

Tesla Effect

A Tex Murphy Adventure

Dieses Spiel ist Neunziger: Ein trashiger Trenchcoat-Träger jagt seine Erinnerungen – und nimmt uns mit in die Epoche der B-Movie-Adventures. Von Martin Deppe

Genre: **Adventure** Publisher: **Atlus** Entwickler: **Big Finish Games** (Rita James und das Rennen nach Shangri La, nicht getestet)
Termin: **7.5.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** (optional mit deutschen, französischen, spanischen Untertiteln) Preis: **20 Euro**

W

enn man bei Amazon nach **Tex Murphy** sucht, taucht auch dieser Artikel auf:

»Auf der Suche nach dem goldenen Kind

[VHS]«. Genau, die Hollywood-Komödie mit Eddie Murphy. Kennen Sie den Quassel-Kerl noch? Und wissen Sie noch, was VHS heißt (außer Volkshochschule)? Dann dürften Sie zu der Generation gehören, die noch die Ära der Video-Adventures am PC miterlebt hat, damals auch Interactive Movies genannt. Dieses Untergenre nutzte unter anderem Full Motion Videos (FMVs), also Filmsequenzen mit echten Schauspielern vorm Green-

screen, mit später reinkopierten Schauplätzen.

Wie in **Wing Commander 3** zum Beispiel.

Diese Technik war Anfang der 90er mit Aufkommen der CD-Laufwerke voll angesagt, aber auch umstritten.

Denn viele Spiele verließen sich ausschließlich

auf die coole Technik, und weil die Produktionskosten hoch waren, wurde gern am Rest gespart. Das bescherte leidgeplagten Spielern unsagbare Gurken wie **Terror T.R.A.X. – Track of the Vampire**. Und ja, das Ding spielte sich so furchtbar wie sein Name.

Auch die **Tex Murphy**-Reihe (siehe Kasten) setzt auf diese FMV-Technik, kombiniert sie aber ab 1994 mit einer frei begehbaren 3D-Umgebung – wir klicken uns also nicht nur durch einzelne Bildschirme, sondern marschieren durch Straßen und Gebäude, gucken uns um und so weiter. Auch das brandneue **Tesla Effect** steuert sich so: Wie in einem Shooter laufen wir mit den WASD-Tasten im Jahr 2050 durch die Gegend und »zielen« mit der Maus auf interessante Punkte, von der Hoteltür bis zum Sofakissen. Allerdings würde sich so ziemlich jeder Shooter furchtbar schämen, wenn er wie die erste »Map« von **Tesla Effect** aussähe – denn die ist mal so richtig hässlich. Klar, vor 52 Jahren gab's den Dritten Weltkrieg, danach sieht's in New San Francisco halt nicht so kunterbunt aus wie bei Guybrush in der Karibik. Aber etwas modernere 3D-Optik hätten wir uns heutzutage schon gewünscht.

Doch zum Glück spielen wir das neue **Tex Murphy**-Abenteuer nicht wegen der 3D-Levels – sondern natürlich wegen der trashig-

Steam-Pflicht

Das neue **Tex Murphy** nutzt Valves Online-Plattform Steam. Sie müssen dort ein Benutzerkonto anlegen und das Spiel damit verknüpfen. Danach lässt sich das Adventure nicht mehr weiterverkaufen.

kultigen Videodialoge mit Mutanten, Hologrammen, durchgeknallten Typen, mit Nachbarn, Hotelbesitzern, Gangstern, scharfen Bräuten und abgestumpften Cops. Schon ist die klotzige Straße da draußen vergessen, denn die Schauspieler geben wirklich alles. Ihr »Overacting«, also die überzogene Mimik und Gestik, sind typisch für damals – und kommen in HD noch besser, weil wir rollende Augen und aufgerissene Münder nicht mehr drei bis zehn Pixel breit erleben, sondern wie im Film. Und wer die alten **Tex Murphy**-Spiele kennt, der kriegt beim Cast ein Sentimental-Bonbon oben drauf: Der Original-Entwickler Chris Jones spielt wieder den schusselig-sympathischen, um 16 Jahre gealterten Privatermittler. Und überall stößt er auf alte Bekannte: Louie, der Mann mit dem Frankenstein-Look, arbeitet immer noch im Diner an der Ecke, wir treffen den grummeligen Pfandleiher Rook Garner, unseren Kumpel Archie Ellis, und noch

➕ Stärken

- + schöner Mix aus Science Fiction und Detektivfilm
- + witzige Dialoge
- + lange Spielzeit
- + viele Bezüge auf die Serie ...

