



Jack Keane



DVD
- Video-Special
- Demo

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3991
- GameStar TV
47/07 (Premium)

Win Vista 32 Bit
- läuft

Tja, LucasArts: Die Konkurrenz schläft nicht! Durch gelungene Rätsel, tolle Charaktere, eine spannende Geschichte und viel Humor avanciert das neue Spiel der Ankh-Macher zum besten Adventure der letzten Jahre.

Eine Lösung, zwei Wege

Hin und wieder können Sie ein Problem auf mehrere Arten lösen. Um etwa ein morsches Ruderboot wieder seetüchtig zu machen, benötigen wir entweder einen Hammer oder einen Pinsel. Der Mafioso Mr. Gopesh überlässt uns einen der Gegenstände, wenn wir **einen von zwei Aufträgen** für ihn ausführen.



Um an den **Hammer** zu kommen, müssen wir den Metzger überreden, uns ein Stück Fleisch zu geben, um damit eine gefräßige Pflanze zu füttern.



Um an den **Pinsel** zu gelangen, müssen wir Loretta befreien, die entführt worden ist. Überraschung: Ein junges Mädchen ist Loretta beileibe nicht.



Filmen und Computerspielen nach zu urteilen verderben akademische Grade den Charakter. Denn wenn ein Bösewicht nach der Weltherrschaft trachtet, trägt er in der Regel ein »Professor« oder »Doktor« im Namen. So auch Doktor T., der Oberschurke im Adventure **Jack Keane**. Statt Massenvernichtungswaffen für seine Pläne zu verwenden, greift der durchgeknallte Wissenschaftler auf eine subtilere Methode zurück: Er will mit teeessenden Pflanzen die Teeindustrie Englands zerschlagen und so das Empire in die Knie zwingen. Die Queen schickt einen Geheimagenten los, um dem Doktor das Handwerk zu legen. Das Problem: Der Pseudo-007 ist völlig unfähig – eine Katastrophe für die englische Regierung, aber ein Riesenspaß für Sie. Denn das neue Spiel von Deck 13 braucht sich hinter Genreklassikern wie **Monkey Island**, **Day of the Tentacle** oder **Indiana Jones** nicht zu verstecken.

Reden ist Gold

Ein vertrottelter Jungspund als Held – das hat in Adventures schon immer funktioniert. Dennoch steuern Sie im Spiel nicht den Azubi-Agenten ihrer Majestät, sondern den charmanten und nicht weniger tollpatschigen Möchtegern-Kapitän Jack Keane. Der soll Montgomery, eben jenen Spion, nach Tooth Island schip-

pern, wo Doktor T. sein Unwesen treibt. Jack kommt dieser Auftrag gerade recht, denn er wird von Geldeintreibern verfolgt. Schnell raus aus London und auf nach Tooth Island, lautet also die Devise. Dafür muss er erst mal den Gangstern entkommen. Die haben ihn zu Beginn des Spiels geschnappt und im Uhrwerk des Big Ben eingesperrt. Da Jack an einen Stuhl gefesselt ist, kann er nichts weiter tun, als sich aus dem Schlammassel herauszureden. Damit gelangen den Entwicklern gleich zwei Kniffe: Zum einen müssen Sie nicht schon zu Beginn verzwickte Kombinationsrätsel lösen, zum anderen legt bereits dieser erste Dialog den Grundstein für den großartigen Humor im Spiel.

Sehen heißt glauben

Ist Jack seinen Peinigern entkommen, geht's in bester klassischer Point&Click-Manier weiter: Mit der Maus erkunden Sie 3D-Umgebungen, sammeln und kombinieren Gegenstände und lösen auf diese Weise Rätsel. Im Gegensatz zu anderen Adventures verwendet **Jack Keane** die sogenannte Ein-Klick-Steuerung: Durch einen interaktiven Mauszeiger erkennen Sie sofort, welche Objekte Sie nehmen, mitnehmen oder nur anschauen können. Ebenfalls sehr praktisch sind leuchtende Symbole in der Umgebung, die Ihnen verraten, wo sie rauf- oder

