

# Der Fall John Yesterday

Von Pendulo sind wir lustige Rätselabenteuer wie die Runaway-Serie gewohnt. Mit John Yesterday wird der spanische Entwickler jetzt ungewohnt düster. Kann Pendulo auch ernste Mystery-Thriller? Von Petra Schmitz

Genre: Adventure Publisher: Crimson Cow Entwickler: Pendulo Studios (The Next Big Thing, GS 03/11: 80 Punkte)  
Termin: 30.4.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7852 Auf DVD: Demo

**S**eine rechte Handfläche ziert eine Narbe in Form eines Ypsilons. Außerdem hat er sein Gedächtnis verloren, weil ihm irgendwer in einem Pariser Hotel ungesundes Quecksilber eingetrichtert hat. Im Adventure **Der Fall John Yesterday** sollen wir dem Titelhelden helfen, hinter die Geheimnisse von Ypsilon und Quecksilber-Anschlag zu kommen – auch wenn wir zu Beginn den seltsamen Henry White und anschließend seinen Freund Samuel Cooper steuern. Dass das alles mit Satanismus, bestialischen Morden an Obdachlosen und der bewegten sowie ungewöhnlichen Vergangenheit von John zu tun hat, das können wir an dieser Stelle schon verraten. Aber wie Henry White und Samuel Cooper in die Geschichte passen, welche Rollen ein Franzose, dessen Tochter, ein Einsiedler-Kampfmönch und eine schottische Kirchenruine in diesem Mysterium spielen, das müssen Sie schon selbst herausfinden. Und vielleicht sind Sie dann wie wir über den Handlungsverlauf überrascht. Na gut, so viel dann doch noch: **Der Fall John Yesterday** ist sicherlich nicht gänzlich humorbefreit, aber für die Verhältnisse der Pendulo Studios (**Runaway**) erstaunlich düster und ernst.

Die Mechanik von **Der Fall John Yesterday** unterscheidet sich nicht von der anderer Point&Click-Adventures. John sammelt Gegenstände ein und kombiniert etwa Wasser mit Essig und einem Gaskocher, um heiße

Essigplörre zu erhalten. Mit der schrubbt er ein altes Steinkreuz in einer Kirchenruine sauber. Oder er benutzt eine Taucherbrille, um auf dem Boden eines Whirlpools die Markierung zu

erkennen, die er sich vor seinem Gedächtnisverlust dort hinterlassen hat. Blöd: Die Gegenstände muss man umständlich nach oben aus dem Inventar herausziehen.

In den meisten Fällen sind die Rätsel in **Der Fall John Yesterday** recht logisch. Und

wenn's mal nicht ganz so logisch sein sollte, dann kommt man mit ein bisschen Rumprobieren schon irgendwann auf die Lösung. Denn die benutzbaren Dinge bleiben immer überschaubar, genau wie die Handlungsorte des Spiels. Obendrein – und das empfinden wir als sehr angenehm – startet John in jedes neue Kapitel mit einem nahezu jung-

Die Dialoge in **Der Fall John Yesterday** laufen in gut animierten Panels ab.



## ⊕ Stärken

- + toll gezeichnete Charaktere
- + sehr gute Sprachausgabe
- + viele nützliche Hinweise

## ⊖ Schwächen

- zu leicht für Profis
- recht kurz geraten



Die Ausnahme zu den oft schlicht gehaltenen Hintergründen: ein Antiquitätenladen in Paris.



Klassische Kombinationspuzzles gilt es auch zu lösen. Hier müssen wir ein antikes Holzkreuz knacken.

## Glühbirne verbrennt Brett vorm Kopf

fräulichen Inventar, in dem sich höchstens ein Messer befindet. Wir werden also nicht durch mitgeschleppte Altlasten aus schon erledigten Abenteuerabschnitten verwirrt.

Aber es soll ja tatsächlich das berühmte Brett vor dem Kopf geben. Und wenn das beim Spielen von **Der Fall John Yesterday** zuschlägt, rettet die unserem Empfinden nach fast schon zu hilfreiche Hilfefunktion. Mit einem Klick auf eine Glühbirne gibt uns das Spiel den entscheidenden, weiterführenden Tipp. Und der ist oft so glasklar, dass er fast schon Komplettlösungscharakter hat. Ein bisschen dezenter hätte es auch ausfallen können, Pendulo. Nun ja, immer-



### Gelungenen Haken geschlagen

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Der Fall John Yesterday fängt total anders an, als er endet. Wer auf eine finstere Mörderjagd à la Sieben in New York hofft, hat die Rechnung ohne Pendulos Lust auf skurrile Geschichten und Gestalten gemacht. Aber obwohl die Handlung einen extremen und unerwarteten Haken schlägt, habe ich mich sehr gut unterhalten gefühlt. Vielleicht auch gerade deshalb. Obendrein haben es mir die animierten Panels angetan. So etwas würde ich gerne viel öfter in Adventures sehen, weil die häufig allzu statischen Dialogsequenzen auf diese Art prima aufgelockert werden. Fürs nächste Spiel dann aber doch etwas mehr Umfang und gerne auch mehr Anspruch, Pendulo.

hin müssen wir die Hilfefunktion immer erst aufladen, indem wir planlos ausprobieren oder einfach nur ein bisschen durch die Bilder des jeweils aktuellen Schauplatzes latschen.

