen. So viele Macken auf einen Haufen habe ich tatsächlich selten erlebt. Und noch einen Tipp an die Lokalisierungsabteilung: Man muss nicht nur einen prominenten Sprecher haben, sondern auch einen guten Regisseur. Das Szenario ist nett, der Held eigentlich ganz ulkig. Trotzdem spiele ich lieber zum x-ten Mal Indy 4.



»Experiment misslungen«

DAS EULEMBERG EXPERIMENT ADVENTURE

PUBLISHER	Artematica / Most Wanted	RELEASE (D)	20.7.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	Papp-Box, 1 CD, 20 Seiten Handbuch	USK	ohne Beschr.

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VERGLEICHBAR MIT: <i>Fahrenheit</i> (82, GS 10/05) <i>Interessantes Thriller-Experiment.</i> Ankh (75, GS 12/05) <i>Sehr witziges Adventure im Comestil.</i>									

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 4 Ti	800 MHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Rad. 9500/9600	800 MHz AMD	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD
Rad. X600/X700	128 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
GF FX 5800/5900	620 MB Festpl.	620 MB Festpl.	620 MB Festpl.
Rad. 9700/9800	Geforce 7800		

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ stimmungsvolle Hintergrundbilder	- sehr statisch	7 / 10	
SOUND	+ Profisprecher...	...die ihre Rollen offenbar nicht kennen	6 / 10	
BALANCE	+ Mix aus Denksport und Rätseln	- schwankend schwer	5 / 10	
ATMOSPHÄRE	+ Mystery-Flair...	... sehr vorhersehbar	6 / 10	
BEDIENUNG	+ Komfortfunktionen	- umständliches Inventar	7 / 10	
UMFANG	+ acht Kapitel...	... aber relativ kurz	6 / 10	
CHARAKTERE	- Helden unfreiwillig komisch	- mit Klischees überladen	4 / 10	
RÄTSEL	- Logik fehlt oft	- mehrmaliges Durchsuchen mancher Orte	3 / 10	
DIALOGE	- Anschlussfehler	- überflüssige Sätze	- langatmig	3 / 10
HANDLUNG	+ Abenteuerstory...	- ... wenig originell	- hölzern erzählt	4 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten | SOLO-SPASS 6 Stunden | MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: BEMUHT, ABER VOLLER DESIGNMANGEL.



- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 680