

Nicht weglaufen!

RUNAWAY 2

Runaway hat Ende 2002 einen Adventure-Aufschwung in Deutschland ausgelöst. Das heiß erwartete Runaway 2 ist eine würdige Fortsetzung geworden – im Guten wie im Schlechten.

Oh Gott, Brian stößt Gina aus dem Flugzeug! Die sehen wir nie wieder! Ach so, das Flugzeug schmiert gerade ab, und weil's nur einen Fallschirm gibt, lässt Brian Gina springen. So wird aus dem Urlaubsflug über der Tropeninsel Mala der Einstiegssturz ins am sehnlichsten erwartete Adventure der letzten Jahre. Mit der Bruchlandung im Dschungel beginnt für den Ex-Physikstudenten, jetzt Sunnyboy Brian die Suche nach seiner entfallenen Liebsten. Dass das sympathisch-kuriose **Runaway 2** die hohen Erwartungen dann doch nicht ganz erfüllt, liegt nicht zuletzt daran, dass Sie Gina in der Tat nicht wieder sehen.

Trink, Affe, trink!

Zu Spielbeginn kraxelt Brian mutterseelenallein aus dem schrottreif geknautschten Was-

serflugzeug – sogar der unterwegs verstorbene Pilot ist aus dem Cockpit verschwunden. Zur Selbstrettung greift Brian auf bewährte Adventure-Lösungen zurück: alles anschauen, vieles mitnehmen, Gegenstände kurios-einleuchtend einsetzen. **Runaway 2** verschiebt – wie schon der Vorgänger – die Skala dabei eher ins Kuriose, das Einleuchtende darf auch mal auf der Strecke bleiben. Schon im ersten der sechs Kapitel machen Sie »Gebrauch« von einem versoffenen Äffchen, später schleppt Brian vom Elchkopf bis zur Beinprothese allerhand ungewöhnlichen Krimskrams mit sich herum. Wie die Sammelstücke Probleme lösen können, hat oft den erhofften Aha-Effekt. Aber eben nicht immer. Vor allem im letzten Spieldrittel häufen sich abstruse Rätsel, zu denen kein roter Logik-

Faden mehr führt. Im Ganzen bleibt das Adventure in der Überschaubarkeit seiner Schauplätze und der Menge der Gegenstände aber angenehm ausgewogen, so dass mitunter auch simples Herumprobieren hilft. Wenn Sie die Maus über einen interessanten Punkt bewegen, verändert sich der Zeiger; mit Rechtsklick wechseln Sie zwischen »Anschauen« und »Interagieren«. Eine Tastenhilfe, mit der Sie (wie in **Geheimakte Tunguska**) alle benutzbaren Dinge auf dem Schirm hervorheben, gibt es nicht. Das zwingt teilweise zum lupengenaue Abstöbern der Umgebung, auch weil kleinere Gegenstände stark mit dem Hintergrund verschmelzen. Wir sagen nur »Bugluke«.

