

Oberdoppelriesenheld

Seit 14 Jahren bezaubert Bernd das Brot mit seiner chronischen Unlust auf Abenteuer Zuschauer jeden Alters im Fernsehkanal KiKa. Nun muss er für ein, wie er findet, „albernes Computerspiel“ einen „nicht atmungsaktiven“ Dress im Batman-Look überziehen und den Mausclicks der Leute vor dem Monitor folgen. So stolpert das fundamental-pessimistische Kastenweißbrot in eine aberwitzige Point-and-Click-Geschichte.

Seine hassgeliebten Freunde Briegel der Erfinderbusch und Chili das Stunt-Schaf lassen Bernd als „Kastigen Koloss“ einen Part des Superhelden-Trios „die Unmöglichen“ bilden. Das Verschwinden der Statue des „Erkälteten und Skat spielenden Yakks“ aus dem Stadtpark ist der Auftakt zu einer Art



Weltrettungsmission, die die Drei nicht nur in fremde Länder, sondern sogar in vergangene Zeiten führt.

Das „Bumm“-Studio von Bernd-Schöpfer Tommy Krappweis hat gemeinsam mit Chimera Entertainment **Bernd das Brot und die Unmöglichen** als Gag-gespicktes Skurrilitätenkabinett à la „Monkey Island“ gestaltet. Freunde des gepflegten Nonsens kommen auf ihre Kosten. Sie freuen sich über Bernds grantelige Kommentare ebenso wie über Gimmicks wie das Grunzofon, das aus heiterem Himmel Wikingerhorden durchs Bild stürmen lässt. Bernd, Chili und Briegel sind im Fernsehen große Armpuppen, im Computerspiel hingegen Comic-artige 3D-Modelle inmitten gemalter Schauplätze. Der Transfer ist jedoch glaubwürdig gelungen; nicht ganz unschuldig daran sind die Originalsprecher. Da verzeiht man den Machern auch, dass sich das Ganze schon in rund sechs Stunden durchspielen lässt.



Trotz der KiKa-Herkunft der Akteure ist das Spiel für Kinder nur bedingt geeignet: Viele Anspielungen und Kalauer (etwa wenn auf die Frage „Warum“ eine Antwort „Weil am Rhein“ heißt) sind ebenso wie die Kombinationsrätsel eher auf das Publikum zugeschnitten, das sich über die zur Nachtzeit ausgestrahlten Endlos-Bernd-Auftritte amüsiert. Die Spielabschnitte sind sehr linear gestaltet. Man muss wie in der Adventure-Steinzeit sehr genau die Gedankengänge der Macher treffen, um weiterzukommen. Alternative Problemlösungen, die logisch eigentlich möglich wären, akzeptiert das Spiel nicht. Angesichts

dessen ist die als PDF-Dokument mitgelieferte Komplettlösung willkommen.

(Stephan Greitemeier/psz)

Bernd das Brot und die Unmöglichen

Vertrieb	Deep Silver, http://bernddasbrot.deepsilver.de
Betriebssystem	Windows 8, 7, Vista
Hardwareanforderungen	2-GHz-System, 1 GByte RAM, 512-MByte-Grafik
Kopierschutz	keiner
Idee	⊕
Spaß	⊕
Umsetzung	○
Dauermotivation	⊖
1 Spieler • Deutsch • USK 0 • 30 €	
⊕⊕ sehr gut	⊕ gut
○ schlecht	⊖⊖ sehr schlecht

Serienmörder im Visier

In der US-Hafenstadt Boston treibt der „Cain-Killer“ sein Unwesen, der es auf Geschwisterpaare abgesehen hat. Als FBI-Beamtin Erica Reed ihm gefährlich wird, entführt er ausgerechnet ihren Bruder Scott. Ericas Rettungsversuch schlägt fehl; der Täter entkommt. Jahre später bringen mehrere rätselhafte Mordfälle sie wieder auf die Spur. Als hilfreich erweist sich nun ihre besondere Fähigkeit:

Unter bestimmten Voraussetzungen vermag sie in die Vergangenheit zu blicken. Mithilfe der geheimnisvollen Antiquitätenhändlerin Rose macht Erica ihr Talent nutzbar. Zudem findet sie eine Gefährtin, die ebenfalls ihren Bruder verloren hat und auch eine übernatürliche Begabung besitzt: Cordelia kann punktuell den Schleier lüften, der über der Zukunft liegt.

Das Point-and-Click-Adventure **Cognition – An Erica Reed Thriller** erzählt packende Mordgeschichten in vier Episoden, die

in der Box komplett versammelt sind. Die Macher des Spiels haben Jane Jensen als Story Consultant verpflichtet – sie hat sich zuvor durch die Gabriel-Knight-Reihe einen Namen gemacht.

Der Spieler durchlebt auf der Suche nach den Tätern eine Thriller-Handlung der düsteren Sorte mit drastischen Bildern. Anfangs steuert er Erica, später auch Cordelia, und kann die Fähigkeiten beider Akteurinnen weiterentwickeln. Das Team der Phoenix Studios hat



dieses Spielelement einfallsreich umgesetzt. Eine willkommene Neuerung ist auch das stets griffbereite Handy, mit dem Erica bei Bedarf beispielsweise ihren Vater um Rat fragen kann. Die vorzüglichen (englischen) Sprecher, die den Figuren ihre Stimmen liehen, bringen Handlung und Stimmung gut herüber.

