

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4522
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4523

Win Vista 32 Bit
- läuft

Der berühmte Roman »Die Schatzinsel« von Robert L. Stevenson fasziniert als spannender Piraten-Schmöker – und ab sofort auch als stimmiges und motivierendes Adventure.

Treasure Island

S tets ein kniffliges Unterfangen: berühmte Klassiker der Weltliteratur zu versofthen. Jeder dürfte das Original zumindest in den Grundzügen kennen, die Frage »Wie geht's mit der Handlung weiter?« entfällt, und somit auch

ein nicht geringer Teil der Spiel-motivation. Dem Entwickler Radon Labs (arbeitet aktuell am Rollenspiel-Schwergewicht **Drakensang**) ist mit **Treasure Island** allerdings ein kleiner Geniestreich gelungen. Die Geschichte um den jungen Jim Hawkins, der zufällig an die Schatzkarte des legendären Piratenkapitäns Flint gerät, hält sich eng an die Romanvorlage von Robert Louis Stevenson und bleibt trotzdem durch minimale Abweichungen und schön in die Handlung gewobene Rätsel bis zum Schluss spannend.

Klassiker außen & innen

So klassisch die Vorlage, so klassisch auch das Design von **Treasure Island**. In typischer Point-and-click-Manier rätseln Sie mit Jim durch sechs Kapitel bis zu Kapitän Flints Schatz. Mal wollen

dabei gefundene Gegenstände kombiniert und am richtigen Ort zum Einsatz gebracht werden, mal gilt es, Dialoge korrekt zu führen, um ans Ziel zu gelangen. Schön an allen Aufgaben: Des Rätsels Lösung beziehungsweise die dafür nötigen Zutaten finden Sie immer in der unmittelbaren Nähe, langwierige Latschereien entfallen. So plumpst Jim etwa auf der Insel in eine Grube, findet dort aber mit dem Trageriemen einer alten Ledertasche und einem nahe baumelnden Ast gleich das passende Material, um sich wieder zu befreien.

Hübsch auch, dass das Spiel Sie zuweilen darauf hinweist, wenn Sie in einem Bereich nicht sorgfältig genug gesucht haben. Auf dem von den Piraten übernommenen Schiff Hispaniola etwa untersuchen Sie die Kabine von Doktor Livesey. Finden Sie

dort die Schnupftabakdose nicht und wollen ohne sie auf Deck verschwinden, hindert das Spiel Sie am Verlassen der Kajüte. Die Schnupftabakdose ist nämlich essentiell wichtig für die anschließende dramatische Szene, in der es um Jims Leben geht.

Passendes Pi-Raten

Radon Labs hat es geschafft, die Rätsel und kleinen Änderungen so in die Handlung einzubauen, dass sie niemals aufgesetzt wirken, sondern mit der Vorlage verschmelzen. Jim muss im Gasthaus seiner Eltern die junge Antoinette vor den Piraten retten, später in Bristol für zwei zusätzliche Crew-Mitglieder sorgen, auf dem Schiff die plötzlich verschwundene Karte wieder auftreiben und auf der Insel nicht nur den wahnsinnigen Einsiedler Ben Gunn mit heißersehntem Käse versorgen, um an Informationen und ein Boot zu kommen, sondern vorher noch mit einem Ablenkungstrick aus der von Piraten belagerten Blockhütte entkommen. Dabei verliert das Spiel niemals den roten Faden aus den Augen, der direkt zu Flints Schatz führt.

Meer Spaß!

Obwohl Schenkelklopfer im Roman fehlen, hat sich Radon Labs nicht gescheut, ein paar Gags und

Hohoho!

Petra Schmitz Robert L. Stevensons Piratengeschichte liebe ich seit jüngster Kindheit. Umso froher bin ich, dass Radon Labs es geschafft hat, nicht nur die Stimmung der Buchvorlage größtenteils einzufangen, sondern auch die Rätsel so einzubauen, als seien sie schon immer fester Bestandteil der Jagd auf Flints Gold gewesen. Und das richtige Quäntchen Humor würzt mir die Seeluft auf der Reise zur Schatzinsel zusätzlich. Kurz: Treasure Island ist eine wirklich gelungene Romanumsetzung.



petra@gamestar.de



Kurz vor knapp: Dr. Livesey, Captain Smollet und Friedensrichter Trelawney retten Jim und Antoinette.



Um aus der belagerten Blockhütte zu entkommen, muss Jim einen **Ablenkungskanonenschlag** basteln.

surrile Gestalten ins Spiel einzubauen. So kommentiert Jim etwa den Fund eines Metallreifens mit »Ein Ring, sie zu knechten ...« Und der abergläubische Matrose George Mary, der jammernd durch Bristol rennt, brennt ein kleines Slapstick-Feuerwerk ab.