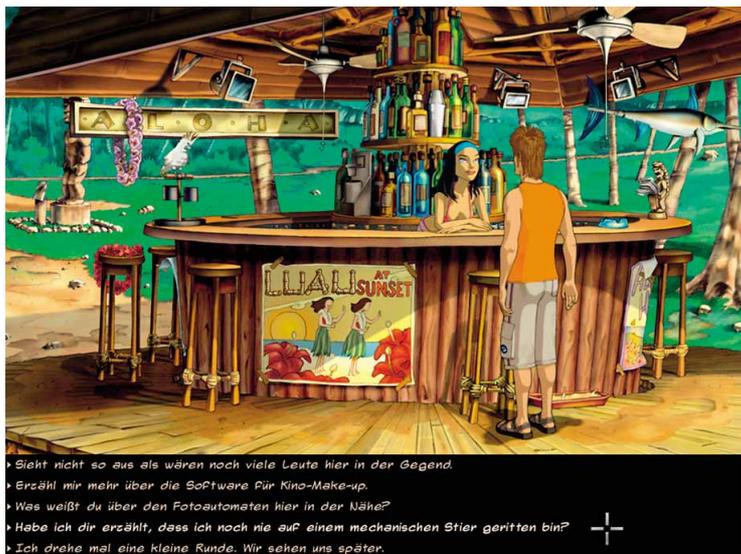
Grafik: Kinoqualität

Dass Figuren und Hintergründe eine glaubwürdige Einheit bil-

den, mag für längere Suchminuten sorgen, tatsächlich ist es aber die größte Stärke von **Runaway 2**. Denn die Spanier von den Pendulo Studios haben das derzeit prächtigste 2D-Spiel erzeichnet. **Runaway 2** durchzieht ein stilssicherer, farbenfroher und kontrastreicher Comic-Look, selbst in der Schneedämmerung von Alaska. Vor den teilweise detailarmen Hintergründen bewegen sich Figuren eindrucksvoll flüssig und mit großer Bewegungsvielfalt. Im Gegensatz zu anderen Spielen, die sich um aufwändig zu animierende Handlungen durch Schnitte oder »Held streckt die Hand aus«-Standards herumdrücken, protzt **Runaway 2** mit stolzer Zeigelust. Jede Aktion von Brian wird dargestellt, oft mit witzigen Effekten. Immer wieder veranschaulichen Zwischensequenzen das Geschehen, deren Qualität an



Brian trifft den Aufschneider Dean Grassick. Die schwarzen Streifen haben Sie immer im Bild. Das Spiel läuft nur in 1024 x 768.



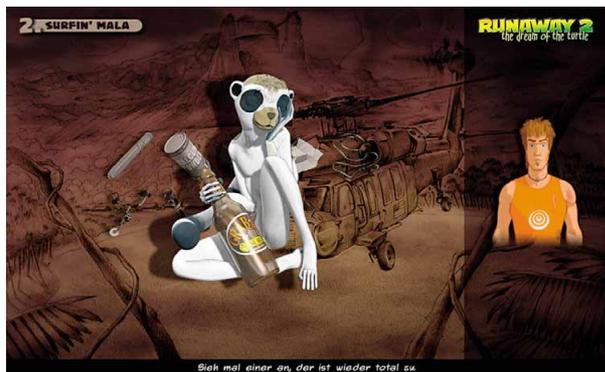
Auf Mala knüpft Brian Kontakt zum sexy Barmädchen Lokelani. Unten ist das Dialogmenü.

Animationsfilme aus dem Kino erinnert. Die Optik-Schmankerl setzt **Runaway 2** geschickt als Belohnungen ein; vor allem die spektakuläre, an Indiana Jones angelehnte Flucht aus dem Tiki-Tempel von Mala besticht durch rasantes Tempo. Das geht im Spielverlauf zunehmend verloren; dann werden die Zwischenszenen quasselastig und sind träger inszeniert. Die Kehrseite der Animationsverliebtheit: Während sich Brian bewegt, zum Beispiel kurz die

Arme verschränkt, reagiert er nicht auf Ihre Mausclicks. Sie müssen warten, bis die Animation abgespult wurde.

Keine Ahnung, dude!

Zum Helden Brian gesellt sich eine Staffel Nebencharaktere, die sich alle durch eines auszeichnen: einen kleineren oder größeren Hau. **Runaway**-Veteranen freuen sich auf ein Wiedersehen mit vielen Bekannten, etwa der taffen Computerspezialistin Sushi oder dem Bastelge-



Brian füllt sein Inventar mit »Objekten« wie diesem betrunkenen Äffchen.

GUNNAR LOTT

gunnar@gamestar.de

Klassischer Fall von »Einerseits-Andererseits«. Einerseits zeigt **Runaway 2** exemplarisch, was im eng gesteckten Genre noch geht. Andererseits fahren die Entwickler phasenweise Rätseldesign und Erzählstruktur voll vor die Wand. Auf der Habenseite: die bislang hübscheste 2D-Comicgrafik auf dem Markt, gute Dialoge, sympathische Figuren, intelligente Aufgaben. Im Soll: kein wirkliches Ende, ein paar schlicht unlösbare Knokeleien ohne Sinn, die immer wirrer werdende Story. Schade, denn die ersten Kapitel sind Klasse.

