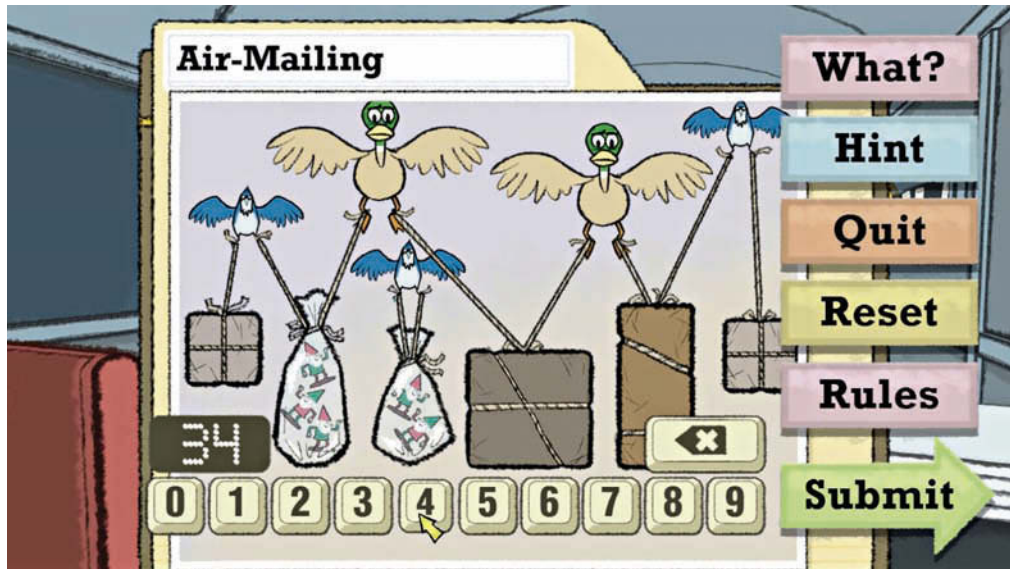




Einfacher geht's nicht: Große **Symbole** zeigen anklickbare Bereiche an.



Agent **Tethers** findet bei seinen Ermittlungen Seltsames vor.



Eine typische **Denkaufgabe** im Spiel: Wieviele Gartenzwerge tragen die Vögel insgesamt, wenn das Gewicht jeweils ausbalanciert sein muss?

Puzzle Agent

Das gab's auf dem PC lang nicht mehr:
ein Knobelspiel voll Denksport-Rätsel.
Mit einer netten Geschichte obendrein.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6930

Der GameStar-Redakteur Michael testet zwei Spiele am Tag, die Kollegin Petra drei und Daniel sieben. Wenn vier GameStar-Redakteure in einer vollen Woche 84 Spiele testen, wie viele Spiele testet dann Christian am Tag?

So, jetzt wo wir alle Leser verloren haben, die sich sowieso nicht für Logikaufgaben interessieren, können wir übrigen über **Puzzle Agent** reden. Denn im kleinen (nur englischen) Knobelspiel von Telltale (**Sam & Max**) geht's um das Knacken von Denksport-Tüfteleien. Und um Radiergummis.

Nelsons Nonsense

Vielleicht kennen Sie die Youtube-Filmchen von »Grickle« alias Graham Anable. Auf dessen Zeichenstil basiert der Look von **Puzzle Agent**. Jener Agent heißt Nelson Tethers und leitet beim FBI die Abteilung für Rätselfragen, bis ihn sein Chef ins verschneite Nest Scoggins schickt. Die dortige Radiergummifabrik hat den Geist aufgegeben, Tethers soll den Vorfall untersuchen. Klingt nicht sonderlich ernsthaft? Ist es auch nicht, in **Puzzle Agent** regiert sanfter Nonsense. Darunter mischt Telltale eine Prise Mystery, sodass man durchaus wissen will, wohin der Vorarbeiter verschwand und was die »verborgenen Leute« im Wald treiben. Der leicht tollpat-

schige Tethers erdet das absurde Geschehen mit angenehmer Selbstironie und führt den Fall nach maximal vier Stunden Spielzeit zu einem unbefriedigenden Ende, das alle Fragen offen lässt.

