

The Night of the Rabbit

Adventure-Spezialist Daedalic versucht, uns mit einer Geschichte voller Magie und Abenteuer zu verzaubern. Wir werden von der lahmen Handlung aber genau so wenig gefesselt wie David Copperfield von einer Zwangsjacke. Von Johannes Rohe und Jochen Gebauer

Genre: Adventure Publisher: Daedalic Entwickler: Daedalic (Chaos auf Deponia, GS 12/12: 90 Punkte)
Termin: 29.5.2013 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/8301 Auf DVD: Video und Trailer

Stärken

- + hübsche Optik
- + toller Soundtrack
- + gutes Rätseldesign

Schwächen

- nervtötender Held
- konfuse Handlung
- lahme Dialoge
- kaum Witz

Ich will Zauberer werden! Ein Berufswunsch, der für viele Erwachsene angesichts steigender Kaninchenfutterpreise und horrender Entschädigungsforderungen entzweigeter Assistentinnen deutlich an Attraktivität

verloren hat. Bei Kindern allerdings ist die Faszination der Magie auch heute noch ungebrochen. Und ein solcher Nachwuchsmöchtegern-Magier ist der zwölfjährige Jeremias Haselnuss, seines Zeichens Held in Daedalics neuem Adventure **The Night of the Rabbit**.

Ene mene meck, die Handlung, die ist weg

Mancher würde sich wundern über das Auftauchen eines sprechenden weißen Hasen. Zumal der Jerry auch gleich noch anbietet, ihn zu seinem Zauberlehrling zu machen. Doch für den magiebegeisterten Jungen kommt diese Einladung wie gerufen und so folgt er dem redseligen Langohr durch ein Portal nach Mauswald, einer fremden Welt voller sprechender Tiere.

Nach dem ordentlichen Auftakt beginnt die Handlung dann aber schneller zu versiegen als Freibier auf dem Oktoberfest. Wir erfahren noch, dass der Hase eigentlich Marquis de Hoto heißt und ein sogenannter Baumläufer ist. Diese magischen Wesen können mit Hilfe von Portalbäumen zwischen verschiedenen Parallelwelten hin und her springen. Danach beschränkt sich die Geschichte darauf, schemenhafte Gestalten auftauchen zu lassen oder den Figuren kryptische Andeutungen über Jeremias' Schicksal in den Mund zu legen. Irgendwann scheint Daedalic dann aufgefallen zu sein, dass es unmöglich ist, die begonnenen Story-Fäden in der verbleibenden Spielzeit zu einem Ganzen zu verweben, und so muss ein dreizehnmütiger Abspann herhalten, um den Schaden zu begrenzen.

Doch auch wenn Jeremias' Geschichte spannender wäre als die von Harry Potter, fiel es uns reichlich schwer mit dem jungen Zauberer mitzufühlen, weil er uns mit seiner künstlich-kindlichen Art furchtbar auf die Nerven geht. Egal ob sich Jerry über die Sommerferien freut («Noch zwei Tage Abenteuer!») oder einen Bach betrachtet («Ich würde gern eine Quetscheente reinwerfen»), seine über-schwänglichen Kommentare hören sich an, als hätte er von den fal-

Der Tag-Nacht-Wechsel



Mithilfe eines Zauberbuchs kann Jerry die Tageszeit wechseln. Bei Tag ist das Stadtzentrum noch ziemlich verwaist.



In der Nacht versammeln sich viele Bewohner, um eine Zaubershow anzuschauen – perfekt für unseren Nachwuchs-Magier.

Obwohl wir die meiste Zeit in Mauswald rumrät-seln, gibt es auch kurze Ausflüge an andere Orte. Hier sind wir einem Kobold nach Irland gefolgt.





Gute Nacht, Hase!

