



Auf Knopfdruck können wir jederzeit zwischen den Figuren wechseln. Oder wir holen uns zwei Freunde zur Unterstützung.

An solchen Graffiti erfahren wir mehr über den jeweiligen Helden. Eine epische Story sollten Sie aber nicht erwarten.

Der Ritter kann sich durch ein Energiefeld vor feindlichen Attacken schützen.



The Cave

Das neue Spiel von Ron Gilbert ist eine Mischung aus Jump&Run und Adventure, kostet gerade mal 13 Euro und trieb uns beim Test regelmäßig die Lachtränen in die Augen. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Adventure Publisher: Sega Entwickler: Double Fine (Stacking, GS 05/12: 80 Punkte)
Termin: 23.1.2013 Spieler: 1-3 Sprache: Englisch Preis: 13 Euro



GameStar
für besonderen Spielevitz

GameStar.de/Quicklink/7921

Auf DVD: Test-Video

Die Höhle. Das bin ich, Ja, ganz genau, eine sprechende Höhle. Lach nicht! Geh' so mal zu einem Date.« Schon der Off-Kommentar im Auftakt von **The Cave** macht deutlich: Hier gibt's was zu lachen. Kein Wunder, stammt der ambitionierte Mix aus Hüpfspiel und Adventure doch aus der Feder von Ron Gilbert, dem Erfinder der **Monkey Island**-Reihe. Der Designer-Guru liefert auch in seinem neuesten Werk wieder jede Menge teils trockenen, teils fies-sarkastischen Humor, skurrile Charaktere und

Ähnlich wie im Point&Click-Klassiker **Day of the Tentacle** steuern wir nicht nur einen, sondern gleich drei Helden. Zwischen denen dürfen wir jederzeit wechseln, was auch bitter nötig ist, da jeder Charakter über eine spezielle Fähigkeit verfügt. Während etwa die Abenteuerin einen Enterhaken besitzt, mit dem sie sich über Abgründe schwingt, hackt sich die Wissenschaftlerin in Computer-Terminals, um Türen zu öffnen. Das ermöglicht jedem Helden Zugriff auf bestimmte Bereiche der unterirdischen Welt. Aber: Da wir nur drei der insgesamt sechs wählbaren Charaktere mitnehmen dürfen, sehen wir in einem Durchgang gar nicht alles vom Spiel. Ein zweiter Anlauf ist also Pflicht – und wärmstens zu empfehlen.

Wer zwei Freunde zur Hand hat, der darf sich auch kooperativ durch die Höhle rätseln. Doch der Miteinander-Modus hat seine Tücken. So können sich die Figuren nur dann bewegen oder Aktionen ausführen, wenn sie sich im Bild befinden. Bleibt eine Figur zurück, wird das entsprechende Eingabegerät deaktiviert und die Spieler müssen umständlich zwischen den Kamerapositionen hin- und herwechseln, um die Kontrolle zurückzuerlangen. Unverständlicherweise

verzichtet **The Cave** auf einen Splitscreen-Modus, wodurch es vor allem bei Rätseln, in denen punktgenaues Timing wichtig ist, zu Koordinationsproblemen kommt.

Anders als in klassischen Adventures üblich klicken wir unsere Helden nicht durch statische Hintergründe, sondern lenken sie mit

⊕ Stärken

- + cooler Mix aus Jump&Run und Adventure
- + jede Menge Humor
- + gelungenes Rätseldesign

⊖ Schwächen

- kurze Spielzeit
- dünne Story
- umständlicher Koop-Modus

Slapstick am laufenden Band, verpackt in ein motivierendes Knobelspiel, das an die gute alte LucasArts-Zeit erinnert. Wären da nicht diverse Patzer, die **The Cave** höhere Wertungsregionen verweigern.

