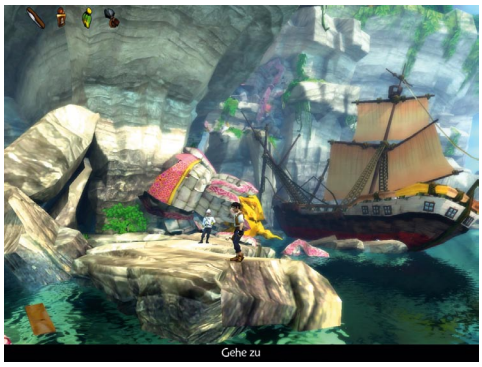
Die **Orte**, die Sie im Spielverlauf entdecken, sind deutlich aufwändiger und detaillierter als in Ankh. Die Grafikengine ist übrigens dieselbe. (1280x1024)



Wir sitzen fest und müssen unser **Schiff** wieder flott machen.

Die **Dialoge** sind brillant synchronisiert und teils extrem witzig.

Wer bislang vergeblich auf Monkey Island 5 gewartet hat, sollte aufhorchen: Jack Keane wird ein Adventure in bester LucasArts-Tradition.

Jack Keane

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
  ▸ Quicklink:3991
- Exklusiv-Preview (Premium)

Dumm darf man sein, man muss sich nur zu helfen wissen.« Dieses Sprichwort trifft wohl auf die meisten Adventure-Helden zu. Denn wenn wir ehrlich sind, gehörte auch Azubi-Pirat Guybrush Threepwood aus **Monkey Island** nicht gerade zu den hellsten Köpfen. Dennoch schaffte er es immer wieder, durch altkluge Kommentare (und Ihre Hilfe) die unmöglichsten Situationen zu meistern. Jack Keane, die Titelfigur des gleichnamigen Adventures, könnte demnach Threepwoods Bruder sein. Auch sonst erinnert das neue Spiel der **Ankh**-Macher Deck 13 angenehm an die Blütezeit des Genres.

Das **erste Rätsel** des Spiels: Irgendwie müssen wir unbemerkt an unser Messer (links unten auf der Kiste) kommen.

»Wir müssen reden...«

Auf Tooth Island irgendwo im indischen Ozean schmiedet Doktor T. einen fiesen Plan: Er will mit teepflanzenfressenden Gewächsen England erpressen. Deshalb schickt die wenig amüsierte Queen einen Geheimagenten los, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Zu früh gefreut: Sie spielen nicht den Westentaschen-Bond, sondern den abgebrannten und von Geldeintreibern verfolgten Möchtegern-Kapitän Jack Keane. Dessen Auftrag: Montgomery, eben jenen Pseudo-007 seiner Majestät, nach Tooth Island zu schippern. Doch schnell wird klar: Der egozentrische Agent ist völlig unfähig, weshalb Jack ihm ständig unter die Arme greifen muss. Allein diese an amerikanische »Buddy-Movies« erinnernde Figuren-Konstellation ist eine wahre Freude. Überhaupt steckt in **Jack Keane** so viel Humor, dass es für drei Spiele reichen würde. So gibt's neben den oft urkomischen (und fantastisch gesprochenen) Dialogen zahlreiche Anspielungen auf Filmklassiker wie **Indiana Jones** oder **Star Wars**.

»...oder du etwas tun«

Das Rätseldesign macht in unserer weit fortgeschrittenen Preview-Version bereits einen sehr guten Eindruck. Das Niveau der Knobeleien passt, die Anzahl der Gegenstände im Inventar ist immer überschaubar. Ständiges Rumprobieren wie in vielen anderen Adventures entfällt übrigens, da Sie dank des interaktiven Mauszeigers immer erkennen, ob Sie etwas mitnehmen, benutzen oder nur anschauen können – einfacher geht's nicht. Hin und wieder sind die Rätsel allerdings etwas unlogisch: So wollten wir mit einer Angel eine treibende Holzplanke aus dem Wasser fischen, mussten dafür aber einen Wurm am Haken anbringen. Ganz großartig sind den Entwicklern hingegen schon jetzt die Orte (London, Kapstadt, Tooth Island etc.) gelungen, die Sie im Spielverlauf erkunden. Zwar benutzt das Team die Ogre-Engine, die bereits in den beiden **Ankh**-Spielen zum Einsatz kam, trotzdem sind die Levels deutlich detaillierter als im eben genannten Wüstenabenteuer. Auch sonst hat Deck 13 diverse Designmacken des Quasi-Vorgängers entfernt. Beispielsweise tauchen wichtige Personen erst dann auf, wenn es die Handlung vorsieht. Ein Figuren- und Dialog-Overkill (wie auf dem Markt von Kairo in **Ankh**) entfällt also. DM

Jack Keane — **Angespielt**

▸ Genre: **Adventure** ▸ Termin: **August 2007**
▸ Hersteller: **Deck 13 / 10tacle** ▸ Status: **zu 90% fertig**

Daniel Matschijewsky: Ich bin von Jack Keane begeistert. Allein wegen der witzigen Dialoge, die an Genregrößen wie Monkey Island und Indiana Jones erinnern, komme ich kaum von dem Spiel los. Super auch, dass Deck 13 die liebenswerten Charaktere mit ausgezeichneten Sprechern besetzt hat. Selten haben wir eine derart überzeugende Synchronisation zu hören bekommen. Wenn die Entwickler jetzt noch die kleinen Ecken im ansonsten hervorragenden Rätseldesign entfernen, können wir uns im Herbst auf einen Adventure-Kracher freuen.

danielm@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

Kapstadt ist mit 2,4 Millionen Einwohnern die drittgrößte Stadt Afrikas – gleich nach Durban (3,3 Mio.) und Johannesburg (3,2 Mio.).