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Lars, Werner und Rolf, so heißen die drei Staubmäuse, die unter meinem Tisch heimisch sind. Wir haben uns beim Test zu The Night of the Rabbit kennengelernt, weil die drei Flusenviecher mich des Öfteren laut schnarchend in ihrem Vorgarten gefunden haben. Die verworrene Story und die lahmten Dialoge des Adventures haben eine nahezu hypnotische Wirkung auf mich. Das liegt vor allem daran, dass The Night of the Rabbit mir einfach viel zu wenige Story-Brocken zuwirft, um mich bei der Stange zu halten. Nachdem der gelungene Beginn verklungen ist, verliert sich die Handlung in geheimnisvollen Andeutungen, was darin endet, dass Daedalic den Löwenanteil der Story im Abspann nachliefern muss. So erzählt man einfach keine Geschichte!



(K)ein Kinderspiel

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

The Night of the Rabbit hat ein fundamentales Problem: Es trifft nie den richtigen Ton. Das fängt schon beim Protagonisten an: Jerry Haselnuss klingt nicht wie ein Zwölfjähriger – er klingt wie ein Vierzigjähriger, der versucht, wie ein Zwölfjähriger zu klingen. Damit meine ich nicht den hörbar zu alten Sprecher, sondern die banaldümmlichen Dialoge, denen jedes Gespür für Humor, Charme oder kindliche Naivität so gründlich abgeht, dass aus dem ach so abenteuerlustigen Jerry eine unerträgliche Nervensäge wird. Auch als Kinder- oder Familienspiel funktioniert Night of the Rabbit nicht – dazu sind die Rätsel zu anspruchsvoll und die Rahmenhandlung zu konfus. Was bleibt, ist ein seelenloses, aber handwerklich solides Adventure. Objektiv muss ich die guten Rätsel und die wunderschöne Inszenierung anerkennen. Subjektiv darf ich sagen, dass ich schon lange kein Adventure mehr gespielt habe, das sich so sehr bemühte, nicht gemocht zu werden.

schen Pilzen am Wegesrand genascht. Auch in den typischen Multiple-Choice-Dialogen verfolgen uns Jerrys Bemerkungen. Zudem sind viele der langatmigen Gespräche inhaltlich fast wertlos. Besonders schmerzlich vermissen wir den sonst so grandiosen Humor der Daedalic-Adventures (**Harveys neue Augen**, GS 10/11: 86 Punkte, **Chaos auf Deponia**, GS 12/12: 90 Punkte). Viele Witze sind Rohrkrepiere und ringen uns maximal ein gequältes Lächeln ab. Nach einiger Zeit haben wir das Gesagte nur noch nach Infos gescannt und die unwichtigen Abschnitte einfach weggeklickt. So machen Adventure-Dialoge keinen Spaß, die Entwickler von Daedalic als bisherige Großmeister dieser Disziplin müssten das eigentlich wissen.

Spielerisch macht **The Night of the Rabbit** einen deutlich besseren Eindruck. Um den Bewohnern Mauswalds zu helfen, scheuchen wir unseren Helden per Mausclick durch die Gegend und suchen die Schauplätze nach kombinierbaren Gegenständen ab. Das Spiel gibt uns unsere Aufgaben dabei klar vor: Mal gilt es Vorbereitungen für eine Party zu treffen, ein andermal jagen wir einen diebischen Kobold. Der Anspruch der Rätsel variiert zwischen mehrstufigen Aufgaben und einfachen Problemen, die sich auf ein oder zwei Bildschirmen lösen lassen. Die Rätsel werden nie übermäßig kompliziert und bleiben bis auf wenige Ausnahmen logisch nachvollziehbar. Wer trotzdem festhängt, sollte einen Blick in Jeremias' Tagebuch werfen, denn dort werden wichtige Hinweise sinnvoll aufgelistet. Die »Ratersuch« genannte Hilfefunktion erfüllt ihre Rolle hingegen nur unzureichend, da sie uns statt konkreter Hinweise nur unsere aktuelle Aufgabe nennt. Als echter Magierlehrling lernt Jerry natürlich auch das Zaubern und kann so jederzeit mit einem magischen Buch die Tageszeit wechseln. Außerdem lernt er mit Steinen zu sprechen, Pflanzen erblühen zu lassen und einen Täuschungs- sowie einen Hoffnungszauber zu wirken. Einsetzen lassen sich diese Fähigkeiten aber nur in dafür vorgesehenen Situationen. Während wir etwa eine Reihe Pilze durch Magie sprießen lassen, zeigen sich die Blümchen nebenan gänzlich unbeeindruckt von Jerrys Gewedel mit dem Zauberstab.

