



Brian Basco ist vermeintlich tot und begraben. Auf dem Friedhof spricht Gina mit Ernie, einem Pfleger aus der Irrenanstalt, in der Brian einsaß. Unschwer zu erkennen: Ernie ist fanatischer Elvis-Fan.

Ernie, weißt du nicht, dass Männer leichter zu erwischen sind als Einbeinige?



Runaway A Twist of Fate

Auch im dritten Teil von Runaway rennen Brian und Gina vor üblen Verbrechern davon. Und auf einen neuerlichen Adventure-Höhepunkt zu.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
Quicklink: 5728

Jeder rennt mal davon. Das Kind vor der Spinne, der Ehemann vor der Schwiegermutter oder der GameStar-Redakteur vor Horden von Groupies (na ja). Davonlaufen müssen wir erst dann nicht mehr, wenn wir tot sind. Insofern hat Brian Basco, der ewig flüchtende Held der Adventure-Serie **Runaway**, gut lachen. Denn Brian Basco ist tot. Gleich zu Beginn von **A Twist of Fate**, dem dritten Teil der Reihe, werden wir Zeuge seines Begräbnisses. Seine Freundin Gina, die zweite Hauptfigur der Serie, trauert an seinem Grab. Trägt sich die **Runaway**-Serie damit selbst zu Grabe? Natürlich nicht! Im Gegenteil, **A Twist of Fate** übertrifft nicht nur seine beiden Vorgänger, sondern bildet einen weiteren Höhepunkt dieses ohnehin exzellenten Adventure-Jahres.

Man lebt nur zweimal
Totgeglaubte leben länger, heißt es im Volksmund. Zum Glück trifft das auch auf Brian zu, denn selbstverständlich hat er nicht wirklich das Zeitliche gesegnet. Stattdessen täuschte er seinen Tod nur vor, und das aus gutem Grund. Schließlich sitzt er wegen des Mordverdachts an einem hochrangigen Militäroffizier in einer Nervenheilanstalt ein. **A Twist of Fate** knüpft somit nahtlos an das unbefriedigend offene Ende des zweiten Teils **The Dream of the Turtle** an. Sie müssen die ersten beiden Episoden aber nicht gespielt haben, um der Story folgen zu können. Die wird nicht nur in den Dialogen oder Zwischensequenzen gut zusammengefasst, über ein praktisches Journal können Sie auch die komplette Vorgeschichte als

kommentierte Diashow abrufen. Das ist praktisch und unterhaltsam zugleich. Als ebenso nützlich erweist sich die Hotspot-Anzeige, die alle Objekte und Ausgänge im Bildschirm anzeigt. Leider sind die Funktionen etwas umständlich zu erreichen, was den Bedienkomfort schmälert. Ansonsten geht die genretypische Point&Click-Steuerung leicht von der Hand.

neue Charaktere wie Brians Psychiater Dr. Bennett, der Krankenpfleger Ernie oder der Anstaltsinsasse Gabbo. Alle Figuren verfügen über ein eigenständiges Profil samt Macken und Hintergrundgeschichte. Während Ernie beispielsweise ein herzenguter Pfleger mit einem ausgewiesenen Elvis-Tick ist (für den er eigentlich auch

Lizenz zum Töten

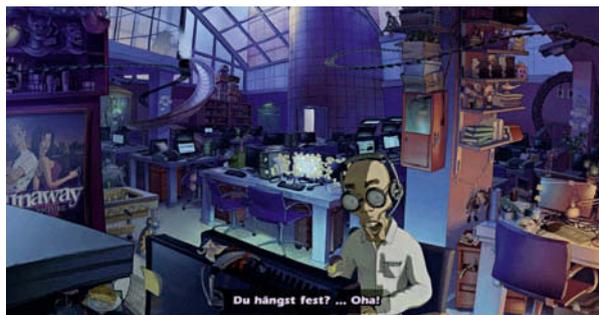
Brian ist also quicklebendig und macht sich mit Gina daran, seine Unschuld im Mordfall zu beweisen. Abwechselnd steuern Sie beide durch das Abenteuer, in dem Sie auch alten Bekannten wie dem Mordopfer Colonel Kordsmeier (in einer Rückblende) oder der attraktiven Profikillerin Tarantula begegnen. Dazu gesellen sich

