

Haunted

Ein Adventure mit einem Hauptcharakter ist gut, eines mit sieben ist besser. Auch wenn sechs davon Geister sind.



Die junge Mary und drei ihrer **Geister**: Kapitän Oscar, der Flaschengeist Konfuzius und der riesige Schotte William Wallace.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5570

Sie sind ein Teenie-Mädchen und müssen dringend in ein leerstehendes Theatergebäude. Doch auf den Treppenstufen vor dem Eingang hockt ein schwer verliebter Hahn und lässt partout niemanden vorbei. Was tun Sie?

Man könnte an dem kniehohen Federvieh vorbeilaufen. Ihm einen Tritt verpassen. Es mit einem Stock verscheuchen. Aber das wäre ja langweilig, findet Florian Stadlbauer von Deck 13. Die Lösung des Gockeldilemmas, ohne zu viel zu verraten, hat deshalb mit einem gefälschten Ei, einem Hundegeschirr, einer Hun-

dehütte, Pfauenfedern und einer Portion Kleister zu tun.

Wir schauen Stadlbauer prüfen an: »Das ist jetzt aber schon etwas konstruiert.« »Jaaaa«, dehnt er. Aber den Testspielern habe es gut gefallen, und es sei auch jeder auf die Lösung gekommen. Im neuen Deck-13-Adventure **Haunted**, so lautet die Schlussfolgerung, geht's nicht unbedingt um Logik, sondern um fantasievolle Kopfnüsse.

Reist weit

Nach der **Ankh**-Reihe und **Jack Keane** wird **Haunted** das nächste

Comedy-Abenteuer im unverwechselbaren Stil von Deck 13, auch wenn die Grundstimmung diesmal »eine Stufe erwachsener« ist, wie Florian Stadlbauer betont. Im London des 19. Jahrhunderts sucht das Straßenmädchen Mary in der Universität nach seiner verschollenen Schwester. Es ist Nacht, ein Unwetter tobt, und Mary wird von der zwielichtigen Professorin Lindsay Ashford und ihrem trottelligen Gehilfen Ethan gekidnappt. Mit der Flucht vor den beiden beginnt das Spiel, das in der Folge über die Straßen von London, Schottland und eine Zugreise bis nach Transsylvanien führt. Weil Professorin Ashford und Ethan der ausgebüchsten Mary dicht auf den Fersen bleiben, soll die Handlung Dramatik entwickeln. Schließlich gilt es nicht nur das Schicksal der verlorenen Schwester zu lüften, sondern auch die mysteriösen Motive der Professorin zu entschlüsseln. Und dann sind da noch sechs seltsame Gestalten ...

Geistreich

Unterwegs sammelt Mary nach und nach sechs Geister ein, denn die junge Dame besitzt die Gabe, die Seelen Verstorbener zu se-

hen. Ihre Begleiter haben alleamt eine Macke. Der gnomenhafte Ex-Kapitän Oscar zum Beispiel hält sich für einen großen Seemann, obwohl er sein erstes (und letztes) Schiff zu Schrott gefahren hat. Auf der Baustelle der Tower Bridge trifft Mary den schottischen Hünen William Wallace, der von einem Geister-Gruppe verfolgt wird. Den nervigen Fan müssen Sie erst mal loswerden.

Dabei hilft, dass jeder ihrer Gefährten eine spezielle Gabe besitzt. Oscar zum Beispiel kann Elektrizität speichern und abgeben. Der Flaschengeist Konfuzius verflüssigt sich oder verwandelt sich in Dampf. Logisch, dass **Haunted** daraus Rätselketten ähnlich der **Goblins**-Reihe strickt, bei denen die Geisterfähigkeiten ineinander greifen. Auch der Humor leitet sich aus der skurrilen Gruppenkonstellation ab, denn die Geister sind sich untereinander nicht grün und verstricken sich immer wieder in bissige Wortgefechte. Am Schluss soll sich auch die Frage klären, warum die Seelen der sechs überhaupt noch auf der Erde wandeln. Aber bis dahin dürfen erst mal viele eigenwillige Aufgaben zu knacken sein. **CS**



In Transsylvanien erforscht Mary ein **Zigeunerlager** und grübelt über einer Partie Schach.



Ein altes **Theater** wird im Laufe des Spiels zu Marys Basiscamp, zu dem sie immer wieder zurückkehrt.

Haunted

► **Angeschaut** ► Genre **Adventure** ► Termin **4. Quartal 2009**
► Hersteller **Deck 13 / HMM** ► Status zu **75% fertig**

Christian Schmidt: Die Idee mit den Geister-Gehilfen ist klasse. Allerdings irritiert mich, wie bemüht Deck 13 sie für die Rätsel einsetzt. Die Beispiele, die ich gesehen habe, waren extrem weit hergeholt – da ist der Gockel noch harmlos. So muss Deck 13 allerhand Verrenkungen machen, um zu erklären, warum die Geister nicht einfach durch Wände gehen können. Haunted hat gute Anlagen, aber begeistert hat es mich bislang nicht.



christian@gamestar.de