Über jeden Zweifel erhaben ist die technische Kulisse des Adventures. Die Hintergründe und Figuren hinterlassen einen hervorragenden Eindruck. Auch die deutschen Sprecher haben ausgezeichnete Arbeit geleistet und ihren Figuren charakteristische Stimmen verliehen. Lediglich Jerrys Sprecher hört man an, dass er die Schrecken des Stimmbruchs schon hinter sich gelassen hat. Besondere Erwähnung verdient außerdem der stimmungsvolle Soundtrack mit seinem grandiosen Hauptthema. **JO**

TERMIN 29.5.2013 PREIS 30 Euro USK ab 0 Jahren

The Night of the Rabbit Actionspiel

Publisher Daedalic
Entwickler Daedalic
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Soundtrack-CD, Poster
Kopierschutz Code-Abfrage

GRAFIK

- liebevoll gestaltete Hintergründe
- putzige Charaktere
- gelungene Zwischensequenzen
- wenige Effekte

SOUND

- tolle Hintergrundmusik
- sehr gute Sprecher
- gute Soundeffekte
- Jerrys Sprecher unpassend
- Hauptthema wiederholt sich häufig

BALANCE

- Tutorial
- Hotspots einblendbar
- Tagebuch
- Minispiele lassen sich überspringen
- unnützer Hilfezauber

ATMOSPHÄRE

- stimmige Fantasiewelt
- viele Figuren
- interessanter letzter Akt
- aufgesetzter Tag- und Nachtwechsel

BEDIENUNG

- Inventar per Mausrad einblendbar
- Schnellreisefunktion
- Hotspot-Anzeige mit mittlerer Maustaste
- nervige Interaktion mit wichtiger Nebenfigur
- viel Herumgelaufe

UMFANG

- gute Spieldauer
- viele Extras und Achievements
- Rätsel bieten nur einen Lösungsweg
- die meiste Spielzeit pendelt wir zwischen wenigen Schauplätzen

HANDLUNG

- akzeptabler Auftakt und ordentliches Finale
- Totalausfall im Mittelteil
- bis kurz vor Schluss auf Andeutungen beschränkt
- wird zum Großteil erst im Abspann nachgereicht

CHARAKTERE

- nerviger Held
- flache Charaktere
- kein vernünftiger Antagonist

DIALOGE

- häufig inhaltsleeres Geblubber
- nicht lustig
- langatmig

RÄTSEL

- fast immer logisch
- ausreichend Hinweise
- kein nerviges Absuchen des Bildschirms
- inkonsequentes Magie-Feature

9/10
8/10
8/10
8/10
8/10
8/10
5/10
5/10
4/10
8/10



Ohne Geschichte fehlt dem Spiel die Magie.

71

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

ANFÜHRER: EINSTEIGER
FÖHRGESCHRITTENE: PROFIS

MINIMUM: Intel 2,0 GHz, 1800+ AMD, 1,5 GB RAM, 3,5 GB Festplatte
STANDARD: Intel 2,4 GHz, XP 2400+ AMD, Geforce 8600GTS, 2,0 GB RAM, 3,5 GB Festplatte
OPTIMUM: Intel 3,0 GHz, XP 3000+ AMD, Geforce 8800 GT, 2,0 GB RAM, 3,5 GB Festplatte

SPIELZEIT: 12 Stunden