Auch viele der durchweg gelungenen und erstklassig vertonten Dialoge reizen zum Grinsen. Wenn Antoinette etwa an Bord der Hispaniola gesteht, sie sei gar nicht ganz hinauf in die Takelage geklettert, sondern habe das nur behauptet, um Jim Mut

für einen akrobatischen Angeberakt zuzusprechen, zaubert das ein Lächeln aufs Spielergesicht.

Sehr treffend eingefangen wurde die zwiespältige Figur des Schiffkochs Long John Silver, der genau wie im Original einerseits ein gieriger Pirat ist und vor mehreren Morden nicht zurückschreckt, andererseits aber auch Respekt vor der Entscheidungskraft des jungen Jim Hawkins zeigt.

Grafisch fischt das Adventure zuweilen im Trüben, sind doch gerade die Animationen sehr hölzernen geraten. Und den Schatten-

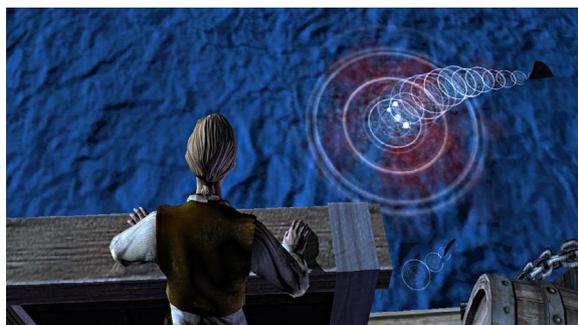


Radon Labs erfand mit **Antoinette** einen weiblichen Charakter. Jim ist in das Mädel verliebt.

wurf der Figuren hat man gleich ganz weggelassen. Trotzdem haben uns die Schauplätze durch ihren Detailreichtum gefallen. Die Spelunke in Bristol sieht aus, wie man sich eine Spelunke voll zwielichtiger Gestalten vorstellt, über die Straßen der Stadt wan-

ken Betrunkene, und an Deck der Hispaniola lagern Fässer, spannen sich Tauen und stolzieren fiese Piraten. Das, die Geschichte und die stimmigen Rätsel machen **Treasure Island** zu dem, was es sein soll: ein gelungenes Piratenabenteuer!

Der Tod von Israel Hands



Im Original wird der Pirat **Israel Hands** von Jim erschossen, im Spiel pustet der Junge dem Widerling **Schnupftabak** ins Gesicht und lässt ihn so ins von Haien verseuchte Wasser fallen. Mit diesem Kniff sicherte Radon Labs die USK-Einstufung »ab 6 Jahren«.

TREASURE ISLAND ADVENTURE

ENTWICKLER: Radon Labs (Project Nomads, GS 11/02: 71 Punkte)
 PUBLISHER: HMH
 SPRACHE: Deutsch
 AUSSTATTUNG: Euro-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D): 7.3.2008
 CA. PREIS: 40 Euro
 USK: ab 6 Jahren

ANSPRUCH: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEND-PCs		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM		
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,4 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte				3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 2,4 GB Festplatte		

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

PROFIERT VON: —
 BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPISCHUTZ: Sisyphus
 TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schön gezeichnete Figuren + viele Details - Schatten fehlen - Animationen hölzern - schwarze Balken	6 / 10
SOUND	+ sehr gute deutsche Sprecher + stimmige Musik - wenige Umgebungsgerausche	8 / 10
BALANCE	+ reichlich Hinweise + hilfreiches Notizbuch - zuweilen sehr einfach	8 / 10
ATMOSPHERE	+ gut eingefangenes Piratenflair + Romanvorlage toll eingefangen + kribbelnde Abenteuer-Stimmung	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Point-and-Click + Hotspot-Anzeige zuschaltbar - manchmal störrischer Held	8 / 10
UMFANG	+ sechs abwechslungsreiche Kapitel ... - ... mit wenig Rätseln - kurze Spielzeit	5 / 10
HANDLUNG	+ wie im Roman: spannende Schatzsuche + Abweichungen vom Original fügen sich schlüssig ein	10 / 10
RÄTSEL	+ stets nachvollziehbar + hübsche Abwechslung zwischen Kombinations- und Dialogrätseln - zuweilen zu einfach	7 / 10
DIALOGE	+ witzige Kommentare von Jim + optionale Gespräche vermitteln mehr Hintergrundgeschichte + Dialogrätsel	9 / 10
CHARAKTERE	+ Jim ist ein echter Sympathieträger + gut eingefangene Romanfiguren + Antoinette fügt sich gut in die Handlung ein	10 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden
FAZIT Gelingenes Piraten-Abenteuer nah an der Vorlage

