



Die wilden Kerle 5 geht nicht mit **nützlichen Hilfen**.



Die **Render-Hintergründe** sind hübsch, aber leblos.



Verkehrte Welt: **1 1/2 Ritter** wird mit jeder Stunde besser.

Die wilden Kerle 5

Das Adventure zum Kinderfilm **Die wilden Kerle 5** adaptiert die Krimi-Geschichte um Vampire gelungen ins Point&Click-Szenario. Gut: Wer bei den meist logischen, aber stets zu einfachen Kombinationsrätseln trotzdem nicht weiterkommt, greift zum mehrstufigen Hilfe-System. Allerdings stören die schnarchigen Sprecher der Hauptfiguren sowie die extrem kurze Spielzeit von zwei Stunden. Junge **DWK-Fans** greifen trotzdem zu. **DM**

DIE WILDEN KERLE 5		
GENRE	Adventure	USK ab 6 Jahren
HERSTELLER	Silver Style / The Games Company	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	2,0 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon X600	
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft	

66 SPIELSPASS

Das Vermächtnis

Als Archäologiestudentin Sylvie Leroux machen Sie sich im Adventure **Das Vermächtnis: Testament of Sin** auf die Suche nach Ihrem verschollenen Onkel und kommen dabei dem gefährlichen Geheimnis eines Kirchenordens auf die Spur. Die an sich interessante Geschichte präsentiert sich im Spielverlauf genauso aufgesetzt wie die schlecht konstruierten Rätsel. So driften viele Situationen ins Lächerliche ab, und die Spannung leidet deutlich. **CHS**

DAS VERMÄCHTNIS		
GENRE	Adventure	USK ab 6 Jahren
HERSTELLER	City Interactive / City Interactive	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene	
MINIMUM	1,5 GHz, 512 MB RAM, Geforce 4 / Radeon X600	
PREIS/LEISTUNG	Mangelhaft	

58 SPIELSPASS

1 1/2 Ritter

Schon mal aus Brot und Federn eine Bürste gebastelt? Unlogische Rätsel wie dieses setzt Ihnen das 2D-Adventure zur Til-Schweiger-Filmkomödie **1 1/2 Ritter** ständig vor. Aber nur zu Beginn, denn im Verlauf wird die Knochelei zunehmend spaßiger. Neben dem (gewöhnungsbedürftigen) Holzhammer-Humor der Vorlage liegt das vor allem an den guten Originalsprechern. Bei der Bedienung und der Balance hapert es aber. **DM**

1 1/2 RITTER		
GENRE	Adventure	USK ab 12 Jahren
HERSTELLER	Daedalic / Warner Bros.	
CA. PREIS	30 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger, Fortgeschrittene	
MINIMUM	1,0 GHz, 512 MB RAM	
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend	

64 SPIELSPASS

Lateinamerika hat Probleme? Langweilig! Es sei denn, sie werden so vermittelt.

Global Conflicts Latin America

Global Conflicts gehört zu den »Serious Games«, ernsthaften Spielen, die nicht nur unterhalten wollen, sondern Wissen vermitteln. Im Fall von **Latin America** reisen Sie als Reporter(in) an fünf Brennpunkte in Süd- und Mittelamerika, um dort für Enthüllungartikel zu recherchieren. Nebenbei erfahren Sie viel über reale Konflikte und Ungerechtigkeiten. In Bolivien zum Beispiel ist ein Mädchen von einer Hacienda verschwunden. Bei Ihren Nachforschungen wird klar, dass die Arbeiter auf der Farm als moderne Sklaven schaffen. **Global Conflicts: Latin America** besteht ausschließlich aus Interviews, in denen Sie

Fragen stellen. Weil die Gesprächspartner unterschiedlichste Ansichten vertreten und jeweils glaubwürdig argumentieren, betrachten Sie jeden Fall aus vielen Blickwinkeln – viel Lesestoff, der unvertont bleibt, durch die Frage-Antwort-Konstellation aber gut verdaulich ist. Das Spiel selbst bleibt mau: Im Endeffekt klicken Sie sich nur durch Gespräche; welche Nachforschungen relevant sein könnten, läuft oft auf pure Raterei hinaus. **CS**

G. CONFLICTS: LATIN AMERICA		
GENRE	Adventure	USK ohne Altersbeschr.
HERSTELLER	Serious Games Interactive	
CA. PREIS	20 Euro	
ANSPRUCH	Einsteiger	
MINIMUM	1,2 GHz, 512 MB RAM, 3D-Karte	
PREIS/LEISTUNG	Ausreichend	

57 SPIELSPASS



Als Journalistin Isabel Romero quetschen wir einen illegal eingewanderten **Arbeiter** aus.

Lernwunder

Christian Schmidt: Ich kann nicht sagen, dass mich soziale Ungerechtigkeiten in Lateinamerika schon immer interessiert hätten. Aber inzwischen kann ich sagen, dass ich über einige davon Bescheid weiß, und zwar durchaus umfassend. Das ist das Verdienst von **Global Conflicts: Latin America**. Ich bin erstaunt, wie leicht man hier Dinge lernt, die in der Schule für wegdösende Klassen sorgen würden. Das ist ein schöner Beleg für die Wirksamkeit von Spielen als Lehrinstrument – selbst dann, wenn es so simple, veraltete Spiele sind wie dieses. Neugierige sollten sich **Global Conflicts** mal anschauen!



christian@gamestar.de