



⊕ Stärken

- + viel Atmosphäre
- + tolles Vieh
- + erstklassige Vertonung

⊖ Schwächen

- nicht alle Rätsel logisch
- keine 16:9-Unterstützung

Das Spiel unterstützt lediglich 4:3- und 16:10-Auflösungen. In 16:9 müssen Sie mit störenden schwarzen Balken leben.

The Book of Unwritten Tales Die Vieh Chroniken



Doofer Name, tolles Adventure: Das Vieh macht kleinere Schwächen im Rätsel-Design mit viel Atmosphäre wett. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Crimson Cow** Entwickler: **King Art Games (The Book of Unwritten Tales, GS 06/2009: 85 Punkte)**
Termin: **6.10.2011** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7503

Auf DVD: Test-Video

Es war einmal ein Vieh. Das war pink und zottelig, hatte Glupschaugen, sagte Sachen wie »Grolomar-Groscholak, Gromm« und stopfte sich alles in den Mund, was nicht niet- und nagelfest war. Außerdem war es tapsig, naiv, neugierig und so unerhört liebenswert, dass selbst erwachsenen Männern die Herzen schmolzen. So eroberte das Fellknäuel die heimliche Hauptrolle im Adventure **The Book of Unwritten Tales** von 2009. »Mehr Vieh wollen wir!«, riefen die Spieler. »Mehr Vieh sollt ihr haben!«, riefen die Entwickler zurück und beleuchten im Prequel **Die Vieh Chroniken** die Herkunft der Zottel-Kreatur.

Zu Beginn von **Die Vieh Chroniken** lenken wir jedoch kein Vieh, sondern Nate, den aus dem Vorgänger bekannten Draufgänger und Klugscheißer. Nate hat ein Luftschiff beim Pokern gewonnen, was eine feine Sache wäre, wenn Nate nur Ahnung hätte, wie man so ein Ding fliegt. Außerdem hetzt ihm der Vorbesitzer des Schiffes eine Kopfgeldjägerin auf den Hals. Und die weiß nicht nur ziemlich genau, wie man fliegt, sondern hat ihre Bordkanone auch mit Munition geladen. Nate hingegen schießt mit Konfetti und, nun ja, Wattebäuschchen.

Einen Crash später finden wir uns in den eisigen Nordlanden wieder. Hier trifft Nate nicht nur auf die ebenso militante wie durchgeknallte Umweltschützerin Petra und auf einen Yeti, der gar kein Yeti ist, sondern sich bloß manchmal für einen Yeti hält – er begegnet auch endlich dem Vieh. Das nämlich sitzt zusammen mit anderen Viechern im Schnee fest, weil ein böser Hexer den Herzkristall ihres Raumschiffes gemopst hat. Und als wäre das nicht schon bekloppt genug, ist das arme Vieh auch noch unsterblich in die Tochter des Oberviehs verknallt – was das Obervieh überhaupt nicht lustig findet. Unsere Mission ist klar: Flug- und Raumschiff wieder startklar machen und dafür sorgen, dass das Vieh sein Mädchen kriegt.

Dazu steuern wir im ersten von fünf Kapiteln zunächst Nate, im zweiten dann das Vieh, und ab dem dritten Kapitel dürfen wir zwischen den beiden Protagonisten wechseln. Während die Rätsel dabei größtenteils logisch, mitunter komplex und nicht selten ebenso skurril wie das Ensemble sind, stolpern wir auch über Kopfnüsse der abwegigen Art. Ein Beispiel: Wir sollen Nate aus dem Kochtopf des Beinahe-Yetis befreien.

Dass wir das haarige Biest erst aus seiner Höhle locken müssen, liegt auf der Hand. Dass die Klingelschnur am Eingang dabei eine tragende Rolle spielt, auch. Bleibt die Frage: Wie lösen wir die Klingel aus, ohne den Yeti-Bau zu verlassen? Wer jetzt sagt: »Kinderspiel, ich schmelze einfach mit einem als Lichtbündel-Linse dienenden Wasserbal-

Ein Vieh kommt selten allein

lon einen Stalaktit, fange das Tropfwasser in einem Topf auf, der auf einer Waage steht, zusammen mit einem Salzstreuer, den ich an die Klingelschnur gebunden habe, und wenn sich die Waage neigt, fällt der Streuer um, und es bimmelt« – nun, wer das sagt, dem sei an dieser Stelle aufrichtig Respekt gezollt.

