

Die besten Adventures kommen aus Deutschland. Der Bremer Entwickler King Art führt diese Tradition mit seiner ebenso witzigen wie toll erzählten Märchengeschichte erfolgreich fort.

# The Book of Unwritten Tales

Wilbur grummelt: »Ich habe noch nie gehört, dass ein Held Ratten jagen muss.« Dabei träumt der junge, zum Hausmeister abgestempelte Gnom von Größerem, von Action, spannenden Abenteuern und Zauberei. Doch wer in einem abgelegenen

Bergdorf lebt und für einen dauerbetrunkenen Zwergenwirt Nagen hinterher wetzt, dem bleibt nicht viel mehr als die Hoffnung, dass bald irgendetwas Weltbewegendes passiert. Wie zum Beispiel ein Käfig samt drinsteckendem Gremlin, der Wilbur plötzlich und sprichwörtlich aus heiterem Himmel vor die Füße plumpst.

Das gefangene Vieh überreicht dem Gnom einen Ring, faselt von einer Waffe und erteilt Wilbur den Auftrag, das mysteriöse Ding zum Erzmagier Alistair in die weit entfernte Menschenstadt Seefels zu bringen. Das klingt nach **Der Herr der Ringe**? Kein Wunder, denn das Point&Click-Adventure **The Book of Unwritten Tales** zieht Tolkiens Fantasy-Schinken ebenso durch den Kakao wie jede Menge bekannter Rollenspiel-Klischees. So wie das mit den Ratten.

### Mit Fantasie

Bereits die ersten Spielminuten ziehen Sie vorbildlich in die Geschichte hinein. Das hat **The Book of Unwritten Tales** nicht nur dem in ein gutes Tutorial eingebetteten Auftakt, sondern auch seinen gelungenen (und hervorragend vertonten) Helden zu verdanken. Wilbur, der lieber zaubern statt tüfteln will und deshalb total aus der (Gnomen-)Art schlägt, schließt man ebenso schnell in sein Herz wie die beiden anderen Hauptcharaktere, die adrette Elfe Ivo und den zynischen Möchtegern-Kapitän Nate. Auch bei den Nebenfiguren beweisen die Entwickler Kreativität. So treffen Sie auf eine Drachendame, die von Transport auf Terror umschulen will, oder diskutieren mit einem metrosexuellen Paladin über Mode. Sämtliche Dialoge sprühen vor Wortwitz und netten Running Gags. Besonders Lob gebührt den Autoren für die motivierende Handlung, die mit mehreren Wendungen sowie einem verblüffenden Kniff kurz vor dem Finale punktet. Allerdings verschenkt das Team ausgerechnet beim Oberbösewicht, der Erzhexe Montroga, viel Potenzial. Dem wortkargen Tentakelmonster huschen kaum mehr als fünf Sätze über



Wilbur muss einen **betrügerischen Wahrsager** mit dessen Mitteln austricksen. Links: Bertram, der dickste Hamster der Welt.

### Sag doch mal was!

Figur	Sprecher	deutsche Stimme von
Wilbur	Oliver Rohrbeck	Ben Stiller
Ivo	Marion von Stengel	Angelina Jolie
Nate	Dietmar Wunder	Daniel Craig
König der Diebe	Bernd Vollbrecht	Antonio Banderas
Ma'Zaz	Regina Lemnitz	Whoopie Goldberg
Mumie	Thomas Danneberg	John Cleese
Der Tod	Udo Schenk	Gary Oldman
Krämer Jorge	Santiago Ziesmer	Steve Buscemi
Hexenmeister Munkus	Detlef Bierstedt	George Clooney
Meister Markus	Bodo Wolf	Robin Williams





Persiflage pur! Hier werden **Star Wars** und **Der Herr der Ringe** gleichzeitig veralbert.

