

Die mächtige Galeone des schurkischen Großinquisitors liegt im **Hafen von Barcelona** vor Anker. In ihrem Bauch wird später Feodors Bruder Ramon gefangen gehalten und quer über das Mittelmeer verschleppt.



### ⊕ Stärken

- + tolles Renaissance-Abenteuer im Indy-Stil
- + historisch glaubwürdige Welt
- + schöne Erfinder-Rätsel
- + hübsche und detailverliebte Grafik

### ⊖ Schwächen

- steife Inszenierung & Animationen

# Lost Chronicles of Zerzura

Die Black Mirror-Trilogie ist zu Ende erzählt, daher machen sich deren Schöpfer zu neuen Ufern auf. In die Renaissance, wo Glaube und Wissenschaft unbarmherzig miteinander kollidieren. Von Patrick C. Lück



Genre: **Adventure** Publisher: **Dtp Entertainment** Entwickler: **Cranberry Production (Black Mirror 3, GS 03/11: 85 Punkte)**  
Termin: **3.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **35 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7688](http://GameStar.de/Quicklink/7688)

**N**iemand erwartet die spanische Inquisition!« – mit diesem Schlachtruf stürmen drei rotgewandete Inquisitoren die Szene. Doch der Schrecken über die folternden Untersuchungsrichter weicht schnell: Die Inquisitoren sind schlicht ein Haufen Volltrottel. Sogar zum Abspann kommen sie

zu spät. Es ist einer der populärsten und wohl besten Sketche der britischen Comedy-Kultruppe Monty Python. Ganz anders aber die spanische Inquisition in **Lost Chronicles of Zerzura**, dem neuen Adventure des hannoverschen Studios Cranberry Production (**Black Mirror 2 & 3**). Hier kennt der spanische Großinquisitor im Barcelona des Jahres 1514 keinen Spaß und schickt gleich

reihenweise alles auf die Scheiterhaufen, was bei drei noch auf der Straße ist und es wagt, eine eigene Meinung zu haben.

Besonders sind der katholischen Kirche die neumodischen Wissenschaften ein Dorn im Auge. Doch genau diese stehen im Mittelpunkt der Arbeit der Brüder Feodor und Ramon. Die arbeiten als Erfinder momentan

## Von der Idee zum Heißluftballon



Feodor und sein Bruder Ramon haben den Auftrag für eine Flugmaschine erhalten. Nachdem ein Drachengleiter beim Einsatz versagte, brauchen sie eine neue Idee. Dazu sammelt Feodor in der **Erfinderwerkstatt** zunächst überall Inspirationen zusammen. Damit setzt er sich ans Zeichenbrett und konstruiert daraus die **Pläne** für einen Heißluftballon. Nachdem er sich mühsam alle Komponenten besorgt hat, entwickelt Feodor tatsächlich den ersten funktionsfähigen **Heißluftballon** der Geschichte – dreihundert Jahre vor den Brüdern Montgolfier!



**Keine Folter, sondern Freude**

Patrick C. Lück  
Freier Redakteur  
redaktion@gamstar.de

Ich hab es immer gesagt: Die Renaissance ist eine ungleich faszinierendere Ära als das in feste Formen gefügte Mittelalter samt der daraus abgeleiteten mittelalterlichen Fantasy. Das aufkommende Bürgertum, der Siegeszug der Wissenschaft, das Bankenwesen, die Aushöhlung des Feudalsystems oder die Entdeckung der neuen Welt bergen so viel Sprengstoff, damit ließen sich noch abertausende Geschichten erzählen. Die Ezio-Trilogie von Assassin's Creed hat es ja vorgemacht. Jetzt kommt dazu endlich auch ein sehr atmosphärisches Adventure in gewohnter Cranberry-Qualität. Lost Chronicles of Zerzura ist genau das Richtige für Spieler, denen zum Beispiel Deponia zu abgedreht ist und die sich gerne mit realitätsnahen Rätseln beschäftigen. Dazu kommen eine schöne Abenteuergeschichte und ein würdiger Feind. Oder um es mit Mel Brooks zu sagen: »The Inquisition – what a show«!

an einer Flugmaschine (siehe Kasten), und so verwundert es erst mal kaum, als eines Tages die Inquisition in der Werkstatt auftaucht und den älteren Bruder Ramon abführt. Wie sich bald herausstellt, steckt mehr hinter der Geschichte, als die Furcht einer religiösen Institution vor den Neue-

Oase oder eine verborgene weiße Stadt in den Bergen handelt. Die Geschichte der Reise ist spannend und abwechslungsreich erzählt und fährt mit mystischen Verschwörungen, fallengespickten Ruinen und unheilvollen Bösewichtern alles auf, was das Herz von **Indiana Jones**- und Abenteuer-Fans höher schlagen lässt.

Dass die Geschichte so packend und glaubhaft rüber kommt, liegt vor allem an der detailverliebten Akririe, mit der Cranberry die Welt von **Lost Chronicles of Zerzura** erschaffen hat. Von der spanischen Galeone über das Stadtbild Barcelonas kurz nach der Beendigung der Reconquista bis hin zu alt-ägyptischen Ruinen haben die Entwickler viel auf Authentizität und Glaubwürdigkeit geachtet. Das Flair der Renaissance mit ihren massiven Umbrüchen ist sehr gut getroffen und trägt zur dichten Atmosphäre bei. Die Hintergründe sind schön von Hand gezeichnet und in vielen kleinen, aber entscheidenden Details animiert. So wehen immer wieder kleine Sandböen über den Wüstenboden, Vogelschwärme steigen im Hintergrund in den blauen Mittelmeerhimmel auf, oder kleine Aschepartikel wehen über der Esse in der Erfinderwerkstatt. Schade nur, dass die 3D-Figuren, die vor diesen Hintergründen agieren, dagegen deutlich abfallen. Zwar sind die Charakter-Modelle an sich dank höherer Polygonzahl deutlich hübscher als noch bei den **Black Mirror**-Teilen, aber nach wie vor staksen sie steif durch die schönen Kulissen.

