

Syberia 3

ACH, KATE!

Genre: **Adventure** Publisher: **Microids** Entwickler: **Microids** Termin: **20.4.17** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam, Denuvo)**



Die New Yorker Anwältin Kate Walker rätselt sich durch eine frustrierende technische Katastrophe.

Von Sascha Penzhorn

Das dritte Abenteuer (Teil eins: 2002, Teil zwei: 2004) der Anwältin Kate Walker wurde bereits Ende 2012 angekündigt, dann über Jahre hinweg immer wieder verschoben. Seit 20. April gibt es Syberia 3 endlich im Steam Store. Trotz all der Wartezeit wird aber bereits nach den ersten Spielminuten klar, dass das Adventure noch reichlich Entwicklungszeit benötigt hätte. Das Spiel ist unfertig, schlecht optimiert, lausig lokalisiert und stellenweise richtig hässlich. Da reißen auch die passable Story und der Soundtrack von Inon Zur nichts mehr raus. In seinem jetzigen Zustand ist Syberia 3 allenfalls beinhalten, absolut schmerzfreien Genrefans zu empfehlen.

Zum Wegschauen und Weghören

Beim ersten Spielstart hängt man erst mal für einige Minuten auf einem schwarzen La-

debildschirm fest – falls das Spiel überhaupt startet. Das ist derzeit nämlich auch auf Systemen, die locker alle Anforderungen erfüllen, eher Glückssache. Zahlreiche Steam-Reviews singen ein trauriges Lied davon. Läuft das Adventure, kommt es immer wieder zu heftigen Framerate-Einbrüchen und Nachladerucklern. Besonders fällt das in Dialogen auf, wenn Stimmen plötzlich mitten im Wort pausieren oder der Text ganz einfach vollständig abgeschnitten wird. Apropos Dialog: Die Sprachausgabe ist nur dann lippensynchron, wenn wir in französischer Sprache spielen. Stellen wir das Spiel auf Deutsch oder Englisch, stimmen die Mundbewegungen nicht mehr mit den Worten der Charaktere überein. Das ist in Unterhaltungen aber noch das geringste Problem. Die Sprecher sind teilweise dermaßen unpassend gewählt und einige Texte so emotionslos abgelesen, dass es schwerfällt, die eigentlich gute Story ernstzunehmen. Immerhin geht es spannend los: Protagonistin Kate wird in einem Sanatorium festgehalten. Anfangs tricksen wir unsere Ärzte aus, später folgen wir dem Zug der Schneestraße in einer Fantasy-Geschichte, die auch dann noch gut verständlich ist, wenn man mit den Vorgängern nicht vertraut ist.

Steuerung doof, Mechanik-Rätsel toll

Auch die Spielsteuerung fällt sofort unangenehm auf. Im Steam Store und auf dem La-

debildschirm weist Syberia 3 darauf hin, dass man am besten mit einem Controller spielen sollte – und das nicht ohne Grund. Wer ohne Gamepad spielt, bewegt die Hauptfigur über eine träge, unpräzise WASD-Steuerung. Point&Click? Fehlanzeige. Um die Sache so unübersichtlich wie möglich zu gestalten, wechselt Syberia 3 alle paar Meter die Kameraperspektive. Plötzlich laufen wir ohne Vorwarnung in eine völlig andere Richtung, mal wird Kate durch irgendwelche Objekte verdeckt und manchmal stehen auch nur nervige Hindernisse im Weg, in die wir durch die ständigen Kamerasprünge reinlatschen. Mag ja sein, dass das »oldschool« ist, aber Spaß macht es keinen. Es hilft auch nicht, dass große Teile des Spiels in Schneelandschaften stattfinden, wenn der Mauszeiger ein nur winzig kleiner, schneeweißer Kreis ist.

Immerhin sind die Mechanik-Rätsel spaßig und clever. Beispielsweise, wenn wir unsere Ausweispapiere stempeln müssen, und dazu erst mal die entsprechende Maschine auseinandernehmen, fehlende Teile ersetzen und allerlei Hebel und Objekte mit der Maus bewegen. Nervig ist dabei die unnötig fummelige Steuerung, bei der wir immer wieder Dinge bei gedrückter Maustaste oder mit dem Gamepad rotieren, herumschieben und bewegen, wenn es ein simpler Klick doch auch getan hätte. Zudem sind die Lösungswege entweder linear oder unbefriedi-



