

Eine Selbstmörderin lässt einen Polizisten im New York der Zukunft ermitteln.
Und dank wild hingebogener Science Fiction auch in der Vergangenheit.

Goin' Downtown

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5062
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5183

Win Vista 32 Bit
- läuft

Jake McCorley wohnt in einem Klo. Fast. Zumindest ist seine Wohnung nicht größer als ein durchschnittliches Single-Badezimmer, und tatsächlich befindet sich gleich neben dem Bett die Toilette. Und der Kühlschrank. Und der Bargelddrucker. Jake McCorley wohnt im New York der Zukunft. Dort bekommt man zwar an jeder Ecke Dinge, die man im Regelfall nicht haben will (Drogen, kranke Prostituierte, eine aufs Maul), aber Platz ist rar – selbst für einen Polizisten wie Jake.

Eines Tages stolpert der verbitterte Cop vor seinem Apartmentblock über die auf der Straße zusammengebrochene und reichlich verwirrte Edelnutte Rose. Er nimmt die Frau mit in seine Wohnung, bietet ihr etwas zu trinken und sein Bett an. Während der Retter eingenickt ist, stürzt sich Rose aus dem Fenster des Apartments. Jake vermutet hinter dem Selbstmord einen Kriminalfall. Von seinen Kollegen erhält er keine Unterstützung und wird verspottet: Die Polizei der Zukunft ermittelt nur in Fällen, deren Aufklärung gutes Prämiengeld verspricht. Für eine unwichtige Prostituierte zahlt niemand. Der depressive Cop ermittelt dennoch.

Sterile Optik, dreckige Dialoge

Das Erste, was beim Adventure **Goin' Downtown** von Silver Style Entertainment (**Everlight, Simon the Sorcerer 4**) auffällt, ist der un-



Kollegin Isabel bezahlt in der Bar mit ihrem **Fingerabdruck**. Jake benutzt den später, um ins Labor der Universität zu gelangen.

gewöhnliche Grafikstil. Satte Farben, dezentes Cel Shading und klare Formen geben dem Spiel einen sterilen Anstrich, der die bedrückende Zukunftsvision sehr gut einfängt. New York wirkt stets kalt und unpersönlich.

Das Zweite, das auffällt, sind die ungewöhnlich erwachsenen Themen. **Goin' Downtown** scheut sich nicht, in den teilweise sehr rauen Dialogen exotische sexuelle Vorlieben, Verzeiung und Einsamkeit anzusprechen. Das wirkt allerdings dank der lapida-

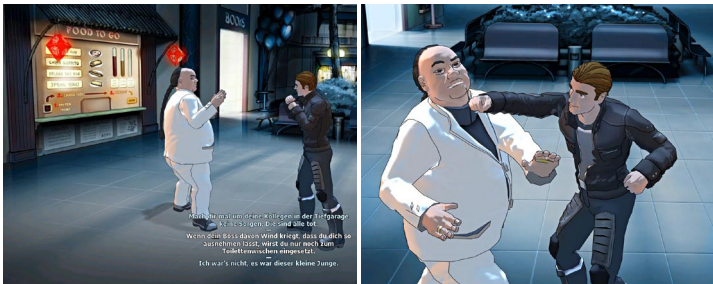
ren Art, in der Jake (der oft an den Helden aus dem Film **Blade Runner** erinnert) die Situationen kommentiert, nie aufgesetzt.

Guten Tag Rätsel!

In Sachen Rätseln präsentiert sich die Zukunft dagegen recht konventionell und zumeist überschaubar. Um auf die richtige Spur zu kommen, muss Jake eine Menge Leute befragen, Gegen-

stände einsacken und sie miteinander kombinieren. So braucht der Held gleich zu Beginn ein Ersatzteil für sein Telefon. Chef Edward will aus Kostengründen keins rausrücken, also entschließt sich Jake, seine Kollegin Isabel zu bestehlen. Dazu will zweierlei beachtet werden: Isabel darf nicht im Büro sein. Und Chef Edward darf den Diebstahl nicht sehen. Letzteres erreicht Jake, indem er

Reden ist Silber ...



Nur wenn Sie für Jake in den **Dialogoptionen** den richtigen Spruch wählen, kann der Held den dicken Wachmann der chinesischen Mafia in einer anschließenden **Prügelei** besiegen.



Auf der **Übersichtskarte** reisen Sie mit zwei Klicks zwischen den Schauplätzen.



Jake kann über die **Inventarleiste** zu fast jedem Zeitpunkt zwischen Tag und Nacht wechseln (links unten).

einen Stapel Kisten zwischen sich und den Boss schiebt. Ersteres Problem hingegen lösen Sie durch einen simplen Klick auf eine Anzeige im Inventar. **Goin' Downtown** unterscheidet wie schon Silver Styles **Everlight** zwischen Tag und Nacht. Jake kann – ohne den Ort zu verlassen – durch die Zeit springen. Und die Kollegin ist nur nachts vor Ort. Das Spiel weist allerdings nicht auf diese Funktion hin. Nur im Handbuch lesen Sie von der Möglichkeit, vom Hellen ins Dunkle zu wechseln.

