

Ein Physiker auf Abwegen

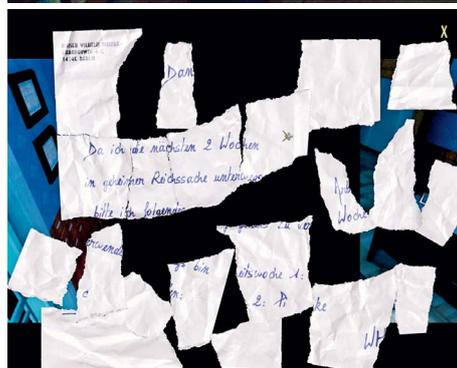
UNDERCOVER

Zweiter Weltkrieg, eine mysteriöse Bombe, böse Nazis und ein unfreiwilliger Held – gute Zutaten für spannende Adventure-Kost. Gelingt das Rezept des österreichischen Entwicklers Sproing Interactive?

John Russell ist der Inbegriff der Langeweile. Der britische Physikprofessor, der ein bisschen wie Harrison Ford in jungen Jahren aussieht, scheut das Risiko, vermeidet jegliche Art der Konfrontation und schließt sich am liebsten in seinem Unibüro ein. Deshalb trifft es ihn wie ein Schlag, als der MI6, Geheimdienst seiner Majestät, ausgerechnet ihn dazu auswählt, zusammen mit dem Agenten Peter Graham ins Berlin der Nazizeit zu reisen, um den Prototypen einer Massenvernichtungswaffe zu zerstören. Wir haben uns mit einer fast fertigen Version von **Undercover: Operation Wintersonne** auf den virtuellen Weg gemacht und probegerätselt.

Logisch, oder?

In **Undercover** steuern wir John in klassischer Point&Click-Mannier durch recht detaillierte 2D-Umgebungen, sammeln und kombinieren Gegenstände und lösen so Rätsel. Die Schwanken von logisch bis weit hergeholt. Um beispielsweise einen frierenden Wachmann im Foyer des deutschen Waffenamtes zum Einschlafen zu bringen, müssen wir in zwei benachbarten Räumen die Heizungen einschalten, damit auch die bei der Wache warm wird. Gut für Einsteiger: Oft lassen sich Probleme auf mehrere Arten lösen. Um etwa Fensterkitt wegzukratzen, damit das Glas herauspringt, können wir entweder zum Taschenmesser oder zum Schraubenzieher greifen. Immer wieder werden die Rätsel durch abwechslungsreiche Minispiele aufgelockert. So puzeln wir an Papierschnipseln oder geleiten die KI-gesteuerte Spionin Anne durch ein be-



Nettes **Minispiel**: Wir müssen Papierschnipsel zusammensetzen, um eine Nachricht zu entschlüsseln.



Wir helfen der KI-gesteuerten **Anne** (unten in der Mitte) durchs bewachte Archiv, in dem wir Lichter ausschalten.

wachtes Archiv, in dem wir im richtigen Moment die richtige Lampe ausknipsen. Das macht Spaß und unterstreicht die ohnehin sehr spannende Agenten-Atmosphäre. Dafür krankt **Undercover** an unverzeihlichen Designmacken: So müssen wir die Hintergründe immer wieder pixelgenau absuchen oder eine Kiste achtmal (!) durchwühlen, um wirklich jeden Gegenstand zu finden. Die Bedienung klappte in unserer Version bereits sehr gut. Zwar bewegt sich John sehr langsam, auf Knopfdruck rennt er aber von A nach B. Zur Story: Den ös-

terreichischen Entwicklern von Sproing Interactive sind die Charaktere gut gelungen. Vor allem das ungleiche Duo John und Pe-

ter sorgt für teils witzige Dialoge. Die sind übrigens – dafür ist der Publisher Dtp ja bekannt – professionell gesprochen. **DM**

UNDERCOVER

danielm@gamestar.de

Genre: Adventure
Termin: 29. September 2006

Entwickler: Sproing Interactive / Dtp
Status: zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: »Ab sofort gebe ich jedem Designer, der ein Adventure entwickeln will, den Auftrag, mindestens ein LucasArts-Klassiker zu spielen. Denn dann dürfte abstruses Rätseldesign, wie es in **Undercover** bisweilen vorkommt, endlich aussterben. Immerhin ist das Spiel auch für Einsteiger interessant und erzählt (da haben die Entwickler aufpassen) eine spannende Geschichte. Mal schauen, was das Team bis zum Erscheinungstermin noch ausbügelt.«

POTENZIAL PASSABEL



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK HT31