»Hübsch, aber lange nicht perfekt«



TOLLES SPIEL, FURCHTBARES SPIEL



Auf Mala

- **Rätsellogeik:** Die Gespräche mit den Charakteren strotzen vor Hinweisen für spätere Rätsel. Der nächste Schritt ist immer klar. Manche Probleme haben angenehm überraschende, aber praktisch immer nachvollziehbare Lösungen.
- **Dialogvielfalt:** Lokelani fragt uns über ihre Ex-Freunde ab. Wer zuvor gut mitgelesen hat und logisch denkt, löst das spaßige Quiz im Handumdrehen.
- **Spielfluss:** Beim Stromrätsel haben wir den Saft zu Lokelanis Hütte abgedreht, was nicht nötig gewesen wäre. Als wir dorthin müssen, stellt Brian ihn in einer kurzen Zwischensequenz automatisch an.
- **Bedienkomfort:** Auf der Inselkarte reist Brian per Mausclick zum Zielort. In späteren Spielgebieten fehlt die Karte.
- **Augenschmaus:** Nach den Aufgaben im Tiki-Tempel flieht Brian in einer spektakulär animierten Zwischensequenz.



Auf Sushis Yacht

- **Bedienungsärger:** Bislang hat Brian beim Durchsuchen von Containern alle brauchbaren Gegenstände auf einmal herausgenommen. Nun müssen wir plötzlich zweimal klicken.
- **Logiklücke:** Das Rätsel um Camilles Weinflaschen ist schlicht unsinnig. Für die abstruse Lösung gibt es keinerlei Hinweise.
- **Komfortmangel:** Bislang ließen sich alle Laufwege abkürzen. Nun müssen wir zuschauen, wie Brian Türcodes eintippt.
- **Dialogfehler:** Den Abenteurer Dean können wir schon nach einem Zeitungsartikel fragen, von dem wir noch gar nicht wissen, dass wir ihn brauchen.
- **Technikbug:** Brian redet mit der verzerrten Interkom-Stimme, auch wenn er gar nicht mehr ins Interkom spricht.
- **Geduldprobe:** Gleich fünfmal sehen wir langatmigen Tauchsequenzen zu, die sich spannungslos hinziehen.

nie Saturn. Neu dabei sind unter anderem die hawaiianische Schönheit Lokelani, deren Zeitrechnung in Ex-Freunden geht, oder der grimmige Armee-Colonel Kordsmeier mit seiner zwielichtigen Kollegin Tarantula. Die Neuzugänge besitzen durchweg Charme, aber selten Tiefe, auch weil es Pendulo versäumt hat, angelegte Konflikte zu Ende zu führen. Der aufschneiderische Abenteurer Dean Grassick beutet beispielsweise seine Begleiterin Camille aus. Ihn dürfen wir verspotten, sie trösten, aber den Windbeutel Grassick vor Camille clever bloßzustellen, das erlaubt uns das Spiel nicht.

Dafür gibt sich **Runaway 2** sichtlich Mühe, seinen Charakteren eigenwillige Schrollen einzuhauchen. Dass das meist gut klappt, liegt am Sprachwitz, der sich auch in der (durchwachsenen, teils fehlerhaften) Übersetzung noch erhält – und an den exzellenten Sprechern. Rutger palavert im gemächlichen Duktus eines Cannabis-Konsumenten, Lokelani säuselt mit verführerischer Unschuld, Kordmeier bellt Militärklischees. Gelegentlich verwandelt das Spiel die selbst zuge-

spielten Bälle sogar in so großartige Tore wie das Gespräch zwischen dem hawaiianischen Aussteiger Kai und dem australischen Surfer Knife: »Hey brah, wie würdest du brah übersetzen?« – »Keine Ahnung, dude.« – »Echt nicht, brah?« – »Wenn ich's doch sage, dude!«

