

Ankh, Episode 2

ANKH HERZ DES OSIRIS

Aus dem Ägypten-Adventure wird eine Serie: Mit der ersten Fortsetzungsfolge entwickelt sich Ankh zu einer Mischung aus Sitcom und Seifenoper. Der augenzwinkernde Humor bleibt erhalten.

Drei Wochen später: Das Ankh ist weg. Seit der junge Ägypter Assil im Adventure **Ankh** den finsternen Gott Osiris zurück ins Totenreich geschickt hat, haben er und seine Flamme Thara versucht, so etwas wie eine Beziehung zu führen. Wohl eher erfolglos: Zu Beginn der Fortsetzung **Herz des Osiris** wacht Assil mit wummernem Schädel in der Gasse vor dem Palast auf, nachdem er seine Sorgen weggesoffen hatte. Mit den Sorgen ist allerdings auch das **Ankh** verschwunden, auf das Assil aufpassen sollte, also sind auf einmal ganz neue Sorgen da.

Alle wieder da

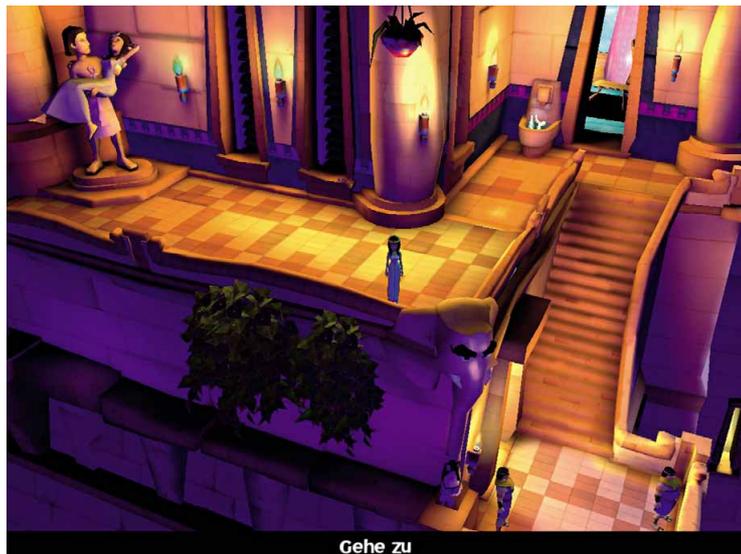
Nach dem ordentlichen Erfolg von **Ankh** setzen die Entwickler

vom Frankfurter Studio Deck 13 auf ein Serienkonzept, bei dem in regelmäßigen Abständen eigenständige Fortsetzungen nachgelegt werden. »Wir sehen Teil 1 als Pilotfilm«, sagt der Projektleiter Jan Klose, »jetzt kommt die erste Folge, wie im Fernsehen. Die Besetzung bleibt gleich, aber es passiert jedes Mal etwas Neues.« So treten alle Charaktere aus dem ersten Teil wieder auf, von Thara über die Israeliten bis hin zum Sklavenhändler, der über den Verlust seiner Ware trauert (»Ich bin nur noch ein Schatten des fröhlichen, gewissenlosen Sklavenhändlers, der ich mal war!«)

Neben Assil und Thara steuern Sie diesmal auch den Pharao, der entführt und aus Versehen in seinem eigenen Steinbruch verklavt wird. Weil die Strafarbeiter dort nicht sonderlich gut auf den Herrscher zu sprechen sind, darf er sich nicht zu erkennen geben und muss sich aus der Patsche rätseln. **Herz des Osiris** strotzt wieder vor dem anspielungsreichen Humor des ersten Teils. So hat der blinde Schneider »aus beruflichen Gründen« umgesattelt und ist nun Friseur, Assil kabbelt sich mit Tharas Vater (»Ich habe sie aus dem Knast befreit!« – »Wieder eine Erziehungsmaßnahme gescheitert...«), und die Feigendose ist wieder da: Das abstruseste Rätsel aus Teil 1 treibt diesmal einen anderen Charakter zur Verzweiflung.

Länger? Anspruchsvoller?

Zwei Hauptkritikpunkte hatten viele Spieler an **Ankh**, wie auch GameStar: Arg kurz sei das Spiel und ziemlich leicht. »Wir halten zehn Stunden für eine

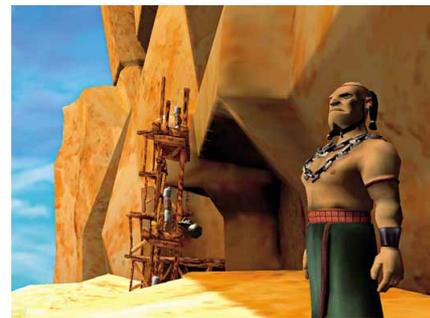


Gehe zu

In Kairo ist diesmal Nacht. Thara nutzt die Gelegenheit, um in den Palast einzubrechen – wenn nur die in Assil verliebte Prinzessin von der Terrasse verschwinden würde!

gute Marke«, verteidigt sich Jan Klose. »Kürzer wollen wir nicht werden, aber auch nicht strecken. Lieber nett, aber kurz als lang, aber zäh.« Auch am Schwierigkeitsgrad will Deck 13 nur leicht drehen. »Wir haben den Anspruch, AdventureCracks und Quereinsteiger gleichermaßen anzusprechen. Zum Beispiel haben viele Frauen Ankh gespielt. Das wollen wir fortführen. Aber wir gehen mit der Schwierigkeit ein bisschen hoch.« Weil das Spiel auch auf älteren Rechnern laufen soll, wird die Grafik nur dezent verbessert: Objekte im Bildvordergrund sind nun hoch-

auflösender, dazu gibt es neue Glow-Effekte, bessere Schatten und genauere Lippsynchronität beim Sprechen. **Herz des Osiris** soll im Spätherbst dieses Jahres erscheinen. CS



Der Steinbruch ist einer der neuen Schauplätze.

ANKH: HERZ DES OSIRIS

Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Deck 13 / Bhv
Status: zu 70% fertig

Christian Schmidt: »Man ist ja schnell versucht, den Entwicklern Bequemlichkeit zu unterstellen, wenn so viele Spielelemente recycelt werden. Aber das würde Herz des Osiris nicht gerecht. Denn als Ankh-Spieler will ich genau das haben, was Deck 13 gerade macht: meine lieb gewonnenen Figuren in einem neuen Abenteuer erleben. Und das wird nach allem, was wir in einer frühen Version gesehen haben, noch witziger als der erste Teil.«



DVD:
Video-Special



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK G171