Der Erfinder



Ron Gilbert ist in der Branche kein Unbekannter. Der 49jährige Amerikaner wurde durch sein Erstlingswerk **Maniac Mansion** (1987), für das er auch die berühmte SCUMM-Engine entwickelte, weltbekannt. Es folgten zeitlose Genre-Hits wie **Zak McKracken, Monkey Island 1** und **2** sowie **Indiana Jones and the Last Crusade**. Seit Februar 2012 arbeitet Gilbert beim Studio Double Fine, das vor 13 Jahren von seinem langjährigen Freund Tim Schafer (**Day of the Tentacle**) gegründet wurde. Die Idee zu **The Cave** hatte Ron bereits zu **Maniac Mansion**-Zeiten, also vor mehr als 25 Jahren.

Um das Ziel zu erreichen, ist unseren Helden jedes Mittel recht. Hier brutzeln wir einen sturen **Wissenschaftler**.



Wo kaufen?

The Cave wird ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

TERMIN: 23.1.2013 PREIS: 13 Euro USK: ab 12 Jahren

The Cave

Adventure

Publisher Sega
Entwickler Double Fine
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download)



Kopierschutz Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (3) **SPIELTYPEN** an einem PC
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** -
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

WERTUNG Ausreichend

»Der fehlende Splitscreen macht den Koop-Modus arg umständlich.«

GRAFIK

- stimmiger Comic-Stil ● witzige Animationen
- gute Effekte ● generelle Polygonarmut
- schwammige Texturen

SOUND

- hervorragende (englische) Sprecher
- gelungene Geräuschkulisse ● witzige Cartoon-Effekte
- kaum Musik

BALANCE

- Niveau der Kampagne nimmt stetig zu
- sinnvoll platzierte Hinweise ● Rätsel stets fair
- für Profis generell zu leicht

ATMOSPHERE

- enorm witziger Kommentar ● sarkastischer, teils derber Humor ● abwechslungsreiche Gebiete
- teils umständliche Laufwege

BEDIENUNG

- wenige Tasten reichen aus ● zahlreiche Hilfen
- unpräzise Klettereinlagen ● fummelig bei nebeneinander liegenden Objekten

UMFANG

- sechs unterschiedliche Charaktere ● versteckte Story-Schnipsel ● hoher Wiederpielwert ● Koop-Modus
- recht kurze Kampagne

HANDLUNG

- jeder Held mit eigener Motivation ● seltene Zwischensequenzen ... ● die aber arg statisch sind
- dürre Handlung

RÄTSEL

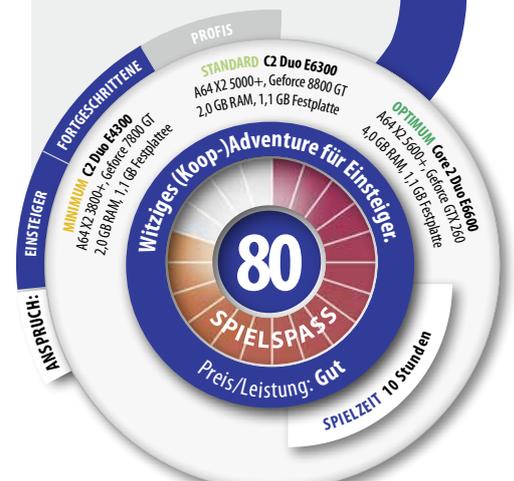
- gute Mischung aus Logik- und Kombinationsrätseln
- Zusammenarbeit aller Helden nötig
- gelegentliche Geschicklichkeitseinlagen

DIALOGE

- skurrile Charaktere ● die Höhle als »Hauptfigur«
- Gespräche arg selten
- keinerlei Dialogrätsel

CHARAKTERE

- witziges Heldengespann
- jede Figur hat eine eigene Spezialfertigkeit
- Charaktere interagieren nicht miteinander



der Tastatur oder dem Gamepad aus der Seitenansicht durch die verwinkelten Tunnel der Höhle. Auf Geschicklichkeitseinlagen verzichtet **The Cave** allerdings weitgehend, stattdessen setzt das Spiel auf Logik- und Kombinationsrätsel der Marke »Suche Gegenstand A und setze ihn bei Punkt B ein«. Hierbei ist oft Zusammenarbeit gefragt. So müssen wir beispielsweise in einer Goldmine gewichtssensitive Aufzüge mit den drei Helden so ausrichten, dass eine Lore durch den richtigen Ausgang rollen kann. Die Knobeinlagen sind stets fair und logisch. Lediglich an einer Stelle mussten wir ein- und dieselbe Aktion gleich dreimal ausführen, um die gewünschte Wirkung zu erzielen. Adventure-Profis dürften von **The Cave** allerdings chronisch unterfordert sein und sollten sich lieber an der **Deponia**-Reihe versuchen.

