

Penny Arcade Adventures On the Rain-Slick Precipice of Darkness

Das Spiel zum Web-Comic kombiniert taktische Rundenkämpfe mit dem respektlosen Humor der Internet-Vorlage, unterhält damit aber kaum länger als ein Drei-Bilder-Strip.

- DVD**
- Test-Check
- gamestar.de**
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5277
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5276
- Win Vista 32 Bit**
- läuft



Anne Claire, die junge Dame im rosa Kleid, unterstützt uns mit ihrem selbstgebauten **Flammenwerfer**. Sie ist einer von drei Hilfs-Charakteren, die sich uns im Laufe des Spiels anschließen.

Aus den Info-Kampagnen der Umweltbehörden wissen wir: Wer Laub sammelt, rettet Kastanien – vor der gemeinen Miniermotte. Doch Blätterharken wirkt auch auf Spielecharaktere lebensverlängernd. Das lernen wir beim Rollenspiel **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness**. Denn während unser Held dort fleißig vor dem Haus Laub sammelt, zerlatscht der riesige Roboter »Fruit Fucker 2000« rücksichtslos sein trautes Vorstadtheim und lässt ihn mit entsetztem Gesichtsausdruck zurück. Verfolgt wird der übergroße Hüttenlatscher von Johnathan »Gabe« Gabriel und Tycho Brahe. Die Hauptcharaktere des bekannten Web-Comics **Penny Arcade** sind in detektivischer Mission auf der Suche nach apokalyptischen Vorzeichen. Unsere Spielfigur ist dagegen ein unbe-

schriftenes Blatt. Damit das nicht so bleibt, lassen wir uns von Rachegeilheiten treiben, umkrallen die Laubharke und schließen uns spontan den beiden Schnüfflern an. Satt dem Roboter kommen wir in den nächsten Stunden einer okkulten Pantomimenverschwörung auf die Spur, verdreschen unzählige Obdachlose und helfen einem Wissenschaftler bei ominösen Pinkelexperimenten.

Kotzende Katzen

Bevor die wirre Geschichte der ersten von vier geplanten **Penny Arcade Adventures**-Episoden in Fahrt kommt, erstellen wir per Editor einen Zeichentrick-Charakter. Hüte, Hosen, Schuhe und Hemden können wir so nach unserem Geschmack anpassen. Attribute wie Angriffstärke und Abwehr sind dagegen fest vorgegeben und steigern sich beim spä-

teren Levelaufstieg automatisch. Im feinen Zwirn machen wir uns dann zusammen mit dem faustschwingenden Gabe und dem Maschinengewehr-Fan Tycho auf die Roboterjagd und treffen noch

in unserer Nachbarschaft auf die ersten Gegner. Jetzt wechselt das Spiel in einen rundenbasierten Kampfmodus ähnlich der **Final Fantasy**-Serie. Neben den Standardangriffen lädt jeder Charak-



Auf dem Jahrmarkt müssen wir in drei **Minispielen** rote, grüne und blaue Münzen verdienen.



Spezialangriffe werden in kleinen Minispielen weiter aufgeladen. Dabei kommt es auf gutes Timing an.

ter Spezialattacken auf, die wir weiter verstärken, indem wir im richtigen Augenblick auf die Leertaste hämmern. Später gesellen sich noch drei mehr oder weniger nützliche Unterstützungscharaktere zu unserer Gruppe. So brutzelt zum Beispiel Tychos Nichte Anne Claire mit ihrem Flammenwerfer ganze Gegnergruppen. Der faule Kater T. Kemper leckt sich dagegen bei fast jedem Einsatz gelangweilt die Genitalien. Im gesamten Spiel durften wir nur ein

einziges Mal den alternativen, alles vernichtenden Kotzangriff des kleinen Fellknäuels erleben.

Rammelnde Roboter

Die Ablenkungsmanöver versprechen da schon mehr Nutzen. Wir fangen Pantomime in unsichtbaren Boxen und werfen den kleinen Fruit-Fucker-Varianten Orangen zu. Was die Miniroboter mit den Früchten anstellen, verrät ihr Name – entsprechende Fremdsprachen-Kenntnisse vorausge-



Ein kleiner Fruit-Fucker-Roboter greift uns mit seiner Pinkelattacke an. Aber was treibt sein Kollege da?

setzt. Ohne sehr gutes Englisch verpassen Sie viel vom derben Humor, dem besten Teil der **Penny Arcade Adventures**. Denn sonst hat das Spiel trotz des taktischen Kampfsystems nicht viel zu bieten. In den Quests der drei Spielgebiete erleben wir zwar verrückte Geschichten und helfen skurrilen Charakteren wie dem besagten Urin-Wissenschaftler.

