



DVD

- Video-Special

gamestar.de

- Screenshot-Galerie

► Quicklink: 4448

- Infos zum Spiel

► Quicklink: 4661

Win Vista 32 Bit

- läuft

So Blonde

Blond = blöd. Ohne Klischees wäre das Leben langweilig. Wie dieses Adventure, das sich der falschen Klischees bedient.

Was bieten sich da für hervorragende Möglichkeiten: immense Vielfalt an Dialogen! Unglaublich viel Raum für schmut-

zigen Witz und schmuttelige Kommentare! Ein gigantisches Potenzial für hinreißend geschmacklosen Chauvinismus! Ja, all das könnte ein Spiel bieten, das erstens **So Blonde** heißt und zweitens eine äußerst gutaussehende Blondine in den Mittelpunkt des Geschehens rückt. Die Chance verstreicht ungenutzt: Das Adventure **So Blonde** ist brav. Richtig lieb. Genau wie die harmlose Hauptheldin mit dem bezeichnenden Namen Sunny.

Die 17-jährige plumpst – ungeschickt, ungeschickt – während einer Kreuzfahrt mitten in der Karibik vom Luxusdampfer. Mit nassen Haaren erwacht sie an einem traumhaften Strand, nur um festzustellen, dass der zu einer Insel ohne Hotel, Telefon und Designer-Shops gehört – für verwöhnte Großstadtgören also quasi die Hölle unter den Paradiesen.

Schwer von Begriff

Auf dem entlegenen Eiland ist die Zeit stehen geblieben: Piraten beherrschen das Bild, die Dublone ist Zahlungs- und Rum Hauptnahrungsmittel. Sunny versteht das nicht. Noch nach einem Drittel des Abenteuers wundert sie sich, dass ihre Kreditkarte nicht funktioniert und die Leute keinen elektrischen Strom haben. Doch darum geht es in **So Blonde** gar nicht. Worum es geht, wird das ganze Spiel lang nicht wirklich klar. Sunny ist weder versessen darauf, die Insel zu verlassen, noch den Oberbösewicht One-Eye zu erledigen. Sie sorgt sich stattdessen um die Einwohner, die sie glücklich zu machen versucht. Dabei gerät sie in diverse verzwickte Situationen – das war's aber auch. Einen Spannungsbogen gibt es genauso wenig wie eine nennenswerte Dramaturgie. Was den er-



Seltene Comicsequenzen erzählen die Handlung.

fahrenen Autor Steve Ince (**Baphomets Fluch**-Serie) geritten hat, eine so fade Geschichte zu schreiben, ist uns ein Rätsel.

Zu viel des Guten

Aber ein ausgewachsenes Abenteuer kann ja noch mit anderen Vorzügen punkten: Zum Beispiel mit vielen schicken Schauplätzen und kniffligen Aufgaben. Die vergessene Insel erforschen Sie mit

Karibik-Gähner

Knut Gollert: Aus diesem Spiel hätte ein Knaller werden können – das Zeug dazu hat die knackige Sunny jedenfalls. Doch die französischen Entwickler haben sich im Design vergriffen, Ex-Revolution-Schreiber Steve Ince in der Story. Es ermüdet ungemein, dass drei Viertel der Spielzeit für das Absuchen und Abklicken der Orte draufgehen. Das streckt nur künstlich die Spielzeit, denn erzählerisch ist die Blondinen-Story spindeldürr. Lediglich mit der hübschen Optik der Hintergründe und den gut gemachten Dialogen hält mich Sunny bei der Stange. Haha – na sehen Sie, da haben wir doch einen schlüpfrigen Kalauer! Wenn die nur auch im Spiel wären.

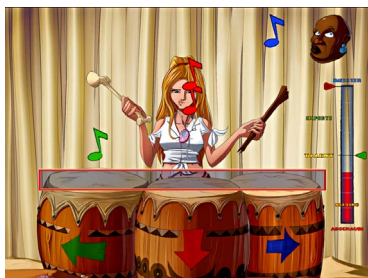


redaktion@gamestar.de

Minispiele: Eine Auswahl



Der heiße Fitness-Draht: Hier müssen Sie unter Zeitdruck das Labyrinth mit der Maus abfahren.



KariBeatMania: Sie müssen drei Tasten zur rechten Zeit drücken, damit der Sound stimmt.



Interaktives Brennholz-Häckseln mit dem hübsch pixeligen und nostalgisch-simplen **LCD-Spiel**.



Nur wer das klassische **Schieberätsel-Bild** richtig arrangiert, zieht den Eimer aus dem Brunnen.



Vor der Höhle des Löwen: Die Hintergründe sind hervorragend gezeichnet, die 3D-Charaktere dagegen etwas blass.



Die Hotspot-Anzeige in Aktion: Fast jedes Bild hat verwirrend viele anklickbare Stellen, die Sie allesamt abklicken müssen.



Verwende MP3-Player mit Trommeln

Um den Häuptling zu besänftigen, borgt Sunny dem miesen Trommler ihren MP3-Player für einen **Rhythmus-Lehrgang**.

vertrauter Point-and-Klick-Steuerung. Dabei besucht Sunny unter anderem ein verschlafenes Piratennest, das obligatorische Urinwohner-Dorf und das Schiff einer arbeitslosen Seeräuberbande. Alle Orte sind hervorragend gezeichnet und stimmungsvoll in Szene gesetzt. Geht es jedoch an das Lösen von Rätseln, gerät Sunnys Odyssee ins Stocken. An einigen Stellen machen die Puzzles wirklich Freude, zumal die Aufgabenstellungen nie sonderlich schwer ausfallen. Allerdings fehlt es dem Spiel häufig an nachvollziehbarer Logik und vernünftigen Hinweisen auf die Lösungswege. Woher soll der Spieler wissen, dass er jemandem, der Papier und Stift wünscht, ein Elvis-Plakat bringen muss? Obwohl an diversen Orten gleichzeitig blattweise anklickbares Papier dekorativ vergammelt. Zudem müssen Sie viel Zeit dafür einplanen, die vollgestopften Orte gründlich zu untersuchen und mit den redseligen Bewohnern Gespräche zu führen.

