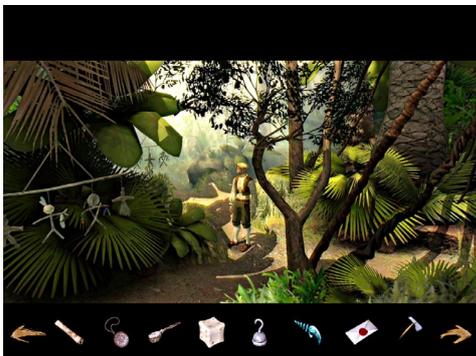




In dieser **Piratenkeiße** suchen wir nach neuen Crewmitgliedern.



Der Weg durch diesen **Dschungel** ist selbst Teil eines Rätsels.



Im **Sturm** kämpfen wir uns bis zum Bug des Schiffs vor. Schön zu sehen: das gelungene Spiel mit Licht und Schatten.

Kauzige Seemänner, einsame Insel, vergrabener Schatz – Radon Labs legt den Klassiker unter den Piratengeschichten als Adventure neu auf.

Treasure Island

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4522

- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4523
- GameStar TV
06/08 (Premium)

Das hätte sich der gute Robert Louis Stevenson auch nicht träumen lassen, als 1883 die Erstausgabe seines Buches **Die Schatzinsel** veröffentlicht wurde. Mit seiner Abenteuergeschichte schuf der gebürtige Schotte eine bis heute gültige Vorstellung davon, was es heißt, Pirat zu sein. Holzbeine, Augenklappen, Papageien und die obligatorische Budel voll Rum – was wir über Piraten zu wissen glauben, stammt zu einem großen Teil aus Stevensons Feder. Nach unzähligen Verfilmungen und der miesen Spieleumsetzung **Neue Abenteuer auf der Schatzinsel** (GS 07/07: 43 Punkte) kommt im März mit dem Point&Click-Adventure **Treasure Island** eine Neuauflage des Piratenklassikers aus dem Hause Ra-

don Labs (**Das Schwarze Auge: Drakensang**) in die Läden.

Frau muss mit

Bei der Story halten die Entwickler sich sehr nah an die mehr als hundert Jahre alte Vorlage: Der Spieler übernimmt die Rolle des 17-jährigen Jim Hawkins. Der führt nach dem Tod seiner Eltern das Gasthaus »Zum Admiral Benbow«, wo er durch Zufall die Schatzkarte des berühmten Captain Flint in die Hände bekommt. Gemeinsam mit dem befreundeten Dr. Livesey und dem finanzkräftigen Squire Trelawney stellt er eine Expedition zusammen und folgt der Karte bis zur berühmten Schatzinsel. Während Stevensons Roman das Piratenleben als reine Männersache beschreibt, stellen die Entwickler Jim Hawkins die ebenso hübsche wie schlagkräftige Antoinette zur Seite. Anders aber als etwa im Adventure **Jack Keane** bleiben die beiden Protagonisten auf Distanz, Romantik gibt es nur im Ansatz. Generell schlägt **Treasure Island** ernstere Töne an als seine Adventure-Kollegen. Damit schlägt das Spiel eher die Richtung eines **Geheimakte Tunguska** als eines **Monkey Island** ein.

Bewegung, Männer!

Auch grafisch unterscheidet sich **Treasure Island** deutlich von anderen Genre-Vertretern. Die haus-eigene Nebula-Engine vermag nicht nur Rollenspiele wie das vielversprechende **Das Schwarze Auge: Drakensang** ins rechte Licht zu rücken, auch ein auf Realismus getrimmtes Adventure profitiert vom leistungsfähigen Grafikmotor: Alle Objekte im Spiel sind in feinstem 3D modelliert. Dank scharfer Texturen wirken Häuser und Schiffe tatsächlich wie aus Holz, Dschungelpflanzen versprühten in einem Adventure noch nie so viel Karibik-Flair. Fackeln tauchen die Umgebung in

warmes Licht, auf See schlagen realistische Wellen gegen den Schiffsrumpf. Doch was taugt das schönste Adventure ohne spannende Knocheinlagen? **Treasure Island** vertraut in dieser Hinsicht auf Bewährtes und beschränkt sich auf klassische Gegenstands-rätsel. So sammeln wir etwa Zutaten für eine Medizin gegen Seekrankheit oder schlagen einen Trickbetrüger mit seinen eigenen Würfeln, äh ... Waffen. Die Rätsel sind allesamt logisch und nachvollziehbar, für geübte Spieler streckenweise aber zu einfach. Mit etwa zehn Stunden Spielzeit wird das Piraten-Abenteuer darüber hinaus recht kurz. **YCH**



Im **Schiffsrumpf** scheint Licht durch die Ladeluke.

Treasure Island

▶ **Angespielt** ▶ Genre: **Adventure** ▶ Termin: **6. März 2008**
▶ Hersteller: **Radon Labs / HMM Interactive** ▶ Status: **zu 80% fertig**

Yassin Chakhchoukh: Die große Stärke von **Treasure Island** ist sicherlich die Präsentation. Die Piraten-Spelunke sieht wirklich so aus, wie ich sie mir vorstelle – verraucht, dreckig und voller besoffener Seemänner. Allerdings sind die Animationen an vielen Stellen noch sehr hakelig, einzelnen Szenen fehlt der dramaturgische Höhepunkt. Trotz allem erwartet uns ein ordentliches Adventure.

Potenzial Gut



redaktion@gamestar.de