Kleine Fehler

Auf einem von drei Testrechnern zeigte **Runaway: A Twist of Fate** kleinere Grafikfehler. Mal verschwand kurz die Spielfigur, oder beim Druck auf die F2-Taste färbte sich der Bildschirm schwarz, statt nur ein wenig auszugrauen. Selten holperte auch mal die Tonspur. Da die Bugs aber auf den anderen Rechnern entweder nicht reproduzierbar waren oder so selten auftraten, dass sie kaum störten, werten wir nicht ab.



Runaway 3 geizt nicht mit **Popkultur-Zitaten**. Dieses dürften Sie leicht erkennen.



Dieser **freundliche Mitarbeiter** der Pendulo Studios hilft Ihnen bei Problemen.



Den **Hintergründen** fehlt es manchmal an Details oder Animationen.



Brian Basco flieht aus der Irrenanstalt von Happy Dale.



Von Basco? Viel weiß ich nicht. Das Leben ist nicht ganz leicht in Happy Dale.

Die Qualität der flüssig animierten **Cel-Shading-Grafik** sucht im Adventure-Genre derzeit ihresgleichen, vor allem in den Zwischensequenzen.

behandelt gehört), erweist sich Gabbo als durchaus nützlicher Irre, der auf dem schmalen Grat zwischen Genie und Wahnsinn umhertänzelt. Dank der gut geschriebenen Dialoge und ausgezeichneten Vertonung kommen die Charaktere umso glaubwürdiger über. Und umso witziger. Auch der neueste Teil bedient sich wieder zahlreicher popkultureller Anspielungen und komischer Einlagen. So faselt ein erfolgs- und obdachloser Drehbuchautor von einer Adaption von Milan Kunderas Weltliteratur-Roman **Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins** als Shooter (!), oder wir spielen mit einem Pantomimen lustiges Filmeraten (von **Pulp Fiction** über **Lizenz zum Töten** bis **Das verflixte siebente Jahr**), auch bekannt als »Charade«, seinerseits der Titel eines bekannten Films. Das ist nicht immer von spielerischer Relevanz, aber unaufgesetzt und charmant präsentiert.

Der Hauch des Todes

Die Suche nach Brians Rehabilitation erzählt **Runaway: A Twist of Fate** packend und für Adventure-Verhältnisse durchaus treibend. Leichte genretypische Logikpatzer lassen sich dabei verschmer-

zen. So rätseln wir eine Stunde lang auf dem Friedhof hin und her, obwohl wir dringend Brian aus seinem Grab befreien müssen. Echte Zeitnot sieht natürlich anders aus, aber die gerade mal acht Stunden Spieldauer wollen wir ohnehin nicht noch weiter verkürzen. Auch sehen Adventure-Freunde solche Schnitzer gern nach, wenn die Zeit wie in diesem Fall mit guten Rätseln gefüllt ist. Die sind durchgehend logisch, teils zu schönen Ketten verknüpft und mit einigem – nicht zu wenig – Nachdenken gut zu knacken. Nur manchmal fehlt es etwas an konkreten Hinweisen, was der jeweils nächste Schritt wäre. Für diesen Fall bietet der neueste **Runaway**-Teil die wohl originellste Hilfefunktion, die uns bisher in einem Adventure begegnet ist. **A Twist of Fate** simuliert in Spielgrafik einen Anruf bei der Rätsel-Hotline des Entwicklers Pendulo Studios, die 24 Stunden am Tag besetzt sein sollte. Dummerweise haben alle Mitarbeiter bereits Feierabend gemacht, sodass der neunmalklugen Raumpfleger in die Bresche springen muss. Der unterhält nicht nur mit netten Anekdoten aus der Spielentwicklung (ob erfunden oder nicht), sondern