➖ Schwächen

- ... die man als Serienseinsteiger nicht kapiert
- teils gruselige Grafik
- Untertitel mit furchtbaren Deutsch sind



Einer der etwas schöneren Schauplätze, durch den wir mit den WASD-Tasten laufen. Das schlichte, intuitive **Interface** öffnet sich per rechtem Mausklick.



Nervig: Neun **Baseballkarten** mussten wir aus Schubladen, Schränken und einem »Spoiler« zusammensuchen.



Der Dritte Weltkrieg hat auch Mutanten hervorgerbracht. Aber **Louie** hilft uns gern.



Hologramm **Holly Graham** unterstützt den Verein »Hologram's are People too«.



Entwickler und »Schauspieler« **Chris Jones** gibt den trottelig-charmanten Tex Murphy.

Tex Murphy: Die Serie

Zwischen 1989 und 1998 ermittelte Privatdetektiv Tex Murphy in fünf kultigen Spielen. Wir stellen die drei wichtigsten vor.



Under a Killing Moon (1994): Tex' Nachbar Rook Gamer ist überfallen worden (der Pfandleiher spielt übrigens auch in **Tesla Effect** mit). Klingt nach einem Bagatelldelikt, entwickelt sich jedoch zum Kampf gegen eine Sekte, die unbedingt die Menschheit ausrotten will – bis auf die Sektenanhänger natürlich. Das Adventure spielt 2042, in einer texture-mapped 3D-Umgebung. Das war damals ganz schön fortschrittlich, denn die meisten Spiele nutzten lediglich vorgerenderte 3D-Grafik.



The Pandora Directive (Die Pandora Akte, 1996): Auf gleich sechs CDs kommt Tex' viertes Abenteuer daher – und macht uns nervigerweise zum Diskjockey, denn wir müssen ständig die Scheiben wechseln. Apropos Scheibe: Der Privatschnüffler ermittelt diesmal in Roswell (Sie wissen schon, das mit dem UFO). Die 2043 angesiedelte Story hat sieben alternative Enden – aber leider auch laberlastige Dialoge.



Tex Murphy: Overseer (1998). Das bisher letzte Tex-Adventure ist ein Pseudo-Remake von **Mean Streets** (siehe oben). Warum Pseudo? Weil Tex Murphy im Jahr 2044 seiner Freundin von seinem ersten Fall 2033 erzählt, und wir ihn noch mal lösen – aber mit der aktuellen Technik (3D-Maps plus FMV-Filme). Und weil das Spiel auch auf einer dieser neumodischen DVDs erscheint, gibt's gar Videos in MPEG-2-Qualität. Trotzdem floppt der fünfte Tex kommerziell, und Microsoft schluckt den Entwickler und Publisher Access Games. Damit ist vorerst Schicht mit der Serie, obwohl's im **Overseer**-Abspann nach einem fiesigen Cliffhanger noch »Fortsetzung folgt« hieß. Aber die haben wir jetzt ja – nach 16 Jahren!

ein paar Leute, die wir Ihnen aber nicht verpetzen wollen. Die ganzen Namen sagen Ihnen nichts (mehr)? Dann verliert **Tesla Effect** leider etwas von diesem Klassentreffen-Charme. Völlig ahnungslos werden Sie allerdings nicht gelassen, denn das Spiel steckt auch voller echter Rückblenden: Da entdeckt Tex zum Beispiel eine Brechstange oder ein schwarzes Buch, erinnert sich an eine Schlägerei oder eine Femme Fatale – und prompt startet eine Videosequenz aus dem entsprechenden Vorgängerspiel. Diese zahlreichen »Flashbacks« machen erst recht deutlich, wie sich die Videoqualität in den letzten 16 Jahren gemausert hat.

