



Der junge Pimpf ist ein Vollprofi auf seinem »Rollbrett«.



Wir überlisten die misstrauische Farida und den alten Eremiten.



Ulrig: Das Postsystem in Tallen verschickt die Post, indem es die Briefe in magische Kapseln packt und die Empfänger direkt damit beschießt.

Everlight

»Everlight soll besser werden als *Simon the Sorcerer 4*«, gab Silver Style als Lösung aus. Mit einem schicken Szenario und skurrilen Charakteren haben sie ihr Ziel erreicht.

DVD
- Test-Check

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4173
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4173

Win Vista 32 Bit
- läuft

Junge aus der Großstadt landet spontan in einer Fantasy-Welt und erfährt, dass er das Zeug zum Magier hat. Nein, ihm prangt keine blitzförmige Narbe auf der Stirn. Aber immerhin teilen sich Melvin, die Hauptfigur aus dem Adventure **Everlight**, und Harry Potter neben der groben Ausgangshandlung auch den Synchrosprecher. Ab hier hören die Gemeinsamkeiten dann auch wieder auf. Während der brave Brillenträger Harry weitgehend jugendfrei bleibt, schlägt der angehende Magier Melvin häufiger unter die Gürtellinie. Auf dem kleinen Städtchen Tallen liegt schließ-

lich ein Fluch, der die Bewohner nachts in Säuer, Spieler und Proleten verwandelt. Das Problem dabei: Am folgenden Tag erinnert sich niemand mehr an die nächtlichen Gelage. In der Rolle von Melvin sollen Sie sich um dieses Debakel kümmern. Von Beginn an steht Ihnen die kecke Elfe Fenny zur Seite. Die flattert Melvin ständig hinterher und kommentiert flapsig seine Handlungen.

Viel lachen

Everlight hält den Spieler auf Trab, indem es das Geheimnis des Fluches immer nur stückchenweise enthüllt. Dazwischen lebt das

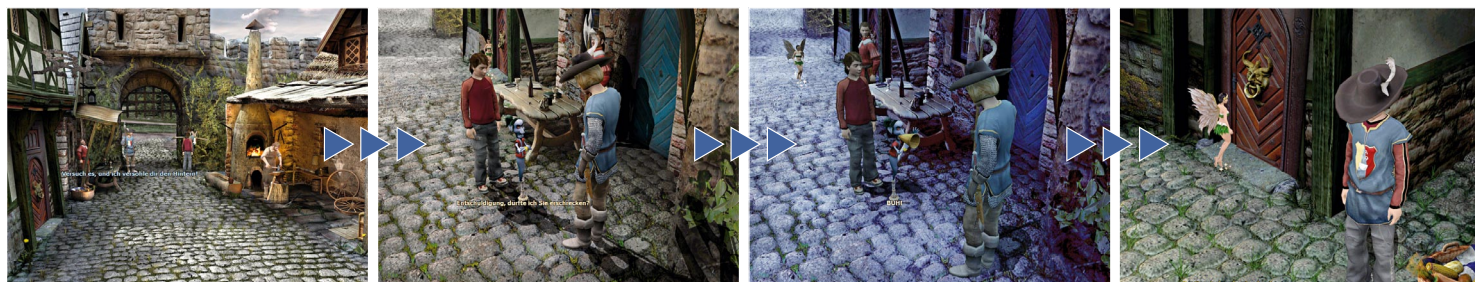
Spiel von den vielen kleinen Geschichten, die sich unter den Einwohnern abspielen. Wenn schließlich noch die hübsche Laura auftaucht, muss Melvin nicht nur an der Auflösung des Fluches, sondern auch an seinen Charmeurskünsten arbeiten. Das schafft eine sympathische Atmosphäre. Umso unbefriedigender, dass das lieblose Ende nach immerhin gut 15 Stunden Spielzeit enttäuscht.