Unnütze Gegenstände

Runaway 2 ist ein humorvolles Spiel in der Tradition der Comic-Adventures aus der LucasArts-Ära. Die Qualität der Vorbilder erreicht es nicht immer, denn manche Scherze wirken zu konstruiert. Der Wissenschafts-Spinner Joshua beispielsweise, als Superschulle angelegt, wird im Spielverlauf zur ermüdenden Nervensäge. Dennoch: In **Runaway 2** gibt's gut zu Schmunzeln, auch wegen vieler Seitenhiebe – auf Indiana Jones beispielsweise, auf Adventure-Standards, aber auch auf Spieleredakteure, was wir hiermit öffentlich brandmarken und verurteilen. Im letzten Kapitel serviert das Spiel so viele rückbezügliche Running Gags, dass es eine schiere Freude ist. Dort





Im vierten Kapitel reist Brian nach Alaska. Und spricht mit einer Elchpuppe.

finden Sie zum Beispiel auf einem Piratenschiff eine »Truhe unnützer Gegenstände«, darin unter anderem Besteck, Ohrenstäbchen, ein Duftbaum, ein Piratenhirn und ein Gummihuhn mit einem Rad in der Mitte.

Falsch gelernt

Rästeltechnisch bewegt sich Runaway 2 auf bewährtem Territorium: Die meisten Probleme lösen Sie mit Gegenständen und Gesprächen, dreimal stehen aber auch simple Denkspiele auf dem Plan. Brian handhabt

seine Umgebung konsequent linear: Er benutzt Dinge erst dann, wenn er weiß, wofür sie nötig sind. Das bedeutet, dass Sie durch Umschauen und Reden erstmal das Problem kennen müssen, bevor Sie sich an die Lösung machen. An sich ganz logisch, allerdings heißt das auch, dass Gegenstände auf einmal wichtig werden, die es vorher nicht waren. Sie müssen sich also darauf einstellen, schon Abgehaktes wieder abzuklappern. Ein Beispiel, das uns schier zur Verzweiflung getrieben hat und das wir Ihnen hier aus humanitären Gründen veraten: Aus der oben beschriebenen »Truhe unnützer Gegenstände« kann Brian ein Stück Seife fischen; allerdings erst, nachdem er weiß, dass er etwas waschen muss. Und: Dass in der Truhe Seife liegt, hat das Spiel vorher nie erwähnt! Handelt Brian zu Spielbeginn oft automatisch, verlangt Ihnen Runaway 2 später viel Wiederholungsarbeit ab (siehe Kasten »Tolles Spiel, furchtbares Spiel«). Das widerspricht dem Lernprozess und sorgt für Frust: Die Mechanismen, die Sie anfangs beigebracht bekommen, bricht das Spiel später ohne Begründung. Den bittersten Nachgeschmack hinterlässt aber das Ende. Nach sechs durchweg unterhaltsamen Kapiteln spitzt sich die Handlung zu, alles ist bereit fürs große Finale – und dann läuft der Abspann, »Fortsetzung folgt«. Ob Brian Gina doch irgendwann wiedersieht, steht also in den Sternen. CS

> WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: 2807



Schicke Zwischensequenzen belohnen immer wieder für gelöste Aufgaben.

RUNAWAY 2 ADVENTURE

ENTWICKLER: Pendulo Studios (Runaway, GS 1/03: 76 Punkte)
 PUBLISHER: Anaconda
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Klappbox, 1 DVD, 28 S. Handbuch

TERMIN (D): 24.11.2006
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ohne Altersbeschr.