Grenzenlos gut

Petra Schmitz: Hach, Jack Keane macht alles richtig: Es ist witzig, schlau und gut erzählt, ein rundum gelungenes Spiel. Und wie wundervoll ich es finde, dass dieses Adventure-Juwel aus Deutschland kommt, kann ich überhaupt nicht in Worte fassen! Jack Keane hat es mehr als verdient, auch über die Grenzen bekannt zu werden. Hoffentlich passiert das!



petra@gamestar.de

runterklettern können. Das hilft, zumal die feste Kamera gelegentlich nicht zur Übersicht beiträgt. Besonders im oberen Viertel der Hauptstadt von Tooth Island wünscht man sich öfter mal eine frei wählbare Perspektive.

Wissen ist Macht

Besonders gut ist den Entwicklern die Balance der Rätsel gelungen: Selten trägt Jack mehr als eine Handvoll Gegenstände mit sich herum, und pro Kapitel gibt es immer nur eine überschaubare Anzahl an Orten gleichzeitig zu erkunden. Zudem steigt das Niveau der Knobeleien sinnvoll an. Wo zu Beginn oft ohne Nachdenken klar ist, was Jack als Nächstes zu tun hat, fordert das Spiel im späteren Verlauf selbst Adventure-Profis. Unfair wird das Programm dabei nie, denn aufmerksame Beobachter entdecken zahlreiche subtil platzierte Hinweise zu besonders kniffligen Rätseln. Gelegentlich sind die Entwickler aber über das Ziel hinaus geschossen und servieren Ihnen Aufgaben, die nur durch stures Ausprobieren zum Erfolg führen. Oder hätten Sie gedacht, dass man einen Seemannsknoten mit einer rostigen Dose lösen kann?



Rede mit Mr. Gopesh

Fair: Obwohl manche **Areale** recht groß sind, bleiben die Rätsel stets überschaubar.



Rede mit Apothekerin

Orte wie die **Apotheke** wurden von den Entwicklern äußerst detailverliebt angelegt.

Der Weg ist das Ziel

Für manche Probleme gibt es gleich mehrere Lösungswege (siehe Kasten auf der linken Seite). So stehen im Laden von Kapstadt zwar vier nützliche Gegenstände zum Verkauf, Jack hat aber nur genügend Geld für drei. »Was ist, wenn ich später im Spiel merke, dass ich mich für die falsche Auswahl entschieden habe?«, fragt Jack den Verkäufer nicht zu Unrecht. »Dann müssen Sie... nun ja, kreativ sein.« Resultat: Wer statt des Feuerzeugs lieber die Lupe eingesteckt hat, muss später auf eher unkonventionelle Weise eine Sprengladung anzünden. Auch bei den alterna-

tiven Lösungswegen schlagen die Entwickler zwei Fliegen mit einer Klappe: Zum einen helfen sie Einsteigern, die mit einer der Möglichkeiten nicht weiterkommen, zum anderen erhöhen sie den Wiederspielwert. Der ist sowieso recht hoch, denn das Team hat überall im Spiel sogenannte Bonusgegenstände versteckt, durch die Sie über das Hauptmenü anwählbare Extras (etwa ein Wachsfiguren-Kabinett) freischalten.

Dumm darf man sein...

Zu einem guten Adventure gehören jede Menge schrulliger Charaktere. In dieser Disziplin läuft **Jack Keane** zur Höchstform auf. Da gibt es zum Beispiel den Marlon Brando-typischen Mafia-Boss, der statt Geld lieber Gefälligkeiten einfordert. Oder den nach außen hin so »männlichen« Metzger, der in Wahrheit ein sensibler verkappter Dichter ist. Die großartigen Charaktere dienen jedoch nicht nur als Mittel für witzige Dialoge, sondern spielen oft eine große Rolle in ebenso spannenden wie abwechslungsreichen Nebenhandlungen. So sollen Sie zum Beispiel eine Hochzeit organisieren, müssen sich allerdings mit den künftigen Schwiegereltern herumschlagen, die ganz unterschiedliche Ansichten darüber



Gehe zu

Immer wieder steuern Sie die kesse **Amanda** und jagen Jack.