Diese Erinnerungen sind aber nicht nur nette Gimmicks, sondern passen prima in die Story: Tex wacht nämlich in seinem alten Büro auf, mit brummenden Schädel und deftigen Erinnerungslücken. Er weiß zwar, dass es letzte Nacht eine Schießerei gab – aber nicht mehr, was er die letzten sieben Jahre (!) so getrieben hat. Und während er mit Nachbarn, seinem Vermieter und anderen Bekannten redet, werden drei Dinge klar. Erstens: Tex' Verhalten hat sich in letzter Zeit stark verändert. Zweitens: Seine geliebte Chelsee ist offenbar tödlich mit seinem Speeder verunglückt. Drittens: Sein letzter Fall vor dem Blackout hat irgendwie mit dem berühmten Wissenschaftler, Sie ahnen es, Nikola Tesla zu tun. Aber wie kann das sein, über hundert Jahre nach dessen Tod?

Und so marschieren wir durch die gute alte Chandler Avenue, besuchen Hotels, Restaurants, den alten Kostümladen. Die meisten Gebäude sind zu Spielbeginn noch geschlossen, erst mit unseren Story-Fortschrit-

ten öffnen sie nach und nach – oder indem wir Rätsel lösen. Ein Beispiel aus der ganz frühen Spielphase (wir wollen ja nichts Wichtiges spoilern): Tex vermutet, dass die ominösen nächtlichen Schützen ihn vom Nachbarhaus aus beharkt haben. Um dort hochzukommen, braucht er eine Leiter. Wo er eine finden kann, erfährt er im Dialog mit

Koch Louie, nicht aber, wie er an die Schlüsselkarte kommt, um das Gebäude zu öffnen, in dem wiederum die Leiter ist. Solche Abläufe

gibt's, in Variationen, immer wieder: Dialog, Schlüssel finden, Tür öffnen, dahinter Gegenstand suchen, der Hinweis auf die nächsten Schritte gibt. Wir stoßen auf Zettel mit mehr oder weniger trickreich codierten Tresorcodes, PIN-Nummern, Passwörtern. Vor allem anfangs sind alle Schalterrätsel-Kamellen dabei, etwa dieses nervige »Sensio«-Spielchen, bei dem wir Folgen aus Tönen und bunten Lichtern nachklicken müssen. Der Schwierigkeitsgrad liegt immer zwischen leicht und mittel, die Knobeleyen machen aber fast durchweg Spaß und werden im Spielverlauf auch besser.

Richtig nervig sind dagegen mehrere Abschnitte, bei denen wir x Gegenstände sammeln müssen. Zum Beispiel liegen in einem zweistöckigen Haus neun Baseballkarten – einige versteckt, andere offen. Um alle zu finden, müssen wir dutzendweise Schubladen und Schranktüren öffnen. Prompt kommt's, wie's kommen muss: Acht haben wir schnell aufgestöbert, die neunte macht uns wahn-sin-nig. Drei Durchgänge durch sechs Räume brauchen wir, bis wir das blöde Ding endlich im *MÖÖP* unter einem *MÖÖP* finden. Immerhin entschädigt uns danach ein pfiffiges Legerätsel, bei dem

Der Start ist richtig hässlich

wir die Karten geschickt anordnen müssen. Aber auch in den Hinterhöfen der viel weitläufigeren, dunkleren Chandler Avenue rund um unser Büro (zu der wir im Story-Verlauf immer wieder zurückkommen) übersieht man schnell einen Gegenstand. Falls Sie dieses Gesuche nervt, sollten Sie die Spieloption »Gelegenheitsspieler« wählen. Dann bekommen aufnehmbare Objekte nämlich einen Glitzersternchen-Effekt spendiert, wenn Sie mit der Taschenlampe grob hinzielen. Blöderweise lässt sich diese Einstellung aber nur zu Spielbeginn einstellen und später nicht mehr ändern – dazu müssten Sie ganz neu anfangen. Eine unnötige Gängelei.