gibt auch nützliche Hinweise für Ihr Weiterkommen, ohne die Lösung komplett zu enthüllen. Das motiviert und unterhält zugleich. Klasse! Ebenso von hoher Güte ist die Grafik, die sich (wie in der Serie üblich) durch einen hervorragenden Comiclook auszeichnet. Der Stil der Figuren und die ohnehin butterweichen Animationen haben sich gegenüber den Vorgängern noch gesteigert und sind

absolut auf der Höhe der Zeit. Vor allem die zahlreichen Zwischensequenzen profitieren davon. Die Schauplätze selbst sind handgezeichnet und sehr abwechslungsreich gestaltet. Allerdings fehlt es ihnen manchmal an stimmungsvollen Hintergrundanimationen. Doch das ist Detailkritik. Auch wenn Brian Bosco gern wegläuft – **Runaway: A Twist of Fate** ist ein Adventure, das bleibt. **PCL**

Nicht wegrennen!

Patrick C. Lück: Der dritte Runaway-Teil quetscht zum Abschluss des glorreichen Adventure-Jahrgangs 2009 noch einmal alles aus dem Genre heraus. Sicher ist Machinarium innovativer und The Whispered World tiefsinniger, aber A Twist of Fate zeigt nahe an der Perfektion, welch hohes Niveau der Adventure-Standard inzwischen erreicht. Die Charaktere sind einprägsam und sympathisch, die Handlungsstränge spannend, die Hilfefunktionen vorbildlich, die Technik vom Feinsten. So altmodisch das Spiel in seiner Anlage daher auch sein mag, A Twist of Fate ist »das« moderne klassische Adventure.



redaktion@gamestar.de

RUNAWAY: A TWIST OF FATE ADVENTURE

ENTWICKLER Pendulo Studios (Runaway 2, GS 01/07: 79 Punkte)
 PUBLISHER Crimson Cow
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 13.11.2009
 CA. PREIS ca. 40 Euro
 USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH **EINSTEIGER** 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 **FORTGESCHRITTENER** **PROFI**

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGHEAD-PCS			3D-GRAFIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			
1,6 GHz Intel XP 1800+ AMD 512 MB RAM 8,0 GB Festplatte			2,2 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte			4,0 GHz Intel A64 4000+ AMD 1,5 GB RAM 8,0 GB Festplatte			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce 9600 <input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800 <input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFITIERT VON –
 BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ ProtectDVD
 TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ perfekter Comicstil + wunderbare Charaktermodelle + weiche Animationen - Hintergründe teils leblos - teils schwarze Balken	8 / 10
SOUND	+ ausgezeichnete und gut gewählte Sprecher + toller Soundtrack mit eigens eingespielten Songs - Soundkulisse könnte dichter sein	9 / 10
BALANCE	+ motivierendes Hilfesystem + Objektanzeige + keine unfairen Stellen + angenehm fordernd - für Profis einen Tick zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ fesselnde Zeichentrick-Krimi-Atmosphäre + keine Durchhänger + unterhaltsamer Humor + viele popkulturelle Zitate	10 / 10
BEDIENUNG	+ einfache Point&Click-Steuerung + Journal fasst Story zusammen + mehre Profile - Hilfesystem und Inventar manchmal umständlich	8 / 10
UMFANG	+ viele Schauplätze + Orte und Charaktere gut genutzt + Spieldauer vergleichsweise kurz - kaum Wiederspielwert - keine Extras	6 / 10
HANDLUNG	+ durchgehend spannend + kommt gut zum Abschluss + viele interessante Nebengeschichten - Höhepunkt hätte dramatischer sein können	9 / 10
CHARAKTERE	+ jede Person hat eigenständigen Charakter + alte Bekannte dabei + neue Charaktere fügen sich sehr gut ein + sympathische Hauptfiguren	10 / 10
DIALOGE	+ transportieren schön die Handlung + gut geschrieben + oft witzig - manchmal gestreckt - teils mehrfaches Ansprechen notwendig	9 / 10
RÄTSEL	+ schön fordernd und gut verkettet + bei komplexen Rätselketten extra Hilfestellung + nie unlogisch - manchmal fehlen Hinweise	8 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Spannendes, filmreifes Comic-Abenteuer.

86 SPIELSPASS