Betrachte Anacondas Nest

Gelegentlich wählt die Kamera merkwürdige **Perspektiven**.



Priester. Aha. Na gut, wenn's sein muss. Willkommen im Heiligen Tempel.

Die **Dialoge** sind brillant synchronisiert und oft sehr witzig.



Jack muss sich vor Doktor T. in dessen Villa verstecken. Doch warum ist er nackt?

haben, wie eine gelungene Feier aussehen soll. Das Glanzlicht des Spiels sind jedoch Montgomery und Jack selbst: Wie der eine durch altkluge Kommentare seine offensichtliche Inkompetenz zu verbergen sucht und der andere ihm immer wieder aus der Pat-sche helfen muss, erinnert angenehm an bessere amerikanische Buddy-Movies und sorgt immer wieder für Lacher.

Selbst ist die Frau

Mit 15 bis 20 Spielstunden ist **Jack Keane** für ein Adventure recht lang. Damit es auf Dauer nicht öde wird, schlüpfen Sie an vordefinierten Stellen immer wieder in die Rolle der attraktiven Amanda. Die hat als Handlangerin von Doctor T. angeheuert und soll Jack zur Strecke bringen. Klar, dass sie im Verlauf Sympathien für den jungen Burschen entwickelt und Zweifel bekommt, ob sie auf der richtigen Seite steht. Obwohl Amanda größtenteils die selben Gebiete erkundet wie Jack, spielen sich ihre Kapitel ein wenig anders. Die Kesse Dame hat nämlich ein Gewehr dabei, mit dem sich gleich mehrere Rätsel lösen lassen. Beispielsweise sollen Sie in einem Minispiel per Fadenkreuz auf bestimmte Objekte bal-

lern, um einen sturen Hotelmanager abzulenken – eine nette Idee.

Das Beste zum Schluss

Die ständigen Wechsel der Charaktere (Sie spielen zum Beispiel auch Jack im Kleinkindalter) sowie die gelungene Geschichte sorgen dafür, dass **Jack Keane** Sie bis zum spektakulären Finale bei der Stange hält. Einen großen Teil trägt die brillante deutsche Synchronisation bei, die mit einer Reihe prominenter Sprecher aufwartet (siehe Kasten rechts oben) und die Dialoge zu einem Fest macht: »Ihr Kahn ist ja nur Schrott!« – »Was? Mein Schiff macht 1,5-fache Fregattengeschwindigkeit!« Ein Schelm, wer da an **Star Wars** denkt.

Grafisch bekommen Sie solide Kost geboten. Zwar beherrscht die Open-Source-Grafikengine Ogre, die bereits in den beiden **Ankh**-Spielen zum Einsatz kam, kein Bump-Mapping, HDR oder Shader-Schnickschnack, dafür haben die Designer die Landschaften stimmig und detailverliebt gebaut. Vorteil: Selbst auf Mittelklasse-PCs läuft **Jack Keane** flüssig und sieht sehr gut aus. Noch ein kleiner Tipp zum Schluss: Schauen Sie unbedingt den Abspann bis zum Ende! **DM**

Mein neues Monkey Island

Daniel Matschijewsky: Ich hatte die Hoffnung schon aufgegeben, dass es zehn Jahre nach dem großartigen Monkey Island 3 überhaupt mal wieder ein ähnlich brillantes Adventure geben könnte. Bis jetzt, denn Deck 13 hat in Jack Keane nahezu alles richtig gemacht und sämtliche Elemente – seien es die Rätsel, Charaktere oder Dialoge – hervorragend miteinander verwoben und mit viel Humor und Ideen gewürzt. Endlich kann ich aufhören, der guten alten Adventure-Zeit hinterherzutrauern, denn Jack Keane bringt sie mir zurück!