Die Schauspieler haben Spaß – wir auch

Ebenfalls ein dicker Minuspunkt: **Tesla Effect** hat keine deutschen Texte und Sprecher, sondern nur Untertitel – und die sind furchtbar schlampig übersetzt. Da wird zum Beispiel

aus einer heißen Schwestertracht ein züchtiges Nonnenkostüm, und als jemand eine Waffe auf Tex' Kopf

richtet, ruft der »Don't point that thing up here!« Und was macht der deutsche Untertitel daraus? »Nicht darauf hinweisen, dass die Sache hier!« Das mag ja noch unfreiwillig komisch sein, doch oft kapiert man anhand der Übersetzungen gar nichts mehr. Vor allem bei den Dialogen: Drei Auswahlmöglichkeiten haben wir in der Regel, und statt der drei kompletten Antworten gibt es immer nur verklausulierte Stichworte oder Floskeln zu sehen, die unsere Gesprächsführung beschreiben. Etwa »Einschüchterungstaktik« oder »darauf kannst du wetten«. Wenn diese ohnehin ein wenig kryptischen Wahlmöglichkeiten noch falsch übersetzt sind, geht das Verständnis endgültig über the Jordan. Zum Glück wirken sich die drei Wahlantworten nur ganz selten auf die Handlung aus – meistens gibt's nur leicht andere Reaktionen von unserem Gegenüber.

Trotzdem: Sehr gute Kenntnisse in amerikanischem Englisch sind hier wichtig. Durchspielen dürfte zwar auch ohne möglich sein, aber dann geht viel Wortwitz verloren und viele Seitenhiebe auf Filme, Spiele, die amerikanische Kultur. Kapitel-Überschriften wie »The Fast and the Curious« kapiert man ja noch, doch »Dial M for Moron« nur dann, wenn man den Original-Titel von Hitchcocks **Bei Anruf Mord** kennt – eben **Dial M for Murder**. Hierzulande weniger bekannte alte Filme wie **Night of the Lepus** (»deutscher« Titel: **Rabbits**) oder Serien wie **The Brady Bunch** dürften bei Tex' Kommentaren eher ein Schulterzucken hervorrufen. Dafür klappen andere skurrile Szenen auch ohne große Sprachkenntnisse: Da bekommt Tex von einem Mahnschreiben einen Faustschlag verpasst, weil er die Raten für seinen Speeder nicht bezahlt hat. Und eine sprechende Zigarette warnt ihn davor, wieder mit dem

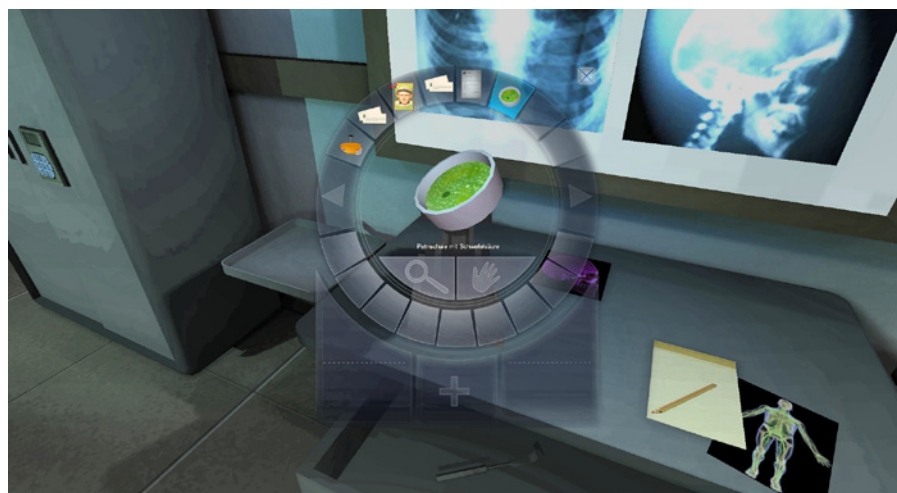
Rauchen anzufangen. Vor allem dem Schauspielern des Titelhelden merken wir die ganze Zeit an, dass er einfach Spaß am Spielen hat – und wir dadurch auch! Martin Deppe / JG