Was **The Cave** an Anspruch fehlt, macht es durch Abwechslung wett. Da erkunden wir mit dem Hillbilly einen verwunschenen Jahrmarkt, gehen mit dem Ritter in einem Schloss auf Drachenjagd oder hacken uns mit der Wissenschaftlerin in eine Raketenabschuss-Basis, um eine Atombombe zu zünden. Die heimliche Hauptrolle spielt allerdings die namensgebende Höhle. Wie bissig sie Aktionen kommentiert, wie trocken sie über die meist unglücklichen Schicksale früherer Helden philosophiert oder wie sie einfach nur einen Witz zum Besten gibt, sorgt für Dauergrinsen auf Spielergesichtern und motiviert dazu, wirklich jeden Winkel ihrer »Eingeweide« zu erkunden.

Dabei hätten wir uns allerdings ein wenig mehr Feinschliff gewünscht. Allzu oft schickt uns das Programm mehrfach von Punkt A zu Punkt B und wieder zurück, nur um einen Gegenstand einzusetzen. Das wird gerade dann besonders fummelig, wenn sich mehrere interaktive Objekte an einer Stelle befinden und das Spiel nicht so recht erkennt, welches Item wir nun eigentlich benutzen wollen. Auch die zahlreichen Klettereinlagen hätten präziser sein können. Zu häufig sind wir unfreiwillig abge-



Hach, wie früher!

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Ron Gilbert, neben Tim Schafer einer meiner wenigen echten Designer-Helden, hat es geschafft, mich in die gute alte Lucas-Arts-Zeit zurück zu versetzen. Spielwitz, Rätseldesign, Humor – all das erinnert mich an *Monkey Island* und ließ mich *The Cave* wie im Rausch durchspielen. Was dann auch der Knackpunkt des Spiels ist: Fordernd sind die Knobeien nämlich nur selten, die Höhle hatte ich entsprechend schnell erforscht. Schade auch, dass der Koop-Modus eher stört, als den Titel zu bereichern. Trotzdem spreche ich Genre-Liebhabern eine Empfehlung aus, zumal 13 Euro nun wirklich kein Vermögen sind.

stürzt, was zwar kein »Game Over« zur Folge hat (wir werden einfach an den Ausgangspunkt zurück teleportiert), aber den ansonsten guten Spielfluss ausbremst. Schade auch: Die Dialoge im Spiel sind zwar allesamt großartig (englisch) vertont und urkomisch, allerdings können wir sie an einer Hand abzählen. Zudem kommt es zu keinerlei Interaktion der Helden untereinander – eine verschenkte Chance, der ohnehin dürren Handlung etwas Tiefe zu verleihen.

Technisch ist **The Cave** kein Vorzeigespiel, kaschiert durch seinen stimmigen Comic-Stil aber viel seiner grafischen Defizite. So fällt es dank der witzigen Charakteranimationen und gut platzierten Partikel- und Lichteffekte kaum auf, dass die Umgebung vergleichsweise polygonarm und die Texturen alles andere als scharf sind. In Sachen Sound gefallen uns neben der großartigen Vertonung vor allem die gut platzierten Soundeffekte. Auch die gelungenen Umgebungsgerausche tragen ihren Teil zur sehr dichten Atmosphäre bei. »Also spitz die Ohren bei dem, was ich dir zu zeigen habe«, rät die Höhle zu Beginn des Spiels. Wir folgen diesem Hinweis gerne. **DM**

Die Höhle spricht!