Die große Stärke von **Everlight** sind die wenigen, dafür umso skurrileren Charaktere. So dreht der unsichere Waschlappen Sven nachts durch und rennt säbelrasend über den Rathausplatz. Die

tagsüber schrofte Stadtwache Wulf macht sich nach Sonnenuntergang bei jedem Geräusch in die Hose. Das absurde Nachtleben der Einwohner lockert das herkömmliche Fantasy-Schema mit viel schwarzem Humor auf. Selbst wenn ein paar der Witzchen statt für Schmunzeln eher für Augenrollen sorgen dürften. Oder wollen Sie wissen, warum sich eine 80-jährige Nymphomane einen Möhrenbaum züchtet? Dafür sind die Synchrosprecher durchweg passend besetzt, zumal die Dialoge mit filmreifen Kameraperspektiven aufgepeppt werden, auch wenn die Gesichts-

Von Sonnenaufgang bis -untergang

Der **Tag/Nacht-Wechsel** spielt in Everlight eine große Rolle: Hier wollen wir die Kleidung der **Wachscheuche** haben. Dazu müssen wir Stadtwache Wulf mithilfe eines **Schreckgespenstes** ängstigen. Da er tagsüber ein harter Kerl ist, müssen wir es nachts versuchen. Da ist er nämlich ein Angsthase und überlässt uns die Uniform.





Auf der **Übersichtskarte** können Sie ohne Verzögerung die Schauplätze von Everlight wechseln.

animationen manchmal recht hölzern wirken. Insgesamt gelingt **Everlight** der Spagat zwischen leichtem und derbem Humor, zumal wie schon im inoffiziellen Vorgänger **Simon the Sorcerer 4** wieder viele lustige Anspielungen auf andere Spiele und aktuelle Ereignisse zu finden sind. Ein kutschengroßer Funkapparat mit der Bezeichnung Handy sollte Sie somit nicht verwundern.

Bequem rätseln

Da Sie beliebig zwischen Tag und Nacht wechseln können, ergeben sich durch die Schizophrenie der Bewohner Tallens kreative Rätsel. Um beispielsweise an einen Verjüngungstrunk zu kommen, müssen Sie dem greisen Spanner Hieronimus nur ein Werbeblatt des Gebräus unter die Nase halten. Der bestellt die Mixtur sogleich, da man mit ein paar Jahren weniger besser bei den Damen ankommt. Am nächsten Morgen weiß der plötzlich prude Opa nicht mehr, was das Teufelszeug in seinem Briefkasten zu suchen hat, und überlässt es Ihnen. Sollten Sie einmal nicht weiterwissen, hilft Ihnen ein Tagebuch, das Fenny glücklicherweise führt. Dort können Sie Ihre aktuellen Aufgaben nachlesen und sich Tipps geben lassen. Die sind je-

weils in drei Stufen unterteilt. Wie schon in **Simon the Sorcerer 4** bleiben die Rätsel damit stets lösbar, aber trotzdem herausfordernd. Damit das Nachschauen nicht zur Routine wird, steht Ihnen je nach Schwierigkeitsgrad nur eine begrenzte Anzahl an Tipps zur Verfügung, zumal Fenny jedes Kiebitzen mit einem bisigen Kommentar straft. Da allerdings nahezu alle Rätsel gut nachvollziehbar und logisch aufgebaut sind, wissen Sie meist ganz genau, was zu tun ist. Dafür fallen die wenigen unlogischen Stellen umso mehr auf, bei denen Ihnen das Spiel Hinweise schlicht verweigert und Sie stur Schauplätze abklappern lässt.

Bequem reisen

Bei der Bedienung verwöhnt Sie **Everlight**: Gegenstände lassen sich auf Tastendruck einblenden. Auf Wunsch sogar gefiltert, sodass sie nur das angezeigt bekommen, was Sie einsammeln können. Die Kehrseite davon ist allerdings ein schnell überquellendes Inventar. Praktisch: Bei weiten Strecken fängt Melvin automatisch an zu rennen, der übliche Doppelklick bleibt Ihnen erspart. Um den Schauplatz zu wechseln, können Sie die jederzeit aufrufbare Übersichtskarte benutzen. Damit gelangen Sie ohne Verzögerung an nahezu jeden Ort. Das ist auch nötig, da Sie in nur relativ wenigen Arealen unterwegs sind und dementsprechend häufig wechseln müssen. Zwar kennen Sie sich dadurch in Tallen schnell aus, es fehlt **Everlight** aber auch an Abwechslung. Die Schauplätze strotzen dafür mit liebevollen Details und werden durch kleine Animationen wie herumtippelnde Mäuse oder gleitende Wolken aufgelockert. **AP**



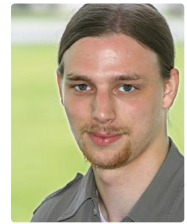
Der redliche **Schmied** sitzt jeden Abend betrunken in der Käschemme. Hier interessiert er sich sehr für ein Duftstäbchen.