Tex ist kultig

Martin Deppe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich mag trashige B-Movies einfach. Schließlich habe ich jahrelang in »Raumschiff GameStar« mitgespielt, sowas senkt den intellektuellen Anspruch ganz erheblich. Doch nach dem anfänglichen Schock (»Auweia, ist das hässlich!«) hatte ich mit dem neuen alten Tex Murphy immer mehr Spaß. Das liegt nicht mal an den netten, aber konventionellen Rätseln, die im Spielverlauf besser werden. Sondern an den vielen skurrilen Figuren, an den eingestreuten Video-Rückblicken auf die alten Spiele (»Auweia, war das hässlich!«), an der prima Mischung aus klassischem Detektivfilm, Science Fiction und Post-Nuklearkriegswelt. Die »Schauspieler« posieren schön überzogen, aber nie verkrampft. Umso schlimmer, dass die deutschen Untertitel von Günter Google übersetzt zu sein scheinen. Beim Vorgänger »Die Akte Pandora« gab's noch prima deutsche Synchronsprecher, von Norbert »Magnum« Langer bis zu Martin Semmelrogge und Helge Schneider! Trotzdem: Wenn Sie die Vorgänger mochten und fit in amerikanischem Englisch sind, erleben Sie hier ein tolles Déjà-Vus-Erlebnis zum sehr fairen Preis.



Gelegentlich müssen wir **Gegenstände** kombinieren, aber immer schön logisch.

TERMIN 7.5.2014

PREIS 20 Euro

USK nicht geprüft

Tesla Effect

A Tex Murphy Adventure

Publisher

Entwickler

Sprache

Ausstattung

Kopierschutz

Atlas

Big Finish Games

Englisch

– (Download)

Steam

GENRE-CHECK

ADVENTURE

SPASS

EINSTIEG

HAUPTSPIEL

ENDSPIEL

»Nach dem düster-langweiligen Start werden Rätsel und Story besser.«

SZENARIO

RÄTSELSTIL

DIALOGE

ACTION

HANDLUNG

realistisch

Denkspiel

starr

keine

einfach

fiktiv

kombinieren

dynamisch

häufig

komplex

GRAFIK

technisch ordentliche HD-Videos

hoffnungslos veraltete 3D-Engine

grobe Texturen

netter Trash-Look

insgesamt zu dunkel

SOUND

überwiegend gute (englische) Sprecher

überwiegend gute (englische) Sprecher

Film-Noire-typische, unaufdringliche Musik

keine deutsche Sprachausgabe

wenig Umgebungsgeräusche

BALANCE

keine unfairen Rätsel

kurzes Tutorial

wichtige Gegenstände optional anzeigbar

aktivierbares Hilfesystem ...

... das aber gleich die ganze Lösung zeigt

ATMOSPHÄRE

viele Rückblenden auf die Vorgängerspiele

Reminiszenzen auf Krimis und Filmklassiker

sympathische B-Movie-Atmosphäre

miserabel übersetzte deutsche Untertitel

BEDIENUNG

gute Steuerung mit Maus und Tastatur

leicht bedienbares Interface

kaum Ladezeiten

Kartenfunktion statt langer Laufwege

Quicksave-Funktion

Schnellreisystem

UMFANG

Spielzeit zwischen acht und 16 Stunden

Video material

ordentliche »Map«-Größen

Schauplatz-Recycling

HANDLUNG

klassische Detektiv-Geschichte

schöner Mix aus Krimi, Verschwörungstheorien und Weltrettung

alternative Enden

roter Faden geht manchmal verloren

CHARAKTERE

sehr sympathischer Original-Titelheld

drolliges Overacting der Schauspieler

sehr unterschiedliche Figuren

keine bekannten Schauspieler

DIALOGE

nicht zu knapp, nicht zu schwafelig

kaum Platzhaltsätze

keine Vorschau der Antwortmöglichkeiten

Satzwahl wirkt sich fast nie aus

RÄTSEL

gute Mischung aus Kombinieren und Schalter-/Schieberätseln

logische Lösungen

teils abgeduldet Rätsel (Sensol)

gelegentlich nervige Suchaufgaben

PROFIS

STANDARD

OPTIMUM

C2 Duo E7300

Athlon X2 5200+, Geforce 8800GT

6,0 GB RAM, 16 GB Festplatte

AMD Phenom X4, Geforce GTX 460

8,0 GB RAM, 16 GB Festplatte

73

Hässlich, trashig, spaßig.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 12 Stunden

EINSTIEG

HAUPTSPIEL

ENDSPIEL