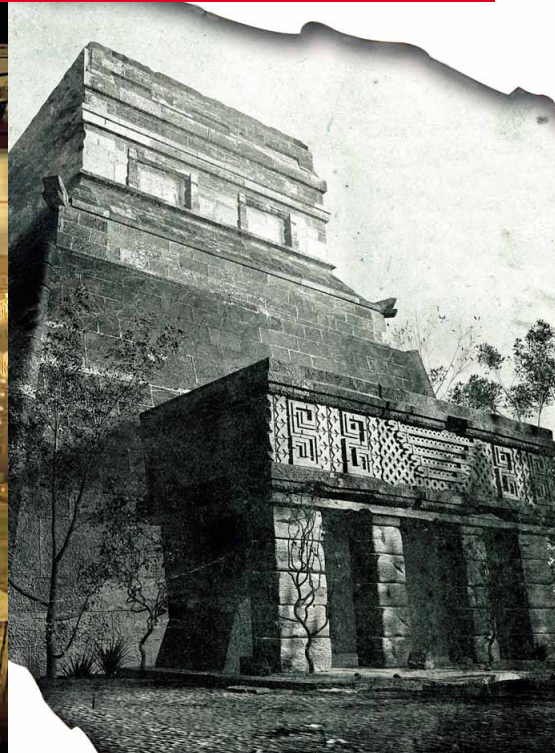




Im Büro einer Kontaktperson suchen Sie nach Hinweisen zum Nibiru-Projekt und werden im Computer fündig.



Souvenir aus der Besatzungszeit

NIBIRU DER BOTE DER GÖTTER

Nach dem Erfolg von Black Mirror arbeitet Unknown Identity an einem weiteren Adventure. Nibiru ist eine Hommage an Indiana Jones und überzeugt bereits in unserer zwei Levels großen Preview-Version.

Dass Abenteurer nicht immer nur Peitschen schwingen und schöne Frauen verführen, wissen tschechische Adventure-Fans spätestens seit dem 1998 erschienen **Posel Bohu**, das dort sogar den Titel »Spiel des Jahres« abräumen konnte. Hierzulande ist das Spiel völlig unbekannt, deshalb werkeln die **Black Mirror**-Schöpfer Unknown Identity nun an

einem Remake, das außer der Grundidee alles erneuert.

Invasion oder Untergang?

Die Hintergrundgeschichte von **Nibiru** geht auf eine alte Legende der Mayas zurück. Sie glaubten an einen zehnten Planeten in unserem Sonnensystem: Nibiru. Dieser Glaube konnte sich bis in die heutige Zeit halten und bietet eine solide Grundla-

ge für unzählige Theorien: Vom Ursprung der Menschheit über eine feindlich gesinnte, außerirdische Rasse bis hin zu religiösen Weltuntergangswarnungen ist im Internet so gut wie alles vertreten. Astrologen suchen schon lange vergeblich nach dem mysteriösen Planeten. Auch Martin Holan, der Protagonist des Spiels, wird sich in die Ränge der Suchenden einreihen. Der junge Archäologie-Student ist gerade mit der Archivierung von Fundstücken beschäftigt, als ihn ein Anruf aus seinen Gedanken reißt. Sein Onkel, Professor Wilde, erzählt ihm eine erstaunliche Geschichte: Während eines Autobahnbaus sind Arbeiter in Böhmen auf einen Tunnel gestoßen, der noch aus deutscher Besatzungszeit zu stammen scheint. Bei diesem Fund vermutet Professor Wilde eine Forschungseinrichtung der Nazis. Denn auch das Dritte Reich hatte sich mit Nibiru beschäftigt und plante den Bau ei-

ner Superwaffe, die den Krieg maßgeblich beeinflussen sollte. Martin macht sich auf den Weg in die Heimat, um mehr über den Tunnel herauszufinden.

Rätselhafte Ereignisse

Der erste Schauplatz von **Nibiru** ist die Karlsbrücke im nächtlichen Prag. Dort soll Martin eine Informantin treffen, die ihm Zutritt zur Ausgrabungsstätte verschaffen kann. Doch da bekanntlich auch der beste Plan scheitern kann, taucht Barbora nicht am vereinbarten Treffpunkt auf. So begibt sich Martin zu ihrem Apartment – und findet die junge Frau tot in ihrer Badewanne. Die verwüstete Wohnung zeugt von einem Verbrechen. Schon bald fühlt auch Martin sich verfolgt – sein Onkel und er sind wohl nicht die einzigen, die Interesse an der Ausgrabungsstätte haben. In sechs Kapiteln besucht Martin über 80 Schauplätze, darunter Frankreich und Mexiko. Die



Wetter- und Lichteffekte sorgen für die nötige Atmosphäre.