**Märchenhaft**

**Daniel Matschijewsky:**

Einmal mehr beweist ein deutsches Entwicklerteam, wie Adventures zu funktionieren haben. The Book of Unwritten Tales erzählt eine tolle Geschichte, punktet mit herausragenden Charakteren, Humor und logischen Rätseln. Die im Test angesprochenen Macken stören mich kaum. Dafür sind mir Wilbur, Ivo und Nate einfach zu sehr ans Herz gewachsen, und dafür tauche ich zu gern in diese märchenhafte Fantasy-Welt ein. Das muss ein Spiel erst mal schaffen.



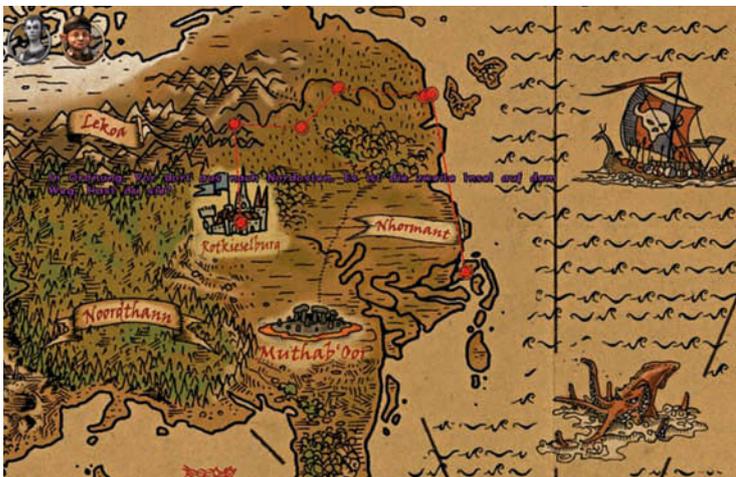
danielm@gamestar.de

Schwierigkeitsgrad nimmt mit jedem der fünf Akte angenehm zu. Nette Ideen würzen die Knobeleien zusätzlich. So zeichnen Sie mit Ivo Wegpunkte auf einer Karte nach, öffnen ein an das Brettspiel **Mastermind** erinnerndes Kombinations Schloss oder brauen beim Magiermeister Markus einen Zaubertrank, indem Sie mit der Maus im richtigen Moment das richtige Kraut zugeben und anschließend kräftig umrühren. Bei aller Kreativität nerven allerdings gelegentliche Design-Macken, etwa wenn Rätsel an bestimmte Voraussetzungen gekoppelt sind. So dürfen Sie den Boden in einem Maschinenraum erst dann mit Öl sabotieren, wenn Sie zuvor ein bestimmtes Gespräch geführt haben. Oder man zwingt Sie, ein- und dieselbe Aktion gleich dreimal auszuführen (der Oger-Cocktail!). Oder Sie müssen Gegenstände mehrfach anschauen, bevor sie überhaupt benutzbar werden. Immerhin blendet die genretypische Hotspot-Funktion interaktive Elemente, die sich nur angucken, aber nicht kombinieren lassen, aus, wenn die Helden nichts mehr dazu zu sagen haben – das kaschiert die Design-Schnitzer zumindest teilweise.

die Lippen, das Gefühl einer Bedrohung bleibt weitgehend aus.

**Mit Heldenmut**

Wie bei **Ceville** schlüpfen Sie im Verlauf der etwa 20 Spielstunden umfassenden Geschichte in die Rolle aller drei Helden und lösen (mal allein, mal in Zusammenarbeit mit den anderen beiden Charakteren) nachvollziehbare Kombinationsrätsel. Die Anzahl an Gegenständen im Inventar und gleichzeitig betretbaren Gebieten bleibt dabei stets übersichtlich. Zudem spendiert das Programm ausreichend Hinweise, und der



Nette Idee: Wir müssen von Ivo vorgegebene **Wegpunkte** auf einer Landkarte abstecken.



Witziges Rätsel: Ivo und Wilbur spielen Gott im **Magen** eines riesigen Monsters.