danielm@gamstar.de

Stimmgewalt

Der Publisher 10tacle hat einige prominente Sprecher für **Jack Keane** verpflichtet können, das tut der Dialogqualität gut. In Klammern stehen die internationalen Filmstars, denen die Sprecher normalerweise ihre deutsche Stimme leihen.

| Charakter | Sprecher |
|--------------|---|
| Jack | David Nathan (Johnny Depp) |
| Amanda | Bianca Krahl (Charlize Theron) |
| Doktor T. | Udo Schenk (Gary Oldman) |
| Montgomery | Thomas Danneberg (John Cleese) |
| Hohepriester | Peter Gröger (Quark aus Star Trek: DS9) |
| Große Wache | Detlef Bierstedt (George Clooney) |
| Murphy | Bernd Vollbrecht (Antonio Banderas) |
| Minister | Boris Tessmann (Bill Murray) |

JACK KEANE ADVENTURE

ENTWICKLER Deck 13 (Ankh: Herz des Osiris, GS 12/06: 82 Punkte)
 PUBLISHER 10tacle TERMIN (D) 1.8.2007
 SPRACHE Deutsch CA. PREIS 35 Euro
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch USK ab 6 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

Durchgehend unterhaltsam dank gelungener Rätsel und toller Dialoge

GENRE ADVENTURE

SZENARIO realistisch fiktiv
 RÄTSELSTIL Denksport Kombination
 DIALOGE starr dynamisch
 ACTION keine häufig
 HANDLUNG einfach komplex

ANSPRUCH

| EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI |
|------------|-------------------|--------|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 |

EINSTIEG leicht schwierig
 SPIELMECHANIK einfach komplex
 SPIELTEMPO langsam schnell
 HILFEN leicht versteckte Tipps
 SPEICHERSYSTEM freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

| FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHER-PCs |
|----------------|------------------|----------------|
| 1 2 3 | 4 5 6 7 | 8 9 10 |

MINIMUM STANDARD OPTIMUM

2,0 GHz Intel 2,4 GHz Intel 3,0 GHz Intel
 XP 1800+ AMD XP 2200+ AMD XP 2800+ AMD
 512 MB RAM 512 MB RAM 1,0 GB RAM
 1,6 GB Festplatte 1,6 GB Festplatte 1,6 GB Festplatte

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Tages
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

BEWERTUNG

| | | |
|------------|---|---------|
| GRAFIK | + äußerst stimmiger Comicstil + gelungene Animationen + liebevoll und detailliert + generelle Polygonarmut | 7 / 10 |
| SOUND | + hervorragend synchronisiert + prominente Sprecher + gute Soundeffekte + generell wenig Musik | 8 / 10 |
| BALANCE | + sehr einsteigerfreundlich + wird stetig anspruchsvoller + subtil platzierte Tipps + Rätsel nie unfair | 9 / 10 |
| ATMOSPHÄRE | + viel Humor + nette Anspielungen für Filmfans + liebevolle Landschaften... + ...die teilweise etwas leblos sind | 9 / 10 |
| BEDIENUNG | + eingängige Ein-Klick-Steuerung + simple Inventarverwaltung + freies Speichern + seltene Kameraprobleme | 8 / 10 |
| UMFANG | + 15-20 Stunden Spielzeit + freischaltbare Extras + mehrere Lösungswege + manche Kapitel etwas zu kurz geraten | 8 / 10 |
| HANDLUNG | + von Anfang an spannend + kein Leerlauf + Ideenreiche Nebenhandlungen + gelungenes Finale | 10 / 10 |
| RÄTSEL | + Gegenstände und Orte immer überschaubar + in der Regel nachvollziehbar und logisch + manchmal unnötiges Querdenken | 9 / 10 |
| DIALOGE | + teils extrem witzige Gespräche + lustige Running-Gags + gute Dialogrätzel + nie zu lang oder zu kurz | 10 / 10 |
| CHARAKTERE | + liebenswerter Held + zahlreiche, oft sehr schrullige Charaktere + lustige Klischees + Amanda- und Baby-Jack-Sequenzen | 10 / 10 |

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Witziger und ideenreicher Adventure-Hit.

