

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5270
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5269

Win Vista 32 Bit
- läuft,
Bug-Probleme

The Abbey

Im Kloster-Krimi stürzt ein Weihrauchfass ab und erschlägt einen Mönch. Auch den ersten Käufern dieses Titels stürzt etwas ab: das Spiel selbst.

Alcachofa ist Spanisch und bedeutet Artischocke. Alcachofa Soft ist dann logischerweise matschiges Gemüse – oder ein spanisches Studio mit eigenwilligem Humor. Auf dessen Humus ist bereits das skurrile Comic-

Abenteuer **Clever & Smart** gewachsen (GS 01/05: 72 Punkte). Für ihr neues Werk, das Adventure **The Abbey**, haben die Pflanzenfreunde im Gemüsegarten der Weltliteratur einen Klassiker ausgraben, nämlich Umberto Ecos

Bestseller **Der Name der Rose** (Buch 1980, Film 1986). Den kopiert **The Abbey** zwar nicht 1:1, aber die Grundkonstellation ist praktisch identisch.

Irgendwann vor vielen hundert Jahren kommt im entlegenen Kloster Nuestra Señora de la Natividad ein Mönch unter seltsamen Umständen ums Leben. Just zu dieser Zeit ist der gelehrte Geistliche Leonardo von Toledo mit seinem Schüler in der Gegend; sie werden mit Nachforschungen beauftragt. Schnell wird klar, dass sich ein Geheimnis um die Klosterbibliothek rankt. Kein Fremder darf sie betreten, und doch werden darin nachts Lichter gesehen – der Leibhaftige geht um, flüstern die Mönche, schlagen Kreuze und sperren sich starrsinnig gegen Leonardos Untersuchungen.

Du sollst nicht reden

Im Verlauf der vier jeweils zwischen ein und zwei Stunden langen Akte des Spiels gehen Sie in der Rolle von Leonardo nicht nur

dem rätselhaften Tod, sondern auch dem Mysterium der Bibliothek auf den Grund. Handlungs-ort und Personal bleiben dabei überschaubar: Elf Mönche leben in der Abtei, später tritt zusätzlich der unbequeme Inquisitor Nazario auf den Plan. Das Kloster selbst besteht aus einer Handvoll Gebäuden, die Sie in regelmäßigen Runden abklappern. Im Laufe der Ereignisse wechselt die Tageszeit, Leonardo ist auch abends und nachts unterwegs. Entsprechend springen auch die Brüder von Ort zu Ort. Das klingt dynamischer, als es ist: In **The Abbey** passiert nicht viel, zumindest nicht sichtbar, die Abtei wirkt verödet. Askese ist ja eine mönchische Mustertugend, erscheint in einem Spiel aber so fehl am Platz wie ein weiteres Klostergebot, dass das Spiel voll beherzigt: die Schweigsamkeit. Nicht in den zahlreichen Gesprächen wohlge-merkt. Sondern immer dann, wenn es darum geht, dem Spieler Fingerzeige für sein Fortkommen

Bugs und die »Second Edition«

Für einen Spiele-Hersteller ist das so etwas wie der Super-GAU: Wenige Tage nach dem Erscheinen von **The Abbey** am 26. Mai musste der Publisher Crimson Cow die Auslieferung stoppen lassen. Die ersten Käufer hatten teils massive Probleme mit der Verkaufsversion des Adventures festgestellt:

- ▶ **Unter Vista** lässt sich das Spiel auf manchen Rechnern gar nicht erst installieren. Eine Problemlösung sehen Sie in unserem DVD-Video oder auf GameStar.de.
- ▶ **Das Spiel stürzt regelmäßig ab.** Ein Teil der Spieler hat insbesondere Probleme an einem Punkt zu Beginn des zweiten Kapitels, der sich nicht umgehen lässt. **The Abbey** wird dadurch unlösbar.
- ▶ **Der Kopierschutz** erkennt gelegentlich die DVD nicht korrekt; das Problem lässt sich durch einen Neustart des Rechners lösen.
- ▶ **Statt Zwischensequenzen** sehen manche Spieler nur den schwarzen Bildschirm.
- ▶ **Im Inventar** kann es eine Doppelbelegung geben, ein Objekt wird unbenutzbar.
- ▶ **Ein Schalterrätsel** im dritten Akt wird durch einen Spielfehler unlösbar.

