

Überraschung! Durch grandioses Rätseldesign und jede Menge Humor mausert sich das Erstlingswerk eines deutschen Teams zum besten Comic-Adventure seit Jack Keane.

# Ceville



**DVD**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 5750  
Komplettlösung

Der böse Wolf hat sich beim Angriff auf das Haus der drei Schweinchen durch einen herabfallenden Ziegelstein verletzt und verklagt die Ferkel nun auf Schmerzensgeld. Bei Ceville, dem König des quietschbunten Märchenreichs Faeryanis, kringelt

sich bei solchen Rechtsstreitigkeiten vor Verückung der Schnauzbar. Immerhin kann er als allmächtiges Staatsoberhaupt jeden seiner Bürger nach Herzenslust bestrafen, einsperren, foltern oder in die Zwergenminen schicken. Dem egozentrischen Des-

potent ist dabei jedes Mittel recht – Hauptsache, er hat seinen Spaß. Klar, dass derartige Führungsmethoden auf Dauer nicht gut ankommen, weshalb das unterdrückte Volk den Aufstand probt und Ceville kurzerhand entmachtet. Doch für den Ex-König kommt's noch dicker: Ausgerechnet sein treuer Berater Basilius reit die Macht an sich und buchtet Ceville ein – der Auftakt zum gleichnamigen Point&Click-Adventure des Entwicklerstudios Realmforge. Dem jungen Münchener Team gelingt mit seinem Debütprojekt ein großer Wurf, denn des Königs Weg aus dem Knast und zurück auf den Thron gehört zum Witzigsten und Ideenreichsten, was das Genre in den letzten Jahren hervorgebracht hat.

## Zweisam

Selten ist uns eine Spielfigur bereits nach den ersten Minuten derart ans Herz gewachsen wie Ceville. Trotz oder gerade wegen seiner zynischen Kommentare und sarkastisch-fiesen Art strahlt der abgesägte Despot eine bizarre Sympathie aus. Das hat er vor allem seiner fantastischen Vertonung zu verdanken. Wenn der kleinwüchsige Bursche mit der Stimme von Bilbo Beutlin aus **Der Herr der Ringe** über seinen »Staats-Schaaaatz« spricht, muss man zwangsläufig grinsen. Doch der entmachtete König ist auf seinem Rachefeldzug nicht allein. Bereits nach einer Spielstunde erhält er tatkräftige Unterstützung von der jungen Lilly. Die herzensgute Hobbit-Dame zieht Diplomatie der Anarchie vor und geht mit ihren Mitmenschen zuvorkommend und höflich um, ist also so gar nicht wie Ceville. Aus dieser Fallhöhe haben die Autoren jede Menge urkomischer Streitereien gestrickt, die häufig bekannte Filme und Computerspiele durch den Kakao ziehen oder sich über aktuelle gesellschaftliche und politische Themen lustig machen. Selbst wenn Sie für den Spielverlauf unwichtige Gegenstände anklicken, quittieren die beiden Helden das stets mit witzigen (und bei jedem Klick variierenden) Kommentaren – herrlich!



Der Bösewicht Basilius kommt im Spiel etwas zu kurz – verschenktes Potenzial.



Während Lilly (oben links) die Sekretärin ablenkt, klaut Ceville einen Spitzer. Praktisch: Interaktive Elemente lassen sich auf Wunsch einblenden.

## Gemeinsam

Ceville und Lilly zanken sich nicht nur, sondern lösen auch gemeinsam Rätsel (deren genauen Ablauf wir Ihnen natürlich nicht verraten). So müssen Sie beispiels-



Mit legalen Goldgeschäften wollen die adrett gekleideten **Zwerg**e ihr angekratztes Image aufpolieren.



Während **Lilly** (links) die Tänzerin H. Lo mit einem Scheinwerferkegel lockt, aktiviert **Ceville** die Falltür.

weise die als Schauspielerin erfolgreiche, aber in der Musikbranche gefeierte H. Lo von der Bühne des Stadttheaters »holen«. Während Lilly die zickige Dame durch gezielte Lichtsignale zu einer Falltür lockt, löst Ceville diese im richtigen Moment durch einen Hebelzug aus. In einem anderen Fall lenkt Lilly den spanischen Händler El Chollo mit einem hingeworfenen Köder ab, während Ceville ihm sein Mittagessen stibitzt. Ungewöhnlich: Für manche Rätsel haben Sie nur wenig Zeit, angezeigt durch einen Countdown. Läuft dieser ab, sieht man sich anschließend wieder mit der Ausgangssituation konfrontiert. Frust kommt dennoch nicht auf, denn mit jedem Versuch erweitert das Programm das Zeitfenster um ein paar Sekunden. Überhaupt ist den Entwicklern das Rätseldesign herausragend gelungen. Jede der Kombinations-Knobeleien lässt sich dank durchgehend nachvollziehbarer Logik mit etwas Nachdenken lösen. Zudem quillt das übersichtliche Inventar nie vor Gegenständen über, noch mutet man Ihnen allzu viele betretbare Gebiete auf einmal zu. Wer sich die Dialoge nicht nur ihres grandiosen Unterhaltungswertes wegen anhört, bekommt ausreichend Tipps zur Rätsellösung spendiert. Das erfreut Einsteiger. Auf der anderen Seite werden sich Adventure-Profis vor allem in der ersten Spielhälfte etwas unterfordert fühlen, zumal die Gespräche streng linear ablaufen und es für die Rätsel nur selten eine Rolle spielt, wie Sie antworten.