Andere Aufgaben knackt Jake ohne Zeitreise. So muss er sich etwa nach einer Entführung aus Roses Apartment erst von seinen Fesseln und dann aus seinem Gefängnis befreien. Wer dabei nicht alle Gegenstände im Raum genau in Augenschein nimmt und den Kommentaren aufmerksam lauscht, bekommt nicht mit, was ein Bohrmaschinen-Bit ausrichten kann. Oft benötigen Sie Gegenstände, die Sie früh finden, erst viel später im Spiel.

Unsinnige Simulation

Ähnlich fix wie durch die Tageszeit kann Jake auch durch New York reisen. Auf einer Übersichts-

karte (entweder über das Inventar oder über den Ausgangspunkt an den Schauplätzen erreichbar) braust er in Windeseile auf seinem Motorrad durch die Straßen. Ein Doppelklick erspart gar die Fahrt und teleportiert den Helden gleich an den gewünschten Ort.

Hat Jake zu Beginn des Abenteuers nur drei Anlaufstellen (seine Straße, Polizeihauptquartier, Polizeilabor), addieren sich schnell weitere hinzu. Eine heruntergekommene Bar, das Rotlichtviertel und Roses Apartment sind nur einige davon. Gegen Ende geht es dann noch in die Universität, in der ein Gerät steht, das die Vergangenheit aus gesammelten Daten simuliert. So weit, so gut. Doch Jake darf sich nicht einfach Schlüsselszenen zeigen lassen, wie es eigentlich logisch wäre. Sein projiziertes Alter Ego muss innerhalb der Vergangenheits-Simulation tätig werden und sich umständlich Gegenstände beschaffen. Nur mit denen gelingt es ihm, ungesehen einer erhellenden Zusammenkunft beizuwohnen. Hätte Silver Style diesen Logikfehler vermieden, wäre **Goin' Downtown** noch deutlich besser, als es das Spiel ohnehin schon ist. **PET**



Die **Hotspot-Anzeige** zeigt auch viele unwichtige Objekte an.



Jake kann die Prostituierte Rose während der **Vergangenheits-Simulation** sehen und ansprechen.

Anziehend kalte Vision

Petra Schmitz: Herrlich, wie Silver Style in Wort und Bild die Zukunft eingefangen hat. Weniger herrlich sind die kleinen und größeren Logikmacken, die Goin' Downtown hat. Gerade das Konzept des Vergangenheits-simulators erscheint nicht zuende gedacht. Aber über die Ungereimtheiten will ich hinwegsehen, gefällt mir doch die Vision New Yorks ausnehmend gut. Was mir übrigens noch besser gefallen würde: Wenn ein deutsches Team wie Silver Style demnächst mal eine deutsche statt einer amerikanischen Großstadt für vergleichbare Abenteuer wählen würde. Das wäre eine echte Herausforderung.



petra@gamestar.de

GOIN' DOWNTOWN

ADVENTURE

ENTWICKLER Silver Style (Everlight, GS 11/07: 82 Punkte)
PUBLISHER The Games Company
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG Euro-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 22.5.2008
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren



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	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte				3,0 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte			
PROFIKTUR VON —			BILDFORMATE			KOPIERSCHUTZ			Protect Disc	
TON			4:3			Stereo				
			5:4			16:9				
			4:0			5:1				
			6:1			7:1				

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Cel Shading unterstreicht Szenario + gute Animationen ... + ... aber wenige + oft detailarm	7 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + grundsätzlich stimmige Musik ... + ... die zuweilen etwas zu dominant ist + kaum Umgebungsgeräusche	8 / 10
BALANCE	+ hilfreiches Notizbuch + Rätsel meist fair + subtile Hinweise in Dialogen + durch Logikfehler zuweilen knifflig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ kalte Sci-Fi-Welt + erwachsene Themen + skurrile Gestalten + Tag-Nachtwechsel wirkt aufgesetzt	9 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches Point-and-Click + Hotspot-Anzeige + schnelles Reisen auf Karte + Tag-Nachtwechsel wird im Spiel nicht erklärt	8 / 10
UMFANG	+ vieles abseits der Handlung zu entdecken + stets neue ... + ... aber meist sehr kleine Schauplätze	6 / 10
HANDLUNG	+ bis zum letzten Drittel sehr einleuchtender und spannender Aufbau + Verbrechens-Simulator nicht nachvollziehbar konzipiert	7 / 10
RÄTSEL	+ meist eingängig + hübsche Abwechslung zwischen Kombinations- und Dialogrätseln + zuweilen unlogisch im Aufbau	8 / 10
DIALOGE	+ ernste und dreckige Gespräche + optionale Gespräche vermitteln mehr Hintergrundgeschichte + Dialogrätsel	9 / 10
CHARAKTERE	+ gut eingefangenen Stereotypen + nette Burschen, clevere Frauen, Einzelgänger, fiese Industrielle + Held unsympathisch	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Spannender Sci-Fi-Krimi mit Logikmacken.

79

SPIELPASS