Wer hingegen, so wie der Autor dieser Zeilen, der Ansicht ist, dass das mit Nachvollziehbarkeit in etwa so viel zu tun hat wie mit Fliegenfischen, den können wir beruhigen: Zum einen sind derlei Aussetzer im Rätseldesign die Ausnahme, zum anderen lassen sie sich auch ohne Dokortitel im Um-die-Ecke-Denken lösen, weil die Zahl der Hotspots und Gegenstände stets überschaubar bleibt und die

Das **Zottelvieh** ist liebevoll animiert und hat teils herrlich tolpatschige Aktionen auf Lager.



Im **Magierturm** müssen wir Nate zum Vieh befördern. Für Portal-Fans ein Klacks!



Tolles Vieh!

Jochen Gebauer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Beim Vieh geht's mir wie dem Faust: Zwei Herzen schlagen, ach, in meiner Brust. Der Kritiker nörgelt über undurchsichtige Rätsel und hässliche schwarze Balken auf seinem 16:9-Monitor. Der Liebhaber schöner Geschichten und toller Figuren sagt: »Hör endlich mit deinem Genörgel auf, ich will wissen, ob das Vieh sein Mädchen kriegt!« Letztlich verzeihe ich dem pinken Zottelvieh seine Macken, weil es mehr ist als die Summe seiner handwerklichen Einzelteile. Ein komisches, originelles und mitunter aufrichtig berührendes Vergnügen nämlich, das es wert ist, gespielt zu werden.

richtige Lösung nur ein paar Kombinationsversuche entfernt ist. Das indes führt zu einem weiteren Problem: nämlich dem Umstand, dass wir manche Rätsel bereits teilweise lösen können, bevor wir überhaupt wissen, dass es sie gibt. So können wir problemlos die Hälfte eines Sterne-an-die-Wand-Projektors zusammenbasteln, obwohl uns das Spiel noch gar nicht gesagt hat, dass wir einen Sterne-an-die-Wand-Projektor brauchen. Tut es das dann schließlich, denken wir zwar: »Ach, dafür war das!«, bleiben aber mit dem unbefriedigenden Gefühl zurück, das Ganze aus Versehen gelöst zu haben

Seine handwerklichen Macken macht **Die Vieh Chroniken** jedoch mit seiner Seele wett – mit viel Atmosphäre, originellen Figuren

und nicht zuletzt dem grandiosen Vieh. Der Humor ist teils derber und weniger tiefgründig als etwa in **Harveys neue Augen**, dafür gibt's mehr Kalauer. Und auch wenn nicht jeder Gag zündet (Nate etwa wirkt bisweilen zu bemüht komisch) gibt's mehr als genug Gelegenheit zum Schmunzeln, Kichern oder Tränenlachen. Dicker Pluspunkt dabei: die erstklassige Vertonung mit professionellen Sprechern. Zwar fallen gelegentliche Betonungsfehler auf, und die Dialoge sind nicht ganz mit jenem perfekten Ohr fürs gesprochene Wort geschrieben wie beim bereits erwähnten **Harveys neue Augen**, aber das ist Kritik auf hohem Niveau. Ebenfalls löblich: Der optionale »Hardcore-Modus«, bei dem wir in den Gesprächen und Kommentaren spürbar weniger Hinweise erhalten und einige Rätsel deutlich komplexer werden.

Den einzigen echten Ausrutscher erlaubt sich **Die Vieh Chroniken** bei der Technik. Was keineswegs daran liegt, dass die Grafik mies wäre. Im Gegenteil: Die Kulisse ist liebevoll-detailliert, die Beleuchtung stimmungsvoll und gerade das Vieh mitunter herzerreißend niedlich animiert. Aber bei allem Lob muss die Frage erlaubt sein, warum es das bloß in 4:3- und 16:10-Auflösungen zu sehen gibt. Wer einen 16:9-Monitor besitzt, der muss zwangsläufig mit hässlichen schwarzen Balken leben. Zusammen mit den Schnitzern im Rätsel-Design drückt dieses handwerkliche Manko objektiv auf die Wertung. Wer seine Adventures allerdings der inneren Werte wegen spielt, wer Handlung will und tolle Figuren und viel Humor und Atmosphäre, der ist beim Vieh und seinen Chroniken genau richtig. Jochen Gebauer