Stimmige Stimmen

Ohne Wortwechsel läuft in **So Blonde** praktisch nichts; wie man

es Blondinen nachsagt, redet auch Sunny wie ein Wasserfall. Jeder Charakter, den Sie auf der Insel treffen, wird zugetextet. Überraschenderweise hat die 17-jährige aber einiges in der Birne, sodass Unterhaltungen informativ und manchmal sogar ganz lustig sind. Sunnys Schlagfertigkeit macht Spaß, wenn sie den Gesprächspartnern in Auswahl-dialogen Informationen aus der Nase zieht. Nicht ganz unschuldig am guten Eindruck sind die professionellen Sprecher. Sunny wird von der deutschen Hermine-Stimme aus den **Harry Potter**-Filmen gesprochen – die ist passend, wenn auch quietschig. Wer gut hinhört, der erkennt auch Doug und Carrie aus **King of Queens**.

Erfrischend und netterweise nicht zwingend zu lösen sind die zahlreichen Minispiele. Mal fordert Sie eine LCD-Daddelei, dann ein Geschicklichkeitsspiel à la »Heißer Draht« oder eine Action-Einlage beim Armdrücken. All das passt zwar nicht wirklich ins Spiel, lockert aber auf. Hübsch gelungen sind auch die zahllosen Anspielungen, die Sie auf der vergessenen Insel finden. Im Dschun-

gel gibt es zum Beispiel eine Metall-Luke, auf die die Ziffern 4, 8, 15, 16, 23 und 42 geschmiert sind – da mag wohl jemand **Lost**. In der Nähe des dunklen Unterschlupfs des Bösewicht One-Eye hängen Skelette, die andauern »Ni« rufen – Monty Python lässt grüßen. Und dass in der Bar ein

Gemälde des Piraten LeChuck mit flammendem Bart hängt, erinnert an Parallelen zur **Monkey Island**-Serie. Die Anspielung hätte sich das Spiel besser verkniffen: **So Blonde** wirkt zu keiner Zeit so frisch, spannend und charmant wie die alten Seeräuberien von LucasArts. **Knut Gollert / CS**

SO BLONDE

ADVENTURE

ENTWICKLER Wizarbox (So Blonde ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Anaconda
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 40 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 14.3.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP 2000+ AMD	2,0 GHz Intel XP 2800+ AMD	2,8 GHz Intel A64 4000+ AMD	GeForce 6600 GT
512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM	GeForce 7600 GT
3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	3,0 GB Festplatte	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 KOPISCHSCHUTZ ProtectDVD
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hervorragend gezeichnete 3D-Hintergründe + prima Charakterdesign + blasse 3D-Charaktere	7 / 10
SOUND	+ viele sehr gute Sprecher + unaufdringliche Karibik-Klänge ... + ... ohne Abwechslung	7 / 10
BALANCE	+ Hotspot-Anzeige + kein Aufgaben-Tagebuch + so gut wie keine Hinweise auf Rätsellösungen	4 / 10
ATMOSPHÄRE	+ kuschelige Karibik-Stimmung ... + ... die von der Story schlecht aufgefangen wird + zu brav und dadurch etwas fad	6 / 10
BEDIENUNG	+ eingängiges Point-and-Click + komfortabler Sprung zum Bildausgang + keine Direktreife auf der Karte	9 / 10
UMFANG	+ viele redselige Charaktere + künstlich in die Länge gezogen + nur eine Insel mit knapp 40 Schauplätzen	6 / 10
HANDLUNG	+ lahme Geschichte ohne roten Faden + Blondinen-Klischees kaum ausgenutzt + zu viel Friede, Freude, Eierkuchen	5 / 10
CHARAKTERE	+ reichlich skurriles, gut gezeichnetes Inselvolk + knackige, schlagfertige Sunny ... + ... die kaum Sex-Appeal ausstrahlt	7 / 10
DIALOGE	+ viele, komplett vertonte Unterhaltungen + mitunter charmant witzig ... + ... manchmal aber auch flach und vorhersehbar	8 / 10
RÄTSEL	+ einige schöne Puzzles ... + ... werden von stumpfen Ausprobier-Rätseln erdrückt + nur nach Absuchen aller Hotspots lösbar	4 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut SOLOSPIELZEIT 20 Stunden

FAZIT Langgezogenes, allzu braves Blondinen-Lost.

63

SPIELSPASS

Klischeearme Karibik

Petra Schmitz: Was wir schon nach dem Spielen der Preview-Version wussten: So Blonde fehlt etwas, nämlich sinnvolle Hinweise auf so manche Rätsellösung. Dafür gibt es immerhin reichlich plapperige und oft sehr schöne und amüsante Dialoge. In denen vermisse ich im Gegensatz zum Kollegen Gollert nicht im Mindesten die schlüpfrigen Kalauer. Die gibt es, wenn auch selten. Und gerade das gefällt mir am Spiel – dass nämlich nicht jedes Klischee rund um gut gebaute Blondinen bis zum Letzten ausgereizt wird. Denn das wäre wirklich ermüdend!



petra@gamestar.de