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Nervige Kamerasprünge, grottige Performance, miserable, oft unfreiwillig komische Sprachausgabe und hässliche Zwischensequenzen, bei denen man sich teils in die Ära der ersten PlayStation zurückversetzt fühlt – beispielsweise dann, wenn Kate mit ihrem Ruderboot auf einer betonharten Wasseroberfläche aufschlägt. An der Story gibt es nichts zu meckern. Die besseren Puzzles im Spiel sind clever, logisch, leiden aber unter der schlechten Spielsteuerung. Manche Puzzles sind erst lösbar, wenn man den richtigen NPC anspricht, oder schlicht unlogisch. Um die wirklich guten Teile des Spiels zu genießen, muss man einiges in Kauf nehmen. Syberia 3 strapaziert die Nerven mit gewaltigen Ladezeiten, startet mit etwas Pech überhaupt nicht oder löscht spontan das einzige Savegame. Na, danke!



Klicken allein bringt nichts. Um die Schraube reinzudrehen, müssen wir auch die Maus bewegen.



Der Nomadenstamm der Youkol folgt dem Zug der Schneestrauße.

gend unlogisch. Das heißt beispielsweise, dass wir selbst dann nicht aktiv werden können, wenn wir die Lösung längst wissen. Nein, wir brauchen erst den entsprechenden Hinweis. Etwa, wenn wir zu Spielbeginn einen Schraubenzieher suchen und über ein Messer stolpern, das wir hervorragend zweckentfremden könnten. Das funktioniert nur leider nicht, bis wir einen NPC anquatschen, der uns exakt diesen Tipp gibt. An anderer Stelle erleidet ein NPC eine Herztacke und hat die Kraft, uns anzumotzen, wenn wir an der falschen Stelle nach seinen Pillen suchen, doch wo er die lebensrettende Medizin versteckt hat, verrät er uns nicht. Klar, dann wäre es ja kein Rätsel mehr, aber Sinn ergibt das alles nicht.

Weniger Lauferei

Einen großen Kritikpunkt aus den Vorgängern haben sich die Entwickler offenbar zu

Herzen genommen: Wir müssen keine Weltreisen mehr quer durch die Spielwelt unternehmen, um Rätsel zu lösen. Selten ist der Schlüssel zu einem Puzzle mal mehr als ein oder zwei Bildschirme weit entfernt. Zudem gibt es einen optionalen Reisemodus, der uns sichtbare Hinweise auf Interaktionen gibt. Ebenfalls neu und gar nicht praktisch ist der Wegfall der freien Speicherfunktion. Zwar kann Kate nicht sterben, es kann derzeit aber durchaus passieren, dass der einzige automatisch gespeicherte Spielstand durch einen Bug gelöscht wird. Dann fängt man wieder komplett von vorne an. Hinzu kommt, dass Syberia 3 mit 40 GB auf der Platte einschlägt und trotzdem selten gut, manchmal aber richtig hässlich aussieht. Beispielsweise dann, wenn stocksteife NPCs beim Sprechen nur den Mund bewegen, während der Rest des Charakters völlig regungslos und ohne Animation bleibt. ★



SURPRISING... TRULY... IF I HAD KNOWN, I WOULD HAVE COME BY EARLIER IN THE DAY TO ASSIST YOU IN YOUR RETURN TO THE WORLD OF THE WAKING...

Dr. Olga will uns nicht gehen lassen. Nicht nur ihre Persönlichkeit ist unheimlich.

SYBERIA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3220 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6950
4 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



ein paar hübsche Landschaften und Kreaturen hervorragende Musik von Inon Zur unglückliche Sprecherwahl altbackene Grafik nervige Kamera

SPIELDESIGN



keine langen Laufwege für Rätsel oft gelungene Puzzles aber streng lineare Lösungen grausige Steuerung mit Maus und Tastatur schwer sichtbarer Zeiger

BALANCE



optionale visuelle Hilfestellungen Rätsel-Schwierigkeit genau richtig keine Spielertode kein freies Speichern (wenige) unlogische Rätsel

ATMOSPHÄRE / STORY



unverbrauchtes Setting interessante Handlung Plot auch für Neueinsteiger geeignet miese Sprachausgabe schadet der Atmosphäre Dialogentscheidungen belanglos

UMFANG



umfangreiche Story haufenweise Puzzles zahlreiche vertonte Dialoge kein großer Wiederspielwert nur ein Ende

ABWERTUNG

Wir werten wegen technischer Schwächen ab. Das Spiel lädt ewig lange, ruckelt, startet hin und wieder gar nicht und kann sogar das einzige Savegame zerstören.

55

-10

45

FAZIT

Adventure mit cleveren Puzzles und einer schönen Handlung, das aber über böse technische Macken und eine angestaubte Grafik stolpert.