

Haunted

Ankh und Jack Keane waren Erfolge, aber das war gestern. **Haunted** ist tauf frisch - fast. Denn das neue Adventure von Deck 13 ist zwei Jahre überfällig. Doch nun spukt das Gruselabenteuer voller guter Geister endlich auf unseren PCs. Von Patrick C. Lück

Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp Entertainment** Entwickler: **Deck 13 (Venetica, GS 11/09: 83 Punkte)**
Termin: **19.8.2011** Spieler: **1** Sprachen: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7501 Auf DVD: Test-Video

Es gibt Spiele, die sind von allen guten Geistern verlassen. **Haunted**, das neue Adventure der deutschen Entwickler Deck 13 (**Ankh, Jack Keane**), gehört nicht dazu. Vielmehr wimmelt es in dem Grusel-Adventure nur so vor guten Geistern. Dabei hat der Titel eine regelrechte

Odyssee hinter sich, wechselte mehrmals den Publisher und erscheint nun endlich bei den Adventure-Spezialisten von Dtp (**Black Mirror**-Serie) – gut so! Der Fluch ist wohl gebrochen.

Doch hat sich die lange Wartezeit gelohnt? Ja, **Haunted** ist wieder ein gutes bis sehr gutes Adventure geworden, was vor allem an besagten Geistern liegt. Denn sechs von ihnen (siehe Kasten) sind elementar wichtig für das Rätseldesign. Doch der Reihe nach.

Im London des ausklingenden 19. Jahrhunderts verschlägt es die arme Vollwaise Mary ins Anwesen von Lady Ashcroft. Die will dem Tod ein Schnippchen schlagen und experimentiert mit Geistern und Leichen herum. Dabei scheint sie etwas mit dem Ableben von Marys Schwester zu tun zu haben, für das sich aber Mary die Schuld gibt. Von Selbstvorwürfen geplagt landet sie zu Spielbeginn versehentlich auf dem Seziertisch der durchgeknallten Lady. Mary gelingt die Flucht und eine abenteuerliche Reise führt sie durch London bis nach Schottland, in die Karpaten – und sogar in völlig neue Gefilde.

Auf ihrer Reise lernt sie mit der Zeit sechs Geister kennen, die jeweils über besondere Fähigkeiten verfügen. Diese muss Mary ein-

Die Geister, die ich rief.

setzen, um knifflige Situationen zu lösen. Der Geist von Konfuzius etwa kann sämtliche Aggregatzustände von Wasser annehmen und so in Dampfform etwa eine Kirchenorgel antreiben. An einigen Stellen müssen wir die Geistertalente auch kombinieren. So wollen wir zum Beispiel eine Gaslaterne löschen. Dazu steigt Mary auf einen Leichenwagen, den der Geist von William Wallace dann hochhebt, damit wir den Spukpiraten Oscar in die Laterne setzen können. Solche schönen Aufgaben ergänzen die gewöhnlichen Kombinationsrätsel sinnvoll.

➕ Stärken

- + sechs Geister mit Spezialfähigkeiten
- + typischer Deck-13-Humor
- + stimmungsvolle Schauplätze

➖ Schwächen

- etwas zu leicht
- könnte länger sein

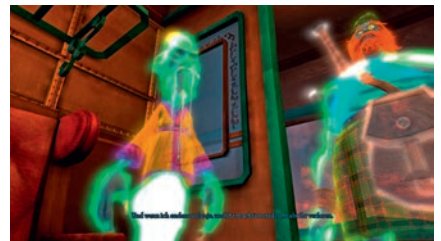
Die sechs Geister



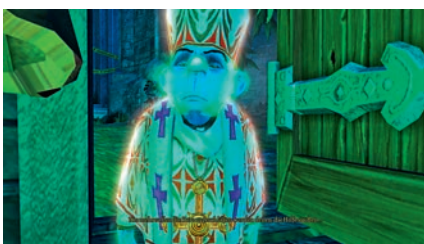
Oscar: Ein erbärmlicher Pirat, der weder zu Lebzeiten noch als Geist je in See gestochen ist. Wird Marys bester Freund sowie Ratgeber und kann Dinge anfassen, die zu heiß, zu kalt oder zu elektrisch für Menschen sind.



William Wallace: Schottischer Nationalheld, mit peinlichem Akzent von Mel Gibson in Braveheart dargestellt. Groß, dumm und stark. Hasst Engländer und hebt schwere Objekte hoch, die mit dem Tod in Kontakt waren.



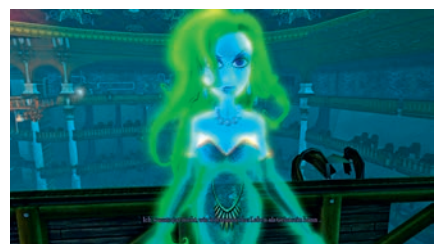
Konfuzius: Chinesischer Philosoph und Gelehrter zur Zeit der östlichen Zhou-Dynastie, gilt als weiser Mann. Kann sich in alle Aggregatzustände von Wasser verwandeln: flüssig, gasförmig als Dampf sowie vereist.



Bonifatius: Der leibhaftige Papst – nur eben tot. Liebt Hexenverbrennungen und lässt sich durch Beichten aus der Fassung bringen. Experte für Fremdsprachen und idealer Übersetzer für alles Unverständliche in der Welt.



Wolf: Raubtierart, die einst auf der kompletten nördlichen Hemisphäre lebte. Steht auf Frischfleisch, dieses Exemplar bevorzugt allerdings Karotten. Stellt seine untrügliche Spürnase bei Bedarf Mary zur Verfügung.