Zum Redaktionsschluss drei Wochen nach Verkaufsstart hat Crimson Cow die Probleme noch immer nicht gelöst. Wir ziehen deshalb **zwei Punkte bei der Bedienung** ab. **The Abbey** soll in Kürze als »Second Edition« neu veröffentlicht werden.



In der Krypta entdeckt Leonardo ein mysteriöses Steinrelief.



Langweilig: In der Bibliothek müssen Sie ein Schiebe-Puzzle lösen.



The Abbey kennt verschiedene Tageszeiten. Hier ist der Friedhof der Abtei in stimmungsvollem Rot getaucht.



Irgendeine Ahnung, wo er sein könnte?
 Hat vielleicht einer von Euch nach der Komplotz mit ihm gesprochen?
 Was machi ihr hier?
 Ich muss gehen. Ich muss Gottfried finden.

Leonardo und Bruno untersuchen den Tod des Mönchs, der durch dieses **Weihrauchfass** erschlagen wurde.

an die Hand zu geben. Experimentierfreude strafft Leonardo stets mit einem ungnädigen »Das geht nicht!«, alternative Lösungswege kennt **The Abbey** nicht. Was gerade warum zu tun ist, mit solchen Erklärungen müht sich das schmallippige Abenteuer nicht ab. Dass der örtliche Schmied schneller arbeitet, wenn man ihm einen Kompass bringt, so etwas muss man erraten – der Kerl benötigt eben »Orientierung«, fabuliert Leonardo. Einen Wachsverschluss muss der Gelehrte zwingend mit Wasserdampf lösen; das Behältnis kurz an eine Fackel zu halten, »das geht nicht!« So entpuppt sich **The Abbey** als ein hochgradig lineares Spiel, das strikten »Erst A, dann B«-Regeln folgt.

Du sollst nicht helfen

Die Belegschaft von Nuestra Señora de la Natividad ist ein knorriges Häufchen Gottesdiener, die jeweils hübsch gezeichnete Eigenheiten aufweisen. Der gutmütige Koch Martin schließt jeden in sein Herz, der die Gewürzaromen aus seiner Suppe schnüffeln kann; der mürrische Übersetzer Umberto keift schroffe Antworten. Umbertos Gegenstück findet Leonardo in seinem alten Freund Eladius, dem Heilkundigen des Klosters, der mit gewinnendem Lachen launige Sprüche von sich gibt. Allerdings fehlt den Charak-

teren auf Dauer der Tiefgang, aus unterhaltsamen Gestalten werden ermüdende Stereotypen. Eine große Chance verschenkt das Spiel in Form von Bruno, Leonardos Schüler, der ihm auf Schritt und Tritt folgt. An sich sollte Bruno wohl so etwas wie ein Hinweisgeber sein; zumindest rät das Handbuch, Bruno zu fragen, wenn man nicht weiter wisse. Gute Idee – aber der Junge hat im ganzen Spiel vielleicht zehn Anlick-Sätze aufzusagen, auf spezifische Situationen geht er nicht ein. Tipps gibt er nie. Gelegentlich brauchen Sie ihn immerhin zur Lösung von Rätseln. Nur in wenigen Dialogen zwischen Meister und Schüler blitzt Brunos rebellische Natur auf, die dem Spiel viel Würze und spannendes Konfliktpotenzial gäbe – hätte Alcachofa sie denn zu nutzen gewusst.

Du sollst nicht denken

Als Historien-Krimi sollte **The Abbey** in erster Linie eine Spurensuche im Kloster-Milieu sein. Aber Leonardo interessiert sich ernüchternd wenig für Tatorte, Indizien oder Rekonstruktion, sondern macht sich immer wieder nebensächliche Aufgaben zueigen. Umberto ist hungrig, Arcadius' Sichel muss geschärft werden, Ägidius liegt besoffen im Weinkeller – kein Problem, wir richten's schon! Nachvollziehbare Logik