Everlight zeigt Ihnen Dialoge und besondere Aktionen aus kreativen **Kameraperspektiven**.

Kleinstadtgeschichten

Andrej Plancak: Everlight hat mich überrascht. Anfangs grübelte ich, ob mich die wenigen Schauplätze nicht schnell langweilen würden. Doch siehe da, nach nur kurzer Zeit finde ich mich in »meiner« kleinen Stadt schnell zurecht und kenne die ganz speziellen Macken und Vorlieben aller Bewohner. Das erleichtert das Rätselraten, und mir wachsen die skurrilen Charaktere mehr ans Herz als in vielen anderen Adventures. Für Spieler, die der Haudrauf-Humor in der bunten Fantasy-Welt nicht stört, ist Everlight eine echte Empfehlung.



EVERLIGHT

ADVENTURE

ENTWICKLER Silver Style Entertainment (Simon the Sorcerer 4, GS 04/07: 80 Punkte)
PUBLISHER TGC
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 12 S. Handb., Soundtrack
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 6 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM					
2,0 GHz Intel XP 1800+ GHz AMD			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD				2,8 GHz Intel XP 2600+ AMD				■ Radeon 9500 / 9600	
512 MB RAM			1,0 GB RAM				1,0 GB RAM				■ GeForce 6600 GT	
4,0 GB Festplatte			4,0 GB Festplatte				4,0 GB Festplatte				■ Radeon X600 / X700	
											■ Radeon 9700 / 9800	
											■ GeForce 6800 GT	
											■ Radeon X800 XL	
											■ GeForce 7600 GT	
											■ Radeon X850 XT	
											■ Radeon X1900 XT	
											■ GeForce 7900 GTX	
PROFITIERT VON –												
BILDFORMATE			4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ Safedisc					
TON			Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1					

BEWERTUNG

GRAFIK	+ animierte Hintergründe + detaillierte Schauplätze - steife Animationen - teils lippenasynchron - nur Auflösung 1024x768	7 / 10
SOUND	+ gute und der Rolle entsprechend besetzte Synchronsprecher + passende Musikuntermalung ... - ... die teils Aussetzer hat	8 / 10
BALANCE	+ dreistufiges Hilfesystem + steigender Schwierigkeitsgrad + teils dröges Abklappern der Orte erforderlich - Inventar schnell überfüllt	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ schönes Städtchen, in dem man nach einer Weile nicht nur die Gegend ... - ... sondern auch die witzigen Gerüchte und Intrigen kennt	9 / 10
BEDIENUNG	+ auf Tastendruck einblendbare Gegenstände + bei langen Laufwegen rennt Melvin selbstständig + bequeme Reisekarte	9 / 10
UMFANG	+ lange Spielzeit + Tag/Nacht-Wechsel verdoppelt die Schauplätze, was die Rätsel gut leitet ... - ... aber auch wenige Variationen bietet	8 / 10
HANDLUNG	+ spannendes Rätseln um den Fluch + Handlung dicht um die beteiligten Charaktere gewebt - enttäuschendes Ende	8 / 10
CHARAKTERE	+ durchgehend sympathische, nachvollziehbare Charaktere ... + ... mit zur Person passenden, bösen Doppelgänger	9 / 10
DIALOGE	+ lustige Anspielungen + Dialogrätsel + teils gut platzierter, derber Humor ... - ... der manchmal aber störend flach ist	8 / 10
RÄTSEL	+ meist logische Rätsel + nachvollziehbare Rätselketten - teils dröges Abklappern von Orten notwendig	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 15 Stunden

FAZIT **Sympathisch-skurrielles Adventure-Erlebnis.**

82

SPIELPASS