Goldie: War einst ein Goldfisch in einem Kugelglas mit Mini-Taj-Mahal, der dem Geist von Konfuzius als Heim diente. Weiß, wie es ist, schwerelos zu schweben und eigentlich unerreichbare Dinge zu, äh, erreichen.

Wir besuchen Gruselkulissen im viktorianischen London und warme und einladende Orte wie dieses herbstliche **Zigeunerlager**.



Was lange währt...

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

... wird endlich gut. Das ist ebenso abgedroschen wie richtig. Denn Haunted erweist sich als durchgehend gutes (wenn auch nicht herausragendes) Adventure. Daher kann ich es bedenkenlos jedem Genrefreund empfehlen, zumal die Geister mit ihren Talenten einen besonderen Kniff bringen. Solche Spielmechaniken, die das klassische Inventar-Kombinations-Rätseldesign etwas auflockern, würde ich mir in Zukunft häufiger wünschen, zumal auch Deck 13 nur an der Oberfläche dessen kratzt. Denn solche knackig-komplexen Rätsel könnten das Genre noch viel mehr bereichern.

Für Profis hätten die Rätsel aber durchaus knackiger ausfallen dürfen, vor allem die Geisterfähigkeiten hätten noch viel Potenzial für komplexe Aufgaben geboten. Stattdessen gleiten bereits leicht fortgeschrittene Knobelfreunde frustfrei, aber damit auch ohne tiefe Befriedigung durch **Haunted**. Zumal ihnen das Spiel eine Objektanzeige sowie eine Rätselhilfe zur Seite stellt. Profis können beides zu Spielbeginn abschalten.

Die praktische **Objektanzeige** hilft bei der Suche nach schwer erkennbaren Gegenständen.



Die Adventures von Deck 13 zeichnen sich durch ihren reduzierten Comicstil aus. So auch **Haunted**, das hübsche Schauplätze wie die Tower Bridge auffährt, auch die Geister sind angenehm individuell. Der Nachteil des Deck 13-Stils liegt wie immer in den leicht schwammigen Texturen sowie in der relativen Polygonarmut. Doch darüber sehen Adventure-Fans gerne hinweg, wenn das Ambiente so stilsicher wie hier ist.

Noch besser sind die Dialoge, die prominente Synchronsprecher vertont haben. So lässt zum Beispiel Thomas Danneberg (Arnold Schwarzenegger) seinen William Wallace in der John-Cleese-Stimmelage fabulieren, und der Pirat Oscar ertönt in der »Monk«-Stimme von Bodo Wolf. Es ist eine echte Freude, den humorvollen Gesprächen zu lauschen, auch wenn ein Tick mehr Spritzigkeit in der Dialogregie sowie eine dichtere Soundkulisse noch mehr hätten leisten können. Doch das ist Kritik auf hohem Niveau.

Wer die Haupthandlung von rund sechs bis acht Stunden durchgespielt hat, kann sich noch an die Rätselkette eines Chinaladen-Besitzers wagen, die ein rund halbstündiges Bonuskapitel freischaltet – gespickt mit Anspielungen auf alte Adventures. Patrick C. Lück

Release-Patch

Zeitgleich zum Release erscheint ein Patch, der Fehler wie komplett abwesende Texturen oder Clipping-Aussetzer behebt. Wir empfehlen daher die Installation noch vor dem Spielstart. Und müssen kritisch anmerken: Warum braucht's überhaupt einen Patch? Deck 13 hatte doch wahrlich genügend Zeit, Haunted fertig zu entwickeln.

TERMIN	19.8.2011	PREIS	35 Euro	USK	ab 12 Jahren
Haunted Adventure					
Publisher	Dtp Entertainment				
Entwickler	Deck 13				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	1 DVD, 24 S. Handbuch, 2 Demoverionen				
Kopierschutz	DVD-Protect				

GRAFIK	- schöne und stimmige Schauplätze - atmosphärische Beleuchtung - aus der Nähe verwaschene Texturen - etwas polygonarm	6/10
SOUND	- prominente und professionelle Synchronsprecher - Sprecher passend zur Rolle - guter Soundtrack - Dialogregie gelegentlich etwas steif	9/10
BALANCE	- Rätselhilfe - Objektanzeige - Hilfen zu Spielbeginn wegschaltbar - für Profis zu leicht	8/10
ATMOSPHÄRE	- stimmungsvolles London - Art-Design aus einem Guss - liebevoll gestaltete Schauplätze - könnte gruseliger und packender sein	8/10
BEDIENUNG	- intuitive Standard-Point&Click-Steuerung - Geister leicht einsetzbar - kein Autosave - Schwierigkeitsgrad nur am Anfang wählbar	8/10
UMFANG	- Bonuskapitel - kaum Wiederspielwert - etwas kurz	6/10
HANDLUNG	- nette Wendungen und Einzelgeschichten - spannende Rettung der kleinen Schwester - Bedrohungspotenzial der bösen Seite etwas kraftlos	9/10
CHARAKTERE	- alle sechs Geister mit einzigartiger Persönlichkeit - schöne Nebenfiguren wie der Schaffner oder der Senat - intelligente Mary	10/10
DIALOGE	- enthalten nützliche Hinweise - nicht zu lang - mit viel Humor der überraschender ausfallen könnte	9/10
RÄTSEL	- stets logisch - keine Sackgassen - innovative Geisterrätsel - Potenzial der Geisterrätsel nicht voll ausgenutzt	7/10

