

Ein Spiel wie ein Film – mit cineastischer Inszenierung will das Detektiv-Adventure Schwung ins Genre bringen.

# The Abbey

**gamestar.de**  
- Screenshot-Galerie  
▶ Quicklink: 4711  
- Infos zum Spiel  
▶ Quicklink: 4476

Eine einsame Bergregion, zwei unscheinbare Mönche in langen Kutten und ein Mord im Kloster – das haben wir doch alles schon mal im Film gesehen. Auf den zweiten Blick wird allerdings klar: Hier hat der spanische Entwickler Alcachofa Soft (**Clever & Smart**, GS 01/05; 72 Punkte) eine eigene Geschichte geschrieben. Leonardo, Mönch und Protagonist im klassischen Point-&-Click-Adventure **The Abbey** ähnelt keineswegs Sean Connery, und auch sein ständiger Begleiter Bruno hat nur wenig mit Christian Slater



Dieser verrückte Gärtner spricht mit der Stimme von Joda.



Wir müssen in die obere Etage der Bibliothek gelangen.



In der Schreibstube führt Leonardo Ermittlungen durch.

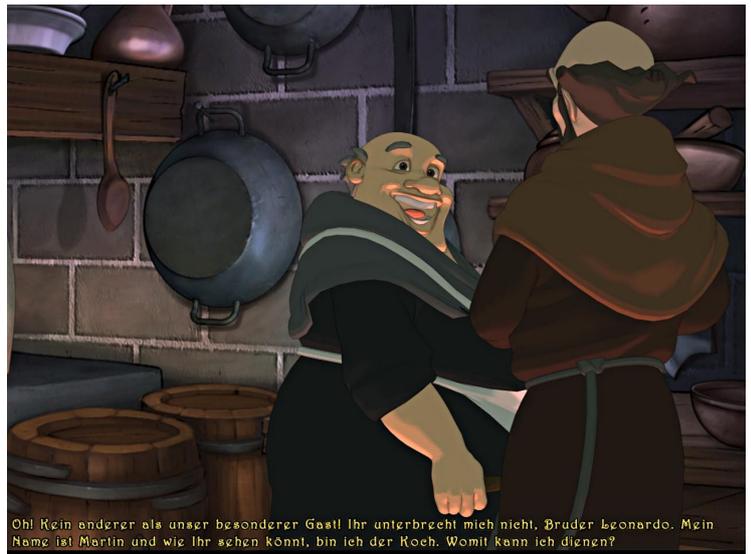
gemein. Dennoch kann das Programm seine Verwandtschaft zum Roman (von Umberto Eco) und Kino-Hit **Der Name der Rose** nicht verleugnen. Hier wie da wird das Duo vom Abt des abgelegenen Klosters mit der Aufklärung eines tragischen Unfalls beauftragt – oder war es doch Mord?

## Und Schnitt ...

Schnell stellt sich der Verdacht ein, dass besagter Unfall keiner war, und Leonardo beginnt seine Ermittlungen. Dazu durchstreift er mit Bruno das ummauerte Klosterareal und sammelt Beweise. Trotz der comic-haften Präsentation schlägt **The Abbey** eher ernste Töne an, nur ab und zu mischt sich ein wenig schwarzer Humor in die Gespräche. Apropos Gespräche: Zahlreiche große Namen leihen den Klosterbrüdern ihre Stimmen, darunter die deutschen Sprecher von Liam Neeson, Alan Rickman und sogar Joda aus **Star Wars**. Die größte Glanzleistung im Spiel vollführt jedoch die Kamera: Ob sich Leonardo im Gespräch befindet, die Umgebung nach Spuren untersucht oder schlicht und einfach in der Gegend herumläuft – das Spiel mit der Kamera sorgt für Leben in der Bergwelt des Klosters. So wechseln bei den zahlreichen Dialogen laufend die Kameraperspektiven, starre Einstellungen über die gesamte Gesprächslänge gibt es nicht. Auch Bewegungen werden dynamisch in Szene gesetzt: Die klostereigene Kirche sehen wir zunächst in der Totalen, geht Leonardo allerdings in Richtung Altar, zoomt die Sicht hinein, und wir dürfen die Szene aus der Nähe betrachten. Mehrere hundert Hintergründe kommen zum Einsatz, um stets interessante Blickwinkel präsentieren zu können.

## Detektiv mit Kutte

Trotz aller technischen Spielereien bleibt **The Abbey** ein klas-



Oh! Kein anderer als unser besonderer Gast! Ihr unterbrecht mich nicht, Bruder Leonardo. Mein Name ist Martin und wie Ihr sehen könnt, bin ich der Koch. Womit kann ich dienen?

Auf den Gesichtern der schön gezeichneten Charaktere wird das Licht dynamisch berechnet.



Ungewöhnliche Kameraperspektiven machen die Szenarien deutlich interessanter.

sisches Adventure. Im Laufe der rund 20 Stunden Spielzeit sammelt Leonardo haufenweise Gegenstände, kombiniert diese miteinander und führt lange Gespräche mit den Mönchen. Das Kloster selbst darf er allerdings

nicht verlassen, die Handlung spielt sich in den heiligen Mauern ab. Dort erkunden Sie zwar relativ wenige Räume, in denen aber laut Aussage der Entwickler wechselnde Handlungsstränge für Abwechslung sorgen. **YCH**

## The Abbey

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **Mai 2008**  
► Hersteller **Alcachofa Soft / Crimson Cow** ► Status **zu 90% fertig**

**Yassin Chakhchoukh:** The Abbey scheint ein Adventure nach meinem Geschmack zu werden: klassische Point-&-Click-Steuerung in einem interessanten und etwas ernsteren Detektiv-Szenario. Dazu kommt die cineastische Umsetzung, die perfekt zu einer Krimigeschichte passt. Ich hoffe, dass auch die Rätsleinlagen stimmig sind und ich nicht haufenweise Kram in der Mönchskutte rum-schleppen muss. Bisher scheint es nämlich so, als ob die Rätselketten recht lang würden.



redaktion@gamestar.de