TERMIN 6.10.2011 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

The Book of Unwritten Tales: Die Vieh Chroniken

Publisher Crimson Cow
Entwickler King Art Games
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Securom



GRAFIK

- detaillierte Hintergründe ● stimmungsvolle Beleuchtung
- niedlich animiertes Vieh
- keine 16:9-Unterstützung

SOUND

- erstklassige Sprecher ● schmissiger Titeltrack
- drolliges Vieh-Kauderwelsch
- kleine Betonungsfehler

BALANCE

- zwei Schwierigkeitsgrade
- sanfter Einstieg
- manche Rätsel nur bedingt logisch ● bisweilen Trial&Error

ATMOSPHÄRE

- viel Humor
- liebenswerte Vieher
- skurrile Figuren

BEDIENUNG

- kurze Laufwege
- Ein-Klick-Steuerung
- übersichtliches Inventar

UMFANG

- fünf Akte
- zwei spielbare Protagonisten ● relativ wenige Schaulpatze
- deutlich kürzer als der Vorgänger

HANDLUNG

- abgefahrene Geschichte
- viele Seitenhiebe
- herzerreißende Vieh-Lovestory

CHARAKTERE

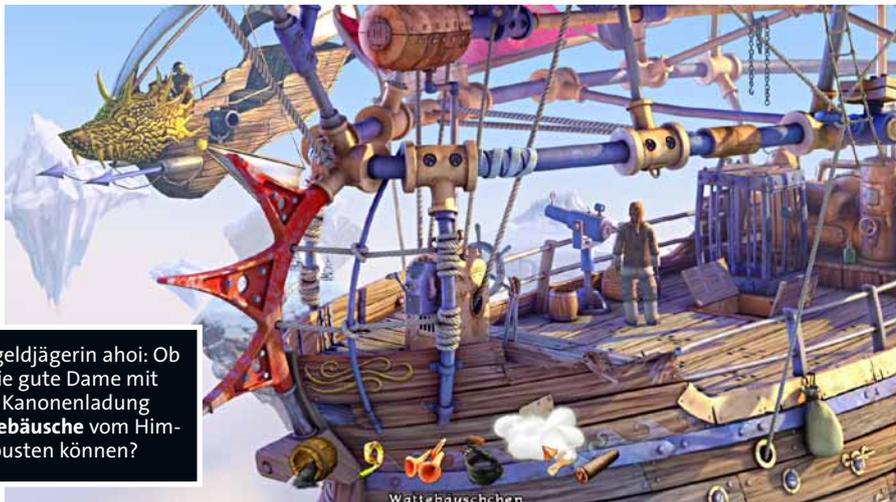
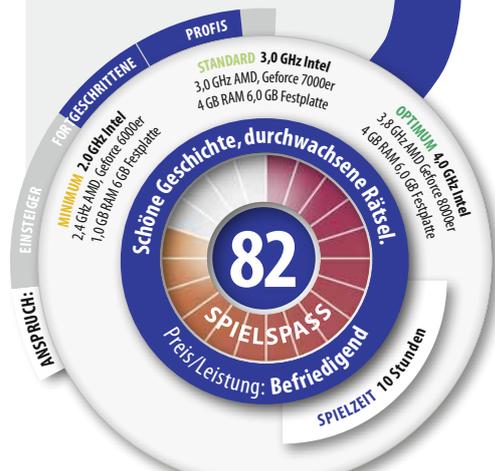
- grandioses Vieh
- insgesamt tolles Ensemble ...
- ... das ein bisschen umfangreicher sein dürfte

DIALOGE

- gut geschrieben ... ● Vieh prima umgesetzt
- teils rabenschwarzer Humor
- ... klingen aber bisweilen konstruiert

RÄTSEL

- größtenteils logisch ● fordernde Knobel-Einlagen
- meist nur ein Lösungsweg
- stellenweise absurd ● lassen sich teils aus Versehen lösen



Kopfgeldjägerin ahoi: Ob wir die gute Dame mit einer Kanonenladung **Wattebüsche** vom Himmel pusten können?