**Mit Toleranz**

Ein kleines Bisschen mehr Feinschliff hätte die an sich hervorragende Bedienung übertragen können. Beispielsweise lassen sich die sehr guten, aber teils langwierigen Charakteranimationen nicht abbrechen, was besonders beim Wechseln der Figuren nervt. Auch dass die Helden nur gehen, aber nicht rennen, stört bisweilen. Doch all das ist Kritik auf hohem Niveau, denn die packende Geschichte und die liebenswerten Helden machen derartige Macken mehr als wett. Die stimmungsvoll

beleuchteten und derzeit konkurrenzlos hübschen 3D-Landschaften tragen ihren Teil dazu bei. Ob wir mit Wilbur eine Zauberlehre im malerischen Seefels absolvieren, mit Ivo durch Montrogas feuerrot leuchtende Festung schleichen oder Nate aus der Vogelperspektive durch eine verwinkelte Mine schicken, selten fühlten wir uns in einer Spielwelt so wohl, mussten wir so häufig über nette Details schmunzeln, waren wir so traurig, als die ungeschriebene Geschichte schließlich vorbei war.

**DM**

**BOOK OF UNWRITTEN TALES ADVENTURE**

ENTWICKLER	King Art (The Book of Unwritten Tales ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	3.4.2009
PUBLISHER	HMH Interactive	CA. PREIS	35 Euro
SPRACHE	Deutsch	USK	ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch		



**TECHNIK**

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHERD-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>MINIMUM</b>			<b>STANDARD</b>			<b>OPTIMUM</b>			
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 500 MB RAM 5,2 GB Festplatte			2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,2 GB Festplatte			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 5,2 GB Festplatte			<input type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input type="checkbox"/> Geforce 9600 <input type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input type="checkbox"/> Radeon X1600 <input type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input type="checkbox"/> Radeon HD 4800

**BEWERTUNG**

<b>GRAFIK</b>	+ scharfe Texturen + aufwändige Beleuchtung + jede Menge Details - teils abgehackte oder unsaubere Animationen	<b>9 / 10</b>
<b>SOUND</b>	+ sehr gut synchronisiert + prominente Sprecher + stimmungsvolle Musik - wenige Toneffekte und Umgebungsgeräusche	<b>8 / 10</b>
<b>BALANCE</b>	+ einsteigerfreundlich + Kapitel werden zunehmend kniffliger + viele Tipps + nie unfair - für Profis nur gegen Ende geeignet	<b>8 / 10</b>
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ viel Humor + Persiflage auf Filme und Rollenspiele + liebevolle Landschaften ... - ... die manchmal etwas leblos sind	<b>9 / 10</b>
<b>BEDIENUNG</b>	+ eingängige 1-Klick-Steuerung + jede Menge Komfortfunktionen - Animationen nicht abbrechbar - Helden können nicht rennen	<b>8 / 10</b>
<b>UMFANG</b>	+ fünf teils lange Kapitel + etwa 20 Stunden Spielzeit + mehrere Hauptfiguren - immer nur eine Lösung möglich	<b>8 / 10</b>
<b>HANDLUNG</b>	+ gelungener Auftakt + kein Leerlauf + bleibt stets spannend + raffinierter Dreh kurz vor dem Finale - etwas abruptes Ende	<b>9 / 10</b>
<b>RÄTSEL</b>	+ Gegenstände und Orte immer überschaubar + Rätsel logisch + Zusammenspiel mehrerer Helden - einige nervige Detailmacken	<b>8 / 10</b>
<b>DIALOGE</b>	+ witzige Gespräche + nette Running Gags + nie zu lang oder zu kurz - streng lineare Dialoge	<b>9 / 10</b>
<b>CHARAKTERE</b>	+ liebenswerte Helden + schrullige Nebenfiguren + Klischees werden veralbert - Bösewichte bleiben verhältnismäßig blass	<b>9 / 10</b>

**PREIS/LEISTUNG** Sehr gut **SOLOSPIELZEIT** 20 Stunden

**FAZIT** Hübsches, witziges, spannend erzähltes Adventure.