Mönche haben weniger Spaß

Christian Schmidt: Zu Beginn kommt in **The Abbey** durchaus Krimi-Spannung auf, die ordentlichen Dialoge und gut gezeichneten Charaktere machen Lust auf spannende Nachforschungen, taktische Verhöre, heimliches Stöbern in Klosterklausen. Doch das Spiel verliert sich stattdessen in unsinnigen Kleinrätseln und stupidem Abklappern immergleicher Orte. Leonardo verweigert fast jede logische Handlung und zwingt mir stattdessen abstruse Aktionen auf. Noch schlimmer: Wer was warum tut, spielt kaum eine Rolle. **The Abbey** hat nicht begriffen, dass wir in **Adventures** eine Geschichte erspielen wollen, nicht krampfhaft Rätsel lösen. So bleibt das Spiel so eigensinnig und unflexibel wie die katholische Kirche. Was dann ja doch wieder irgendwie passt.



christian@gamestar.de



Ärgerlich: **The Abbey** lässt Sie nach Punkten suchen, die nicht mal zu sehen sind – so wie diese **Schublade**.

lässt das Spiel oft vermissen. Stattdessen erzwingt es unständliche Lösungen wie die Suche nach einer Schreibfeder, weil offenbar kein Mensch im Kloster eine übrig hat – das wirkt arg konstruiert. Tiefpunkt des Rätsel-Designs ist schließlich ein lästiges Verschiebe-Puzzle, das Sie im dritten Kapitel lösen müssen.

Sucharbeit wird generell eine Ihrer Hauptaufgaben, denn **The Abbey** stellt wichtige Gegenstände nicht nur winzig dar, sondern verbirgt sie mitunter hinter Balken oder Türen, sodass Sie nicht mal sehen, dass da etwas sein

könnte. Eine Hervorhebungs-Taste für interaktive Bereiche oder Gegenstände, wie sie mittlerweile Genre-Standard ist, gibt es nicht. Zumindest eines dürfen wir dafür an dieser Stelle hervorheben: die Musik vom Design-Tausendsassa Emilio de Paz, der auch das Spiel selbst entwarf. Seine orchestralen Kompositionen sind rundum gelungen und tragen gemeinsam mit den guten Sprechern viel zur Atmosphäre bei. Die Grafik wirkt trotz ihres originellen Comic-Looks dagegen farblos und meist so steif wie, nun ja – eine Artischocke. **CS**

THE ABBEY

ADVENTURE

ENTWICKLER	Alcachofa Soft (Clever & Smart, GS 01/05: 72 Punkte)	TERMIN (D)	26.5.2008
PUBLISHER	Crimson Cow	CA. PREIS	40 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch		

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

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHERND-PCS	
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,4 GHz Intel XP 1300+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 2,0 GB Festplatte	2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 2,0 GB Festplatte	

PROFITIERT VON -

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKARTEN

- 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

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> + stilvoller Comic-Look + kauzige Gesichter - sehr leblose Umgebung + mäßige Animationen 	6 / 10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> + hervorragende, stimmungsvolle Musik + gute Sprecher - dünne Effektkulisse - teils unfreiwillige komische Sounds 	7 / 10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> + Leonardo führt Tagebuch - viel zu wenige Hinweise - Sucherei nach winzigen Objekten - Aufgaben häufig unklar 	4 / 10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> + stimmungsvolles Szenario + dezente Krimi-Atmosphäre - zuviel Ablenkung, kein Tempo - Wiederholungen 	6 / 10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> + solide Standard-Maussteuerung - Inventar-Bedienung etwas umständlich + optionale Objekt-Anzeige fehlt - zahlreiche Bugs 	6 / 10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> - extrem linear - mit nur rund acht Stunden ziemlich kurz - arg begrenzter Schauplatz - nur wenige Personen 	4 / 10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> + solide Standard-Maussteuerung + Inventar-Bedienung etwas umständlich - optionale Objekt-Anzeige fehlt 	5 / 10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> + (seltener) Einsatz von Bruno - Rätsel nur selten nachvollziehbar - nie originell - lahmes Verschiebe-Rätsel 	5 / 10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> + passende Sprache + meist interessante Unterhaltungen ... - ... bleiben aber oberflächlich - Antwort-Auswahl ist nur Staffage 	8 / 10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> + klar gezeichnete, kauzige Figuren + patenter Held - Motivation oft unklar - Begleiter Bruno bleibt blass und weitgehend überflüssig 	7 / 10

PREIS/LEISTUNG - **Mangelhaft** - SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Mäßiger Kloster-Krimi: zu mühsam, unlogisch.

GameStar 08/2008

Die bekannteste Abteikirche dürfte die Londoner Westminster Abbey sein. Sie war einst Teil eines Klosters.

101