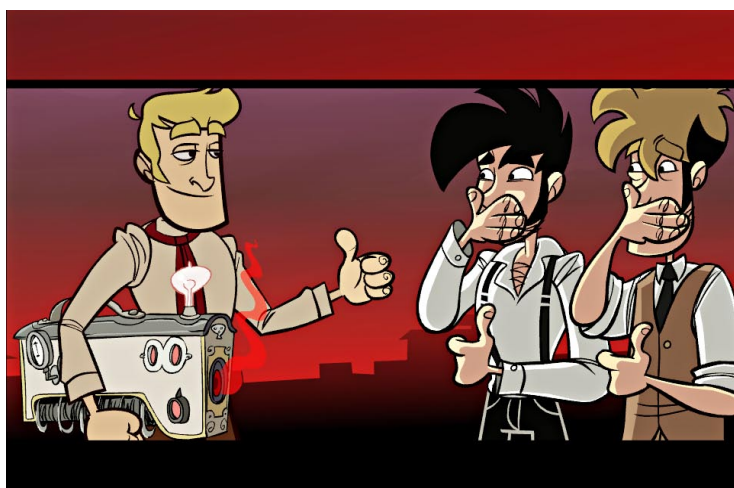
Doch nach langem Hin und Her endet jeder Auftrag in Kämpfen mit Robotern, Pantomimen oder hypnotisierten Obdachlosen. Selbst die hübsche Cel-Shading-Grafik, die schwarze Ränder um Figuren und Objekte zieht und so für eine stimmige Zeichentrick-Optik sorgt, täuscht nicht über die fehlende Abwechslung des Download-Titels hinweg. **CHS**

Ein Penny fürs Sparbuch

Christian Schneider: Die erste Episode des Penny-Arcade-Spiels ist leider eine Mogelpackung geworden. Hinter der Fassade aus respektlosem Humor und passender Zeichentrick-Grafik steckt ein Titel, der durchaus drei bis vier Stunden lang Spaß bieten könnte. Leider strecken die Entwickler diese Zeit mit Wiederholungen aufs Doppelte. Zu oft muss ich in immer gleichen Kulissen von A nach B rennen. Nur die verrückten Quest-Hintergründe retten meine Motivation. Für den Start einer neuen Episoden-Reihe ist das zu wenig. Warum sollte ich mich auf den nächsten Teil der Serie freuen? Das Beste am Spiel, den Humor, liefert mir das Internet jede Woche kostenlos.



redaktion@gamestar.de



Unsere selbsterstellte Spielfigur (links) taucht sogar in den animierten Comic-Zwischensequenzen auf.

PENNY ARCADE ADV. 1

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Greenhouse Interactive (Penny Arcade Adv. ist das Erstlingswerk)
PUBLISHER Greenhouse Interactive
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG 220 MByte Download, 16 S. PDF-Handbuch

TERMIN (D) 5.6.2008
CA. PREIS 13 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

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	
1,0 GHz Intel XP 1500+ AMD 512 MByte RAM 350 MB Festplatte	1,5 GHz Intel XP 1900+ AMD 768 MByte RAM 350 MB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GByte RAM 350 MB Festplatte	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
PROFIKTUR VON			
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Online-Akt.	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ liebevoller Zeichentrickstil + knallige Kampfeffekte + gute Animationen ... die sich ständig wiederholen	7 / 10
SOUND	+ atmosphärische Soundkulisse + guter Erzähler ... der sich nur sehr selten zu Wort meldet + sonst keine Sprachausgabe	6 / 10
BALANCE	+ Logbuch + immer genug Nachschub an Gegenständen + kein Einfluss auf Charakterentwicklung + Schwierigkeitsgrad schwankt	5 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Humor der Comicvorlage gut eingefangen + Figuren kommentieren Ereignisse + Gebietsabschnitte ähneln sich stark	8 / 10
BEDIENUNG	+ Pause bei Auswahl der Gegenstände + jederzeit Gebietswechsel möglich + zu viele Mausclicks selbst für Standard-Attacken	6 / 10
UMFANG	+ wenige Gegnertypen + nur drei Gebiete, die künstlich gestreckt werden + kein Wiederspielwert	3 / 10
QUESTS/HANDLUNG	+ witzige Questhintergründe + Aufgabenablauf immer gleich + Bedeutung der Hauptquest bleibt unklar + sehr geradlinig	5 / 10
CHARAKTERE	+ Haupt- und Nebenfiguren teilweise aus dem Comic bekannt + Variantenarmut bei Gegnern + generische Statistiken	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ taktische Rundenkämpfe + Unterstützung durch Nebenfiguren + Spezial- und Gruppenangriffe + selten fordernd	9 / 10
ITEMS	+ Gegner-Dreschen mit der Laubharke + aufrüstbares Kampfgerät ... in nur drei Stufen + keine neuen Rüstungen oder Waffen	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Abwechslungsarmes Comic-Rollenspiel.

63

SPIELSPASS