GENRE-CHECK
 SOLOSPIELZEIT: 12 Stunden

GENRE: ABENTEUER

SZENARIO: realistisch (fiktiv)
 RÄTSELSTIL: Denksport (Kombination)
 DIALOGE: starr (dynamisch)
 ACTION: keine (häufig)
 HANDLUNG: einfach (komplex)

SPANNUNG: Toller Start, dann zunehmend wirr. Offenes Ende.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL:

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	<input type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen <input type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit <input checked="" type="checkbox"/> Logik & Überlegung <input type="checkbox"/> Geduld <input type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck <input type="checkbox"/> Vorausplanung <input type="checkbox"/> Mikromanagement <input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht (schwierig)
 SPIELMECHANIK: einfach (komplex)
 SPIELTEMPO: langsam (schnell)

HILFEN: —
 SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCS	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM 1,2 GHz Intel 1,2 GHz AMD 512 MB RAM 2,5 GB Festplatte	STANDARD 1,8 GHz Intel XP 1600+ AMD 512 MB RAM 6,0 GB Festplatte	OPTIMUM 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 6,0 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9500 / 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X600 / X700 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon 9700 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6800 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 XL <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X850 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7900 GTX

PROFITIERT VON: —
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ farbenfroher Comic-Stil + exzellente Animationen + viele Zwischensequenzen - Hintergründe teils detailarm und leblos	8/10
SOUND	+ passende, ausgezeichnete Sprecher + stimmiger Soundtrack mit eigenen Liedern - Geräuschkulisse dünn	9/10
BALANCE	+ keine Sackgassen - abstruse Aufgaben ohne Hinweise - Pixel-Sucharbeit - gegen Ende zunehmend unlogischer	6/10
ATMOSPHERE	+ stimmungsvolle Schauplätze + unterhaltsamer Humor - schwacher Spannungsbogen - Gina retten? Ziemlich egal	9/10
BEDIENUNG	+ klare Maussteuerung + Abkürzungsfunktion - Wartezeiten vor Aktionen, wenn Animationen laufen	9/10
UMFANG	+ ordentliche Spieldauer + ausgewogene Charakterzahl - Spiel bricht ab, ohne die Handlung zu Ende zu führen - streng linear	8/10
HANDLUNG	+ verschachteltes Geheimnis - teils arg konstruiert - nicht immer nachvollziehbar	7/10
CHARAKTERE	+ Wiedersehen mit Bekannten aus Teil 1 + skurril und sympathisch - keine Tiefe - teils nicht logisch weitergeführt	6/10
DIALOGE	+ Dialogwitz + Dialogrätsel + viele Auswahlmöglichkeiten - linear, keine Verzweigungen	9/10
RÄTSEL	+ Inventar- und Kombinationsrätsel - immer wieder abstrus und unlogisch - unwichtige Objekte werden plötzlich wichtig	8/10

PREIS/LEISTUNG AUSREICHEND

FAZIT: GRAFIK UND HUMOR VERSÖHLEN MIT VIELEN MACKEN.

79 SPIELSPASS

- DVD: Video-Special
- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: 2808
- USK: ohne Altersbeschränkung

CHRISTIAN SCHMIDT christian@gamestar.de

Ich habe noch keine Figur so demontiert gesehen wie Gina: Im Abenteuer spielt sie keine Rolle mehr, ihr »Retter« Brian macht derweil mit anderen Frauen rum. Verschenktes Potenzial steckt in diesem Spiel sowieso zur Genüge. Viele Charaktere (vor allem die bösen) baut Runaway 2 erst auf, um sie dann zu vergessen. Alle Logik und ein Großteil des Komforts der ersten Spielhälfte gehen gegen Ende flöten. Und das offene Ende ist kein Spannungsträger, sondern eine Enttäuschung! Dürfen wir wieder vier Jahre warten, bis es weiter geht?!

Eine Augenweide

So, durchatmen. Hatte ich Spaß beim Spielen? Aber ja! Denn bei allen Schwächen ist Runaway 2 ein tolles Abenteuer. Das liegt vor allem an der schön stimmungsvollen, fein animierten Grafik und – zumindest stellenweise – am ironischen Witz. Beides belohnt mich durchgehend für gelöste Probleme. Die Atmosphäre passt, die Schauplätze sind exotisch, Brian sympathisch-eigenwillig. Und wer sich in die verquere Logik der Spielwelt eingedacht hat, bekommt viele der Rätsel schließlich auch heraus. Eine Empfehlung ist Runaway 2 also allemal – aber bei weitem keine Referenz.



»WEN soll ich retten?«