

Das Rätsel der unbee- fleckten Empfängnis

Schwangere Elfen, magische Tablets und Golems mit Nachttopfbeinen. Im Test brilliert The Book of Unwritten Tales 2 wieder mit zahlreichen (aber-)witzigen Ideen. Reicht das, um in die großen Fußstapfen der Vorgänger zu treten? Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **King Art Games**
Termin: **20.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

Auf DVD: Pro&Contra-Videos

Schwanger? Wie soll Elfenprinzessin Ivo schwanger geworden sein? Dafür müsste sie doch mit Nate ... und das hat sie nicht. Auf keinen Fall! Tja, dann kann es sich nur um einen bösen Zauber handeln, der Ivo zu Beginn des Adventures The Book of Unwritten Tales 2 Heißhungerattacken und Morgenübelkeit einbrockt. Dagegen kann nur der Erzmagier etwas unternehmen. Also macht sich die Elfin auf den Weg nach Seefels, um den Zauberer um frauenärztlichen Rat zu fragen.

Alte Bekannte, neue Probleme

Nate und Ivo? Erzmagier? Seefels? Kennern von The Book of Unwritten Tales und dessen

Prequel Die Vieh Chroniken sind diese Namen natürlich ein Begriff. Die Bremer Entwickler von King Art setzen die Geschichte um das abgedrehte Fantasereich Aventasi- ein einige Jahre nach der Handlung des ersten Teils fort.

Und nicht nur Ivo hat erneut ein Problem: Ihre Hassliebe Nate und sein treues Vieh haben sich beim Versuch, eine magische Lampe zu stibitzen, mal wieder gehörig in die Klemme manövriert. Und Wilbur hat es zwar zum Lehrer an der Zauberschule in Seefels gebracht, doch dort gerät er in einen mit allen Mitteln geführten Wahlkampf zwischen dem Erzmagier und der Ratsvorsitzenden Cybill van Buren, bis dem armen Wicht schließlich sogar ein Mord angehängt

wird. Die Geschichte von The Book of Unwritten Tales 2 legt also an allen Schauplätzen, zwischen denen das Spiel immer wieder hin und her springt, mit ordentlich Tempo und interessanten Prämissen los.

Die – gemessen an aktuellen Adventuremaßstäben – geradezu epische Spielzeit von etwa zwanzig Stunden erkaufte sich das Abenteuer aber mit Schwächen in der Dramaturgie. Nach dem flotten Auftakt verbringen wir einige Spielstunden damit, ein Rätsel nach dem anderen zu lösen, bis die Handlung wieder in Fahrt kommt und sich uns eine neue Gefahr offenbart: das Pink. Ein mächtiger Zauber droht ganz Aventasi- in eine rosa-plüschige Mädchenfantasie zu verwandeln. Trotz der teils langatmigen



Eine routinierte Fortsetzung

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Nachdem ich im September die erste Early-Access-Version von The Book of Unwritten Tales 2 gespielt hatte, war ich so begeistert, dass ich direkt wieder den Vorgänger aus dem Regal gekramt und durchgesehen habe. Das war vielleicht ein Fehler. Denn mit so geringem Abstand zwischen beiden Spielen fällt mir umso mehr auf, wie wenig neue Elemente der Nachfolger eigentlich mitbringt. Charaktere, Rätsel, Witze das alles kam mir nur allzu bekannt vor.

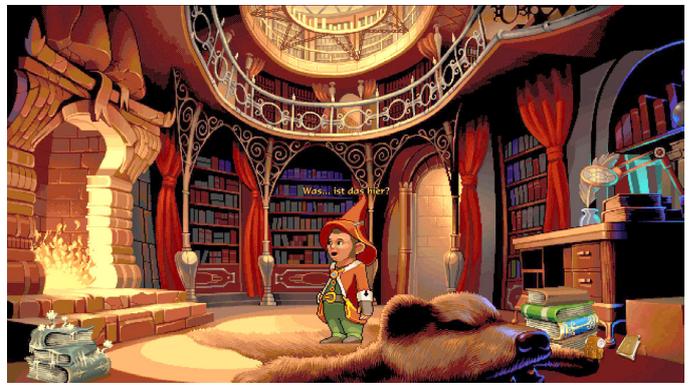
Trotzdem haben mich Aventasi- und seine Bewohner wieder mit ihrem Charme gepackt. Auch wenn nicht jeder Spruch sitzt, gefällt mir einfach die lockere Art der King-Art-Spiele. Durch die relativ seichten Rätsel werde ich nur selten aus der Geschichte gerissen, weil ich partout nicht weiter weiß. Deshalb komme ich schnell in eine Art Flow und kann den Humor und die nette Geschichte voll auf mich wirken lassen. Damit liefern die Bremer zwar keine Adventure-Revolution, aber ein unterhaltsames Spiel für gemütliche Knobelabende ab.



Nachdem das Pink gewütet hat, ist die Hauptstraße von Seefels zuckersüßer als Disneyland. Das ist selbst für eine Elfenprinzessin zu viel.



Vom affigen Barkeeper lässt sich das Vieh zeigen, wie man einen Anti-Kater-Shake mixt.



Optionale Nebenquests sind schwer zu entdecken, belohnen uns aber mit Kleidungsstücken oder witzigen Easteregg.

Erzählweise hält uns die Geschichte bis zum Ende bei der Stange und überrascht sogar mit einigen plötzlichen Wendungen.