**Wundersam**

Realmforge hat die fünf (insgesamt etwa 15 bis 20 Spielstunden langen) Abschnitte mit reichlich Abwechslung und skurrilen Ne-



Damit uns der **Flaschengeist** einen Wunsch erfüllt, müssen wir ihn in einem Kartenspiel besiegen – doch der Bursche betrügt. (1280x720, volle Details)

benfiguren gefüllt, die mit ihren überzogenen Klischees an Lucas-Arts-Klassiker wie **Monkey Island** oder **Day of the Tentacle** erinnern. So treffen Sie im Wald vor der Stadt eine Elfen-Botschafterin, die sich aus Protest gegen die geplante Rodung an einen Baum gekettet hat, aber nun den Schlüssel nicht mehr findet. In der Therapiestunde der guten Fee ärgert sich Ceville über brav gewordene und nach einer neuen

Bestimmung suchende Bösewichte, und bei einem schweizerischen Druiden beißt sich der blaublütige Held gleich ganz die Zähne aus, weil sich der weise Alte wegen seiner neutralen Haltung zu nichts überreden lässt. Schade nur, dass zwischen all den abgedrehten Nebenhandlungen ausgerechnet der Bösewicht Basilus zu kurz kommt – von seinen finsternen Machenschaften spüren Sie nur in zwei kurzen Zwischen-

sequenzen etwas. Dass Sie sich vor dem Finale kurzzeitig durch bereits bekannte Gebiete rätseln müssen, drückt die Motivation ebenfalls ein wenig.

**Ratsam**

Nicht mehr missen möchten wir hingegen die durchdachte Bedienung. Die clevere Ein-Klick-Steuerung, das klar strukturierte Inventar, der unkomplizierte Wechsel zwischen den Charakteren sowie

**Hör mal, wer da spricht**

Der Hersteller Kalypso konnte für **Ceville** eine Reihe bekannter Synchron-Sprecher gewinnen. Hier eine Auswahl:

Figur	Sprecher	bekannt als
Ceville	Max Mogens	Bilbo Beutlin aus »Der Herr der Ringe«
Gwendolyn	Marion von Stengel	die Stimme von Angelina Jolie
Ambrosius	Thomas Karallus	Doug aus »King of Queens«
H. Lo	Christine Pappert	Carrie aus »King of Queens«
Dämon Horny	Joscha Fischer-Antze	Dagobert Duck
kleine Wache Smiley	Robert Missler	die Piraten aus »Käpt'n Blaubär«
Heldenbotschafterin	Kerstin Draeger	Debrah aus »Alle lieben Raymond«





Die **Dialoge** sind fantastisch vertont und oft urkomisch, laufen aber in der Regel streng linear ab.

stets übersichtliche Kameraperspektiven lassen keine Wünsche offen. Zudem weist ein Knopfdruck nicht nur (wie seit Langem in Adventures üblich) auf alle interaktiven Elemente hin, sondern zeigt durch unterschiedliche Farben auch, welche Gegenstände sich aufnehmen und kombinieren oder nur anschauen lassen. Das Programm legt sogar alle fünf Minuten einen frischen Speicherstand an. Dafür weist **Ceville** auf der technischen Seite einige Defizite auf. Stilistisch ist die Fantasy-Welt Faeryanis zwar gelungen, die detail- und polygonarme Op-

tik kommt aber arg altbacken daher. Zudem stößt das Grafikgerüst vor allem bei Charakter-Animationen oft an seine Grenzen. Da verschwinden Gegenstände beim Einsammeln einfach, statt von Cevilles Hand in seinen Taschen zu landen, und sämtliche Figuren drehen sich bei Richtungswechseln unnatürlich auf der Stelle. Dafür läuft das Programm auch auf Rechnern flüssig, die mit **Jack Keane** (2007) keine Probleme hatten. Das war ohnehin das letzte Adventure, das es mit **Ceville** aufnehmen kann – ein Schaaatz von einem Spiel. **DM**



Ceville und Lilly sabotieren eine **Casting-Show**. (1024x768, minimale Details)