Dafür stimmt der Kern eines jeden Point&Click-Adventures, die Rätselqualität. Dank der Erfindertätigkeit von Feodor drehen sich viele Rätsel um Vorrichtungen, die auf den Gesetzen der Physik oder Chemie basieren. Ob wir einen Heißluftballon bauen, einen Schaufelradantrieb für ein zerschossenes Freibeuterschiff improvisieren oder Folterinstrumente zu einer tödlichen Falle für einen Wachposten umfunktionieren. Immer hat Feodor die passende praktische Lösung für jedes Problem parat, eine Art MacGyver der frühen Neuzeit also. Auch die gelegentlichen Minispiele sind gut und sinnvoll in die

Handlung eingebunden und lassen sich überspringen. Wer gerade nicht weiter weiß, wirft einen Blick in das umfangreiche Journal, das alle Handlungsschritte protokolliert. Manchmal ist das auch nötig, da sich nicht immer der jeweils nächste Schritt aus dem Spielverlauf erklärt. Erst im Journal finden wir dann unser nächstes Ziel heraus. Ein besonderes Lob hat diesmal die dichte Soundkulisse verdient, die sich sogar dynamisch je nach Situation oder Standort in der Szenerie verändert. Patrick C. Lück / **MT**

**Bietet alles auf, was das Herz von Abenteuer-Fans höher schlagen lässt**

rungeren der mechanischen Physik. Der seltsam weißhaarige Ramon forschte nämlich zusätzlich an einem antiken Relikt herum, und so liegt es nun an Feodor und dem Spieler, dem wahren Grund für die Verhaftung auf die Schliche zu kommen. Das sich nun entfaltende Abenteuer führt Feodor von Barcelona aus quer durch das Mittelmeer über Malta und Tripolis bis ins namensgebende Zerzura. Das ist eine Art Atlantis des Vorderen Orients, bei dem es sich je nach Überlieferung um eine mystische

Östlich von Tripolis stoßen wir in ägyptischen (und mit tödlichen Fallen gespickten) Ruinen auf einen verborgenen **Kartenraum**. Dieser weist uns den Weg zur verschollenen Stadt Zerzura. »Der Jäger des verlorenen Schatzes« lässt freundlich grüßen.



TERMIN 3.2.2012 PREIS 35 Euro USK ab 12 Jahren

## Lost Chronicles of Zerzura

Adventure

**Publisher** Dtp Entertainment  
**Entwickler** Cranberry Production  
**Sprache** Deutsch  
**Ausstattung** Flapbox, 1 DVD, 28 S. Handbuch  
**Kopierschutz** ProtectDVD

**GRAFIK**

- sehr hübsch gezeichnete Hintergründe
- viele animierte Details
- historisch authentische Architektur
- steife Animationen

**SOUND**

- sehr dichte und dynamische Soundkulisse
- schöne unaufdringliche Musik
- professionelle Sprecher ...
- ... von denen einige etwas unmotiviert klingen

**BALANCE**

- immer fair und logisch
- Tutorial-Einblendungen
- umfangreiches Journal
- Mini-Spiele lassen sich überspringen
- für Profis etwas leicht

**ATMOSPHERE**

- historisch akkurates Renaissance-Setting
- atmosphärische Schauplätze
- Konflikt zwischen Religion und Wissenschaft
- »Indy«-Charme

**BEDIENUNG**

- Auto- & Quicksave
- Hotspot-Anzeige
- einfache Point&Click-Steuerung

**UMFANG**

- viele und abwechslungsreiche Schauplätze
- kaum Wiederspielwert
- keine Extras

**HANDLUNG**

- spannende Reise quer durch den Mittelmeerraum
- spanische Inquisition als Gegenspieler
- ständige Sorge um Bruder Ramon
- Liebesgeschichte wirkt bemüht

**CHARAKTERE**

- haben eigene Hintergründe und Motivationen
- handeln nachvollziehbar
- nicht krampfhaft um Witze bemüht
- Held bleibt etwas blass

**DIALOGE**

- viele nützliche Hinweise
- interessante Hintergrundinformationen
- nicht ausufernd
- sprachlich manchmal sehr nüchtern

**RÄTSEL**

- basieren viel auf mechanischer Physik
- Erfindergeist gefragt
- schöne Verkettung bei größeren Konstruktionen
- nächster Schritt manchmal nicht deutlich

**86**

**Preis/Leistung: Befriedigend**

**SPIELZEIT: 10 Stunden**

**MINIMUM** Intel 1.4 GHz, AMD 1600+, GeForce 6800, 512 MB RAM, 1 GB, 6,0 GB Festplatte

**STANDARD** C2 Duo E4400, Phenom 8450, GeForce 8800GT, 1,5 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

**OPTIMUM** C2 Duo E2400, Phenom II X2 960, GeForce 9800GT, 2,0 GB RAM, 8,0 GB Festplatte

**PROFIS**

**AMSPRUCH: ELITENGER**

**AMSPRUCH: FORTGESCHRITTENE**

**AMSPRUCH: ANFÄNGER**