Golems bauen und Tablets basteln

Um ihre Welt vor der Zwangsverniedlichung zu retten, lösen wir mit Nate und Co. typische Kombinationsrätsel. Mal müssen wir Körperteile für einen Golem aufreiben, mal Untoten bei der Massenproduktion von magischen Tablets assistieren oder einen Anti-Kater-Shake mixen. Diese Aufgaben klingen zwar kreativ, weichen jedoch nicht vom bekannten Adventure-Schema ab. Häufig überkommt uns das Gefühl, ähnliche Rätsel schon zigmal gelöst zu haben. Beispiel Kater-Shake: Um dem Wachmacher ordentlich Pepp zu verleihen, müssen wir uns beim barkeependen Affen die richtigen Schüttelbewegungen abschauen. Das erinnert irgendwie stark an den Affenkampf in Monkey Island 4, ist aber nicht so kompliziert. Die gleiche Mechanik wird außerdem in einem weiteren Rätsel zweitverwertet.

Kopfnüsse für zwei

Interessant wird es immer dann, wenn wir mehrere Figuren gleichzeitig steuern. Das



gab's zwar schon in den Vorgängern, spielt sich jetzt aber komfortabler: Mit einem Klick auf das Konterfei eines unserer Charaktere springen wir direkt zu ihm und müssen nicht erst darauf warten, dass sich unsere zuletzt kontrollierte Figur an die richtige Position bewegt. Die größte Neuerung versteckt sich indes sehr gut: Es gibt optionale Nebenquests. Wer die löst, wird mit neuen Kleidungsstücken belohnt.

Obwohl sich viele der Kopfnüsse in kleinere Rätsel verästeln, werden die Aufgaben nie übermäßig kompliziert. Das liegt vor allem daran, dass wir kaum mal mehr als eine Handvoll der sehr hübsch gestalteten Umgebungen gleichzeitig abklappern können. Selbst wenn wir gerade gar nicht weiter wissen, führt simples Ausprobieren also zwangsläufig und verhältnismäßig schnell zum Erfolg. Außerdem hilft eine optionale Hotspot-Anzeige. Frustrierende Hänger haben deshalb Seltenheitswert. Auf der anderen Seite stellt sich auch nur selten das Gefühl ein, wirklich etwas erreicht zu haben.

Erster Detektiv: Justus Jonas

Doch natürlich wird in The Book of Unwritten Tales 2 nicht nur gerätselt, sondern auch gequastelt. Zahlreiche herrlich skurrile Charaktere bevölkern die Schauplätze und bieten sich zum Plausch an – ein Angebot, das wir gerne annehmen, denn die Dialoge sind exzellent vertont. Immer wieder stoßen wir auf die vertrauten Stimmen bekannter deutscher Synchronsprecher wie Oliver Rohrbeck, der Stimme von Ben Stiller und Justus Jonas. Darüber hinaus stecken die Gespräche voller Humor. Die Qualität der Witze schwankt allerdings stark zwischen sehr platt und feinen Spitzen.

Für Kenner der Vorgänger sind die meisten Figuren aber schon alte Bekannte, weshalb auch ihre Sprüche nicht mehr tafrisch wirken. Streitereien zwischen den Häuptern eines zweiköpfigen Ogers sind immer noch nett, doch eben nichts Neues mehr. Auch bei vielen der Anspielungen auf andere Fantasy-Universen, aus denen das deutsche Adventure erneut den Großteil seines Humors zieht, haben wir das Gefühl, sie schon gesehen oder gehört zu haben. Und dennoch: Das latente Déjà-vu, das uns beim Spielen verfolgte, hat unseren Spaß mit The Book of Unwritten Tales 2 kaum beeinträchtigt. Wenn es nach uns geht, kann King Art die Unwritten Tales noch lange fortführen. Das nächste Mal aber vielleicht mit etwas mehr Mut, Neues zu probieren. **JO**

TERMIN 20.2.2015 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

The Book of Unwritten Tales 2

Adventure

Publisher Nordic Games
Entwickler King Art Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung 1 DVD, zusätzlicher Steam-Code, Handbuch
Kopierschutz keiner/Steam

GRAFIK

- hübsche Hintergründe + viele Details
- zahlreiche Umgebungen
- Charaktere wirken wie Wachsfiguren - hässliche Effekte

SOUND

- Orchestersoundtrack zum Genießen
- zahlreiche Bekannte Sprecher + erstklassig synchronisiert
- seltene Soundaussetzer

BALANCE

- gelungenes Tutorial
- nervige Hänger extrem selten
- etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE

- zahllose witzige Anspielungen
- skurrile Figuren + sympathische Fantasywelt
- Setting leicht abgenutzt

BEDIENUNG

- einfache Point&Click-Steuerung
- schneller Charakterwechsel + Hotspot-Anzeige
- seltene Schnellreisefunktion - kleines Inventar

UMFANG

- fünf Akte + viele Schauplätze
- 20 Stunden Spielzeit
- mehrere Protagonisten

HANDLUNG

- gelungener Auftakt + zahlreiche Handlungsfäden
- unerwartete Wendungen
- zwischen durch ziemlich langatmig

RÄTSEL

- meist logisch + toll absurde Aufgaben + fordernde Rätsel für zwei Charaktere + Nebenaufgaben - Maschinenrätsel ist Trial & Error - Schema-F-Design - Lösung oft offensichtlich

DIALOGE

- ausufernde Gespräche
- Dialogrätsel + toller Humor
- nicht jeder Witz zündet

CHARAKTERE

- drei unterschiedliche Helden
- jeder auf seine Art liebenswert + viele alte Bekannte
- wenige neue Figuren