Nach Martins Ankunft überschlagen sich die Ereignisse: Seine Informantin wurde ermordet und ihre Wohnung verwüstet.



Bei tauben Rentnern kommen Knallfrösche zum Einsatz.



Die erhöhte Auflösung erlaubt detailliertere Texturen.

Spieldauer soll im Gegensatz zu **Black Mirror** zwar etwas kürzer ausfallen, doch im Gegenzug versprechen die Entwickler viele Story-Wendungen.

List und Ausdauer

Der Hauptcharakter wird wie in **Black Mirror** ausschließlich mit der Maus gesteuert. Eine schnellere Laufgeschwindigkeit erreichen Sie mit einem einfachen Doppelklick. Das übersichtliche Inventar befindet sich am unteren Bildschirmrand. Die Rätsel in **Nibiru** gestalten sich in unserer Preview-Version schon erfreulich abwechslungsreich und bieten von Konversationen über das Knacken von Passwörtern

bis hin zu Kombinationsrätseln die ganze Adventure-Bandbreite. Beispielsweise will ein schwerhöriger Rentner Martin nicht zur Kenntnis nehmen. Also besorgen Sie sich ein paar Knallfrösche, um dessen Aufmerksamkeit zu erregen. Im Gespräch stellt sich der Mann als hilfreich heraus, will als Lohn aber eine teure Flasche Wein. Auch diese Hürde lässt sich durch eine kleine List überwinden. Am benachbarten Kiosk besorgen Sie sich billigen Fusel und füllen diesen kurzerhand in eine leere Weinflasche um, die Sie bei einem Penner gegen eine Packung Zigaretten getauscht haben. Schon ist der alte Mann

äußerst kooperativ. Nach Gesprächen müssen Sie sehr oft an bereits besuchte Schauplätze zurück, die Ihnen dann wieder neue Möglichkeiten bieten.

Sprecher und Versprechungen

Die ADGS-Engine, die schon in **Black Mirror** benutzt wurde, hat sich für **Nibiru** einer Runderneuerung unterziehen müssen. Die größte Innovation dabei: Endlich sind die Hintergrundbilder 1024x768 Pixel groß und entsprechend detaillierter. Scharfe Texturen und eine stimmungsvolle Beleuchtung hauchen den jeweiligen Schauplätzen Leben ein. Die über 30 Charaktere des Spiels bestehen aus echten 3D-Modellen, die sich mit Anti-Aliasing und Volumen-Effekten gut in die Hintergründe einfügen. Realistische Wettereffekte und kleine animierte Details lassen die Prager Straßen leben-

dig wirken. Die statischen Kameraperspektiven sind allerdings teilweise etwas unglücklich gewählt, so dass man die agierenden Personen nur aus großer Entfernung beobachten kann. Auch die Animationen wirken in der Preview-Version noch sehr hölzern; dieser Kritikpunkt soll bis zur Veröffentlichung des Spiels behoben werden. Im Hinblick auf die deutsche Synchronisation kann Publisher Dtp seinen guten Ruf wohl wahren. Für den Hauptcharakter wurde bereits die deutsche Stimme von Matt Damon engagiert; auch die übrigen Figuren sollen mit professionellen Sprechern besetzt werden, darunter John Cleese sowie Doug und Carrie Heffernan aus der TV-Serie **King of Queens**. Für die passende Atmosphäre sorgen eine realistische Geräuschkulisse und dezent eingesetzte Orchestermusik.

Denise Bergert



Oft stehen Sie vor verschlossenen Türen und müssen einen anderen Weg finden.

NIBIRU DER BOTE DER GÖTTER

Genre: Adventure
Termin: 5. März 2005

Entwickler: Unknown Identity / Dtp
Status: zu 90% fertig

Denise Bergert: »Die Ähnlichkeit zu **Black Mirror** sieht man **Nibiru** deutlich an. Besonders beim Grafikstil, der Steuerung und den Rätseln gibt es viele Parallelen, wobei **Nibiru** nicht so viel Wert auf lange Dialoge legt. Das ständige Zurückgehen an bereits besuchte Schauplätze könnte auf Dauer nerven. Die spannende Story macht mich jetzt schon neugierig, ob **Nibiru** seinen hoch gelobten Vorgänger vom deutschen Adventure-Thron stoßen kann.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK B30