Tethers Tests

Der augenzwinkernde Grundton steht **Puzzle Agent** schon deshalb gut, weil Tethers für die Bewohner von Scoggins alle naselang Logikrätsel lösen muss, was zu ernsten Krimi-Ermittlungen schlecht passen würde. In Tethers Welt ist das dagegen normaler Alltag, und so berechnet er – also Sie – munter Traglasten von Vögeln, ordnet Überwachungsfotos richtig an, setzt Puzzles zusammen und zäumt Käfer so ein, dass sie sich nicht in die Quere kommen. Die gerade mal 37 Kopfnüsse im Spiel sind hübsch in Szene gesetzt, aber variieren überwiegend altbekannte Denksportaufgaben und wiederholen sich auch noch oft, sodass die Rätselsubstanz von **Puzzle Agent** letztendlich enttäuscht. Das gilt insbesondere, wenn Sie das Vorbild des Spiels kennen, die hervorragende **Professor Layton**-Reihe für Nintendo DS. Die zu spielen, dafür hat übrigens Christian in der GameStar-Redaktion am meisten Zeit, schließlich testet er kein einziges Spiel. Oder ist das sanfter Nonsense? **CS**

Keine harte Nuss

Christian Schmidt: Wenn Sie ausschließlich an kniffligen Aufgaben interessiert sind, dann investieren Sie die 10 Euro lieber in Rätselhefte. Sonderlich herausfordernd ist Puzzle Agent nämlich nicht, erfahrene Knobler entdecken im Spielehäppchen nichts Originelles. Nintendos Professor Layton bleibt in der Hinsicht weiter Rätselkönig. Dafür entschädigt Agent Tethers mit Stil und Witz, denn die (trotz allem unterhaltsamen) Aufgaben sind in eine gut gemachte Handlung eingestrickt.



christian@gamestar.de

PUZZLE AGENT

KNOBELSPIEL

ENTWICKLER Telltale Games (Sam & Max: All-Zeit bereit, GS 07/10: 78 Punkte)
PUBLISHER Telltale Games
SPRACHE Englisch
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 1.7.2010
CA. PREIS 10 Euro
USK nicht geprüft

ANSPRUCH

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 210 MB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 210 MB Festplatte	3,8 GHz Intel XP 3800+ AMD 1,0 GB RAM 210 MB Festplatte

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

BEWERTUNG

GRAFIK	sehr stimmungsvoller, reduzierter Comicstil ... teils flüssig animiert ... teils sehr hakelig ... mitunter allzu detailarm	5 / 10
SOUND	gute (englische) Sprecher ... passende, gut gemachte Musikuntermalung ... ordentliche Soundeffekte	8 / 10
BALANCE	dreistufige Tipps für Rätsel ... entspannend für Feierabend-Knobler ... aber zu leicht für Spieler mit Logikrätsel-Erfahrung	6 / 10
ATMOSPHÄRE	Einsamkeit des Schauplatzes gut eingefangen ... skurrile Charaktere ... entspannter, ironischer Humor ... Rätsel wirken aufgesetzt	9 / 10
BEDIENUNG	simple Maussteuerung geht kaum ... Tagebuch und Rätselübersicht ... Auto-Speichern ... in Rätseln oft Umblättern nötig	9 / 10
UMFANG	einige optionale Rätsel ... aber insgesamt nur 37 Aufgaben ... viele Wiederholungen ... maximal 4 Stunden Spielzeit	3 / 10
HANDLUNG	netter Mystery-Touch ... geheimnisvoller Einstieg und spannende Fragen ... die nicht aufgelöst werden ... enttäuschendes Ende	6 / 10
RÄTSEL	gut erklärt und logisch ... verschiedene Denksport-Herausforderungen ... aber viel zu wenig Abwechslung ... viele olle Kamellen	5 / 10
DIALOGUE	Auswahl-dialoge geben Zusatzinformationen ... amüsante Gespräche mit gut getimten Pointen ... ziehen sich nie in die Länge	10 / 10
CHARAKTERE	sympathischer Held ... überschaubares Hauptpersonal mit dezentler Charakterentwicklung ... letztlich kaum Tiefgang	6 / 10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** SOLOSPIELZEIT 4 Stunden

FAZIT **Anspruchslos, aber charmant verpackte Knobelei.**

67

SPIELSPASS