Ohne die inzwischen obligatorische Hotspot-Anzeige dürfte aber niemand wirklich zurechtkommen. Die Stellen von Interesse in einem Bildschirm haben die Entwickler so harmonisch mit dem Hintergrund verschmolzen, dass man sich auf normalem Weg locker ein Ypsilon in die rechte Handfläche

suchen würde. Noch blöder: Zuweilen sind sogar zwei Gegenstände an ein und demselben Ort abgelegt. Wie etwa ein Spielzeugtelefon und ein kleines Elektro-Keyboard in einem alten Karton. Nachdem wir das Keyboard eingesteckt hatten, wähten wir die Stelle als abgegrast. Erst als wir gefühlte Stunden später nochmals die Hotspot-Anzeige bemühten, mussten wir verduzt feststellen, dass der olle, gedanklich längst abgehakte Karton ja noch mehr für uns in petto hielt. Ähnliches auch später im Spiel, wieder in einer Pappschachtel verborgen: ein Klebeband in einer Box, aus der wir zuvor schon eine Kamera gekramt hatten.

Eine Besonderheit des Spiels ist die Rückblick-Funktion, mit der wir wichtige Eckpunkte der Handlung nochmals spielen können, um ja sicher zu gehen, dass wir jedes Gespräch auch in Gänze geführt haben. So hübsch diese Option auch ist, so nutzlos ist sie dann doch die meiste Zeit. Außer am Schluss, der nämlich drei unterschiedliche Enden in petto hält, die man dann alle schön nacheinander wegspielen kann.

Die Sprachausgabe von **Der Fall John Yesterday** gehört ganz klar in die Kategorie »gehoben«. Besonders der Kommentator, der Johns Aktionen und Entdeckungen für uns in die Handlung einordnet oder auch nur als unnützlich abtut, leistet tolle Arbeit. Außerdem stecken in seinen Äußerungen häufig nützliche Hinweise. Aber auch der Rest der Sprecher und Sprechertexte passt.

Wie schon in ihren früheren Spielen arbeitet Pendulo auch bei **Der Fall John Yesterday** mit gefälliger Comic-Grafik. Schön, dass die Entwickler dabei dann auch so konsequent sind und animierte Panels einsetzen, um den Comic-Charakter noch mehr und obendrein sehr gekonnt zu betonen. Dem einen

oder anderen Spieler mögen vielleicht die im Vergleich zu beispielsweise **Deponia** zu meist spartanisch gehaltenen Hintergründe nicht taugen, uns gefällt diese Schlichtheit jedoch recht gut. Apropos »schlicht«: **Der Fall John Yesterday** fällt in Sachen Spielzeit wie schon Pendulos letztes Spiel **The Next Big Thing** zu dünn aus. Profi-Rätsler dürften schon in etwas über sechs Stunden beim Finale angekommen sein, werden in dieser Zeit allerdings gut unterhalten. **PET**

TERMIN 30.4.2012 PREIS 30 Euro USK ab 16 Jahren

## Der Fall John Yesterday Adventure

Publisher: Crimson Cow  
Entwickler: Pendulo  
Sprache: Deutsch  
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 8 S. Handbuch  
Kopierschutz: Securom

**GRAFIK**

- insgesamt hübsch gezeichnet
- stilvolle und passende, animierte Panels
- tolle Charaktermodelle
- Hintergründe eher karg

**SOUND**

- passende Musikuntermalung
- gute Soundeffekte
- professionelle Sprecher

**BALANCE**

- Hotspot-Anzeige
- optionales Hilfesystem
- für Profis zu leicht

**ATMOSPHÄRE**

- düsteres Szenario
- atmosphärische Schauplätze
- dezent eingesetzter schwarzer Humor

**BEDIENUNG**

- einfache Point&Click-Steuerung
- mehrere parallele Profile möglich
- kein freies Speichern
- Gegenstände müssen fummelig aus dem Inventar gezogen werden

**UMFANG**

- abwechslungsreiche Schauplätze
- kaum Wiederspielwert
- relativ kurze Spieldauer

**HANDLUNG**

- mysteriöse Mystery-Geschichte
- überraschende Schauplätze
- gelungene Perspektivenwechsel zu Beginn
- wirkt zuweilen lückenhaft

**CHARAKTERE**

- teilweise extrem skurril
- handeln nachvollziehbar
- Held bleibt etwas blass

**DIALOGUE**

- viele nützliche Hinweise
- interessante Hintergrundinformationen
- nicht ausufernd

**RÄTSEL**

- zumeist logisch
- nicht unfair
- oft zu leicht
- manchmal überflüssiger Kram im Inventar

**78**

Spamend mysteriöse Gedächtnisjagd.

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT: 8 Stunden

MINIMUM: AMD 1000+, GeForce 8800, 1,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo E4400, Phenom 8450, GeForce 8800GT, 2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

OPTIMUM: C2 Duo E6200, Phenom IX2 960, GeForce 300GT, 2,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

ANSPRUCH: NISTEIGER, FORTGESCHRITTENE, PROFIS