**Königlich!**

**Daniel Matschijewsky** Dass ich nach dem Finale eines Spiels traurig bin, ist ein gutes Zeichen. Ein gutes Zeichen dafür, dass es den Entwicklern gelungen ist, eine glaubwürdige Welt und liebenswerte Charaktere zu erschaffen. Vor allem die sehr komischen Streitereien zwischen Ceville und Lilly haben es mir angetan. Doch auch das Spiel »dahinter« funktioniert blendend: Der Umfang geht in Ordnung, das Rätseldesign ist momentan konkurrenzlos, und eine derart durchdachte Bedienung wünsche ich mir künftig für alle Adventures. Auch wenn es noch etwas früh im Jahr ist: Mit Ceville habe ich meinen persönlichen Point&Click-Hit 2009 gefunden.



danielm@gamestar.de



Der **Dämon** erinnert an Horny aus Dungeon Keeper, der Zombie-Pirat an Monkey-Island-Bösewicht LeChuck.

## CEVILLE

**ENTWICKLER** Realmforge (Ceville ist das Erstlingswerk)  
**PUBLISHER** Kalypso  
**SPRACHE** Deutsch  
**AUSSTATTUNG** Papp-Schuber, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch

**ADVENTURE**

**TERMIN (D)** 19.2.2009  
**CA. PREIS** 40 Euro  
**USK** ab 6 Jahren

---

**GENRE-CHECK**

**SOLOSPIELZEIT** 20 Stunden

Der Unterhaltungswert bleibt auf konstant hohem Niveau.

**EINSTIEG:** HAUPTSPIEL ENDSPIEL

**GENRE ADVENTURE**

**SZENARIO** realistisch  fiktiv

**RÄTSELSTIL** Denksport  Kombination

**DIALOGE** starr  dynamisch

**ACTION** keine  häufig

**HANDLUNG** einfach  komplex

---

**ANSPRUCH**

	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>EINSTIEG</b>	leicht			schwierig						
<b>SPIELMECHANIK</b>	einfach			komplex						
<b>SPIELTEMPO</b>	langsam			schnell						

**HILFEN** Hinweise in Dialogen  
**SPEICHERSYSTEM** automatisches und freies Speichern

**ERFORDERT**

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

---

**TECHNIK**

	FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHE-ND-PCs		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>MINIMUM</b>	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 1,3 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 1,3 GB Festplatte				3,4 GHz Intel XP 3000+ AMD 1,0 GB RAM 1,3 GB Festplatte		

**PROFITIERT VON** –

**BILDFORMATE** 4:3  5:4  16:9  16:10  **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe  
**TON** Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

**3D-GRAFIKKARTEN**

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

---

**BEWERTUNG**

<b>GRAFIK</b>	+ stimmiger Comic-Stil + nette Charaktere + generelle Polygonarmut - teils fehlende oder abgehackte Animationen	<b>6</b> /10
<b>SOUND</b>	+ hervorragend synchronisiert + prominente Sprecher + unaufdringliche Musik - wenige Toneffekte und Umgebungsgerausche	<b>8</b> /10
<b>BALANCE</b>	+ sehr einsteigerfreundlich + wird stetig anspruchsvoller + subtil platzierte Tipps - nie unfair - für Profis nur gegen Ende geeignet	<b>9</b> /10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ viel Humor + nette Anspielungen auf Filme, Spiele und Gesellschaft + liebevolle Landschaften ... - ... die teilweise recycelt werden	<b>9</b> /10
<b>BEDIENUNG</b>	+ eingängige 1-Klick-Steuerung + simple Inventarverwaltung + jede Menge Komfortfunktionen + automatisches Speichern	<b>10</b> /10
<b>UMFANG</b>	+ fünf Kapitel + 15-20 Stunden Spielzeit + mehrere Hauptfiguren - immer nur eine Lösung möglich - kein Wiederspielwert	<b>8</b> /10
<b>HANDLUNG</b>	+ von Anfang an spannend + kein Leerlauf + gelungenes Finale - mäßige Zwischensequenzen - keinerlei Überraschungen	<b>8</b> /10
<b>RÄTSEL</b>	+ Gegenstände und Orte immer überschaubar + Rätsel stets nachvollziehbar + kreatives Zusammenspiel mehrerer Helden	<b>10</b> /10
<b>DIALOGE</b>	+ extrem witzige Gespräche + lustige Running-Gags - nie zu lang oder zu kurz - streng lineare Dialoge	<b>9</b> /10
<b>CHARAKTERE</b>	+ liebenswerte Helden + schrullige Nebenfiguren + Klischees werden veralbert - Bösewicht Basilius bleibt blass	<b>9</b> /10

**PREIS/LEISTUNG** Gut

**FAZIT** Urkomischer Adventure-Hit mit tollen Rätseln.