

Ein plötzlich menschenleeres New York, drei Freunde, jede Menge Mysterien – und trotzdem kein Spitzen-Adventure.

# Sunrise The Game

gamestar.de  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4425  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4559

Win Vista 32 Bit  
- läuft

Es hätte alles so schön sein können: Ein spannendes Szenario, hübsch ausgeleuchtete 2D-Grafik, ein Heldentrio mit unterschiedlichen Temperamenten und dazu das Entwicklersprechen, das klassische Adventure mal gründlich durchzulüften und mit frischen Dialogen, innovativem Inventarsystem sowie logisch-gradlinigen Rätseln nachhaltig aufzupolieren. Doch das Ergebnis ist durchwachsen. Einiges an **Sunrise: The Game** macht richtig Spaß, aber Mängel bei Bedienung und Rätseldesign nerven.

## Keiner da

Die Story: Ein Experiment, drei Freunde. Statt der sonst üblichen Fliege will das Trio eine Vase von einem Teleporter zum anderen beamten. Teleporter an, britzel britzel, kawumm – nach der gigantischen Explosion stellen die drei

Helden fest, dass ihre Heimatstadt New York wie ausgestorben ist. Kein Mensch zu sehen, außer einer bewusstlosen blonden Schönheit auf der Schwelle ihres, na klar, Lofts. In der Folge steuert der Spieler den Hauptcharakter Rydec per Mausclicks durch etwa 140 teils wunderschön ausgeleuchtete Schauplätze. Es ist wirklich erstaunlich, was der Entwickler TML aus der Freeware-Engine Wintermute an Grafikdetails und Stimmungen herausgekitzelt hat. Und auch die Sprachausgabe mit professionellen Synchronsprechern, spielt durchaus in der ersten Liga.

## Viele Macken

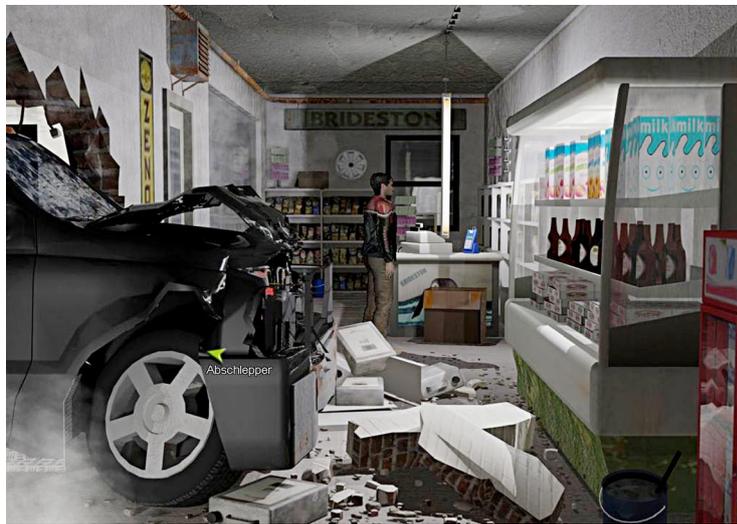
Dagegen tendiert die Steuerung eher Richtung Kreisklasse. Nicht einmal rennen kann der schlenndernde Held; immerhin blendet nach Doppelklick auf einen Screen-Ausgang der benachbarte Bildschirm ein. Allerdings unterschlägt die träge Hotspot-Anzeige nicht nur diese Screen-Übergänge, sondern auch manchen manipulierbaren Gegenstand. Da der Held immer nur die nötigsten Items bei sich trägt und Sie auch offensichtlich nützliche Dinge (Benzinkanister, Kartenlesegerät) erst aufnehmen können, wenn die Handlung das vorsieht, müssen Sie viele Wege doppelt und dreifach laufen. Erst nach etwa einem Viertel des Spiels erleichtert ein Auto die Fortbewegung. Der Humor in den Dialogen bewegt sich zwischen Atze Schröder (manchmal lustig) und dem CDU-Handbuch für Jugendjargon aus den 90ern (peinlich). Aber wenn Sie sich von diesen Macken nicht schrecken lassen und ein wenig durchhalten, entwickelt sich eine fesselnde Geschichte, erzählt in rasant geschnittenen Zwischensequenzen. **MT**



Auf Wunsch markiert das Spiel die interaktiven **Hotspots**.



Im Spiel begegnen Sie **mysteriösen Phänomenen**.



**Brachiale Rätselei:** Mit dem LKW haben wir uns einen neuen Eingang zur verwaisten Tankstelle geschaffen.

## Hin und her gerissen

**Michael Trier:** Dieses Spiel macht mich ratlos. Der arrogante Held verspottet meine Fehler. Dabei zwingen mich die teils arg konstruierten Rätsel (drei coole Jungs, die Frauen »Uschis« nennen, sind zu prude, einer bewusstlosen Blondine die nasse Kleidung auszuziehen, und darum muss ich jetzt aus Schrott eine Heizung bauen – hallo?), auf gut Glück in ewig gleichen Kisten rumzuwühlen. Das nervt. Aber die schön erzählte Geschichte hat mich dann doch immer wieder eingefangen. Adventure-Freunde sollten Probe spielen.



michael@gamestar.de

## SUNRISE: THE GAME

ADVENTURE



ENTWICKLER TML (Sunrise ist das Erstlingswerk)  
PUBLISHER Aerosoft  
SPRACHE Deutsch  
AUSSTATTUNG Minibox, 2 DVDs, 27 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 31.1.2007  
CA. PREIS 40 Euro  
USK ohne Alterb.

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
<b>MINIMUM</b>	1,4 GHz Intel 1,4 GHz AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2000+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7600 GT <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8600 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 GT / GTS <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X800 / X850 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2600 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 XT <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3850 / 3870
<b>PROFITIERT VON</b>	-			
<b>BILDFORMATE</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 4:3	<input checked="" type="checkbox"/> 5:4	<input checked="" type="checkbox"/> 16:9	<input checked="" type="checkbox"/> 16:10
<b>TON</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Stereo	<input checked="" type="checkbox"/> 4.0	<input checked="" type="checkbox"/> 5.1	<input checked="" type="checkbox"/> 6.1
<b>KOPIERSCHUTZ</b>	k. Angabe			

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ detaillierte Umgebungen + hübsche Ausleuchtung + fixe Auflösung (1024x768) - steife Animationen	7 / 10
<b>SOUND</b>	+ gute Sprecher + sehr guter, sparsam eingesetzter Rock-Soundtrack - dünne Effektkulisse	8 / 10
<b>BALANCE</b>	+ optionale Schritt-für-Schritt-Hilfe + Hotspot-Hilfe ... - ... die unzuverlässig ist - viel unnötige Rennerei	6 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ stimmige Atmosphäre + rätselhafte Ereignisse + Spannungsbogen steigt - Monologe und Gespräche teils extrem nervig	9 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ eingängige Maussteuerung + Sprung zum Bildausgang - träge Hotspot-Hilfe - Held langsam - keine Tagebuchfunktion	6 / 10
<b>UMFANG</b>	+ viele Schauplätze + angemessene Spielzeit ... - ... aber durch unnötige Lauferei und konstruierte Rätsel gestreckt	7 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ spannende Ausgangssituation + hübsche Erklärungen für Phänomene - teils merklich gestreckt	8 / 10
<b>CHARAKTERE</b>	+ drei unterschiedliche Hauptfiguren - rüder Held nervt durch ständigen Spott - oberflächliche »Trio-mit-vier-Fäusten«-Konstellation	6 / 10
<b>DIALOGE</b>	+ manchmal witziges Geflachse ... - ... oft ins dümmlich-belanglose abgleitend - Dialoge laufen automatisch ab	6 / 10
<b>RÄTSEL</b>	+ meist logische Rätsel - oft arg konstruierte und dadurch demotivierende Aufgaben - durch Inventarverzicht unnötig umständlich	6 / 10

**PREIS/LEISTUNG** Ausreichend **SOLOSPIELZEIT** 12 Stunden

**FAZIT** Unterhaltsam, aber mit spielerischen Macken.