Leider schmälern einige Schwächen den Spielspaß. Zu Beginn entfaltet sich die Geschichte eher holprig; auch einige klischeehafte Elemente stören das Gesamtbild. Erst im späteren Verlauf gewährt das Spiel mehr Freiheiten und die Entscheidungen des Spielers haben echte Konsequenzen. In Verhören oder Undercover-Einsätzen kann Leben oder Tod von der richtigen Wortwahl abhängen. Wer zuvor nicht richtig zugehört hat, verheddert sich in fremden Erinnerungen, wenn Erica ihre Kraft einsetzt. Insgesamt ist Cognition trotz seiner Mängel ein spannendes Adventure mit ungewöhnlicher Mechanik.

(Stephan Greitemeier/psz)

Cognition – An Erica Reed Thriller

Vertrieb	Phoenix Online Studios/Crimson Cow, www.crimsoncow.de
Betriebssystem	Windows 8.1/8, 7, Vista, XP (Download-Version: auch Mac OS X ab 10.6; außerdem iOS)
Hardwareanforderungen	2-GHz-Prozessor, 2 GByte RAM, 512-MByte-Grafik
Kopierschutz	Online-Registrierung über Steam (nicht bei Box-Version)
Idee	⊕
Spaß	○
Umsetzung	○
Dauermotivation	○
1 Spieler • Deutsch (engl. Sprachausgabe) • USK 12 • 20 €	



Anzeige

Vom Pferd zur Schwebebahn

Große wie kleine Weltenbastler lieben es, Straßen, Häuser und Schienenwege im Miniaturformat mit funktionierendem Verkehrsfluss zu erschaffen. **Train Fever** vom Schweizer Entwicklungsteam Urban Games liefert den virtuellen Baukasten dazu.



Anders als der Name nahelegt, geht es dabei um weit mehr als nur um Schienenfahrzeuge. Auf großzügigen Maps lässt man vielmehr ganze regionale Infrastrukturen entstehen. Das Spiel beginnt mit dem Jahr 1850 und folgt der rasch fortschreitenden technischen und architektonischen Entwicklung. Die ersten Verkehrslinien bedient man noch mit Pferdefuhrwerken, später setzt man Straßenbahnen und Omnibusse ein. Zunächst

verbinden unbefestigte Wege die lokalen Industrien miteinander. Neue Straßen gehen dann Hand in Hand mit wachsender Produktivität. Bis ins Jahr 2050 führt der Weg, auf dem der Spieler Schritt für Schritt Dörfer zu Metropolen werden lässt.

Man beginnt sinnvollerweise mit dem Setzen von Haltestellen innerhalb eines Ortes und versucht, optimale Routen zu entwickeln. Zwischen Wohnorten, Arbeitsplätzen und Geschäften pendeln die Bewohner – zunächst zu Fuß. Sie sind auch nur bereit, auf die ihnen angebotenen Verkehrsmittel umzusteigen, wenn ihre Reisezeit sich dadurch hinreichend verkürzt.

In den Städten lässt sich jedes einzelne Haus anklicken und enthüllt dann seine potenzielle Wirtschaftskraft. Mehrere zuschaltbare Darstellungsebenen geben über Warenflüsse und Personenverkehr Auskunft. Mittels Planieraupe räumt man Gebäude weg, die dem Fortschritt im Weg stehen.



Die als Crowdfunding-Projekt entstandene gelungene Simulation leistet sich keine echten Schwächen. Für mehr Schwung im Spiel hätten die Macher sorgen können, wenn sie dem Spieler Konkurrenz in Form computergesteuerter oder menschlicher Mitbewerber an die Seite gestellt hätten. Und das integrierte Tutorial könnte etwas mehr als bloß das Anlegen von Bus- und Bahnlinien umfassen. Unter <http://trainfeverguide.26miledrive.com> findet man einen ausführlichen englischsprachigen Online-Leitfaden. Unterm Strich punktet Train Fever mit intuitiver Steuerung und sehr detailfreudiger Grafik, mit ab-

wechslungsreichen Fahrzeugen und einer eigens komponierten Begleitmusik. Ein wunderbarer Zeitvertreib, nicht nur für Modellbau-Enthusiasten.

(Stephan Greitemeier/psz)

Train Fever

Vertrieb	Astragon, www.train-fever.com
Betriebssystem	Windows 8, 7, Vista, XP (Download auch für Mac OS X ab 10.7.5, Linux)
Hardwareanforderungen	Mehrkernsystem, 2 GByte RAM, 512-MByte-Grafik
Kopierschutz	Online-Aktivierung über Steam
Idee	○
Spaß	⊕
Umsetzung	⊕
Dauermotivation	⊕
1 Spieler • Deutsch • USK 0 • 19 €	

Überleben Zug um Zug

In einer trostlosen, postapokalyptischen Wüstenlandschaft findet ein Begräbnis statt. Erwischt hat es einen Soldaten der Desert Rangers von Arizona bei einer Mission, die eigentlich harmlos klingt: Er sollte Empfänger auf Funktürmen installieren.

In **Wasteland 2** soll der Spieler mit einem mehrköpfigen Team den Auftrag des verstorbenen Kameraden ausführen. Dabei enthüllen sich Schritt für Schritt auch die Machenschaften

ten, die zu dessen Tod geführt haben.

Das reinrassige Rollenspiel von inXile, dem Studio von Entwicklerstar Brian Fargo, knüpft an Wasteland aus dem Jahr 1988 an. Im Mittelpunkt steht das Dialogsystem, das auf Schlüsselwörtern beruht. An Begriffe, die im Gespräch auftauchen, kann man wiederum neue Fragen knüpfen. Die verfügbaren Optionen hängen stark von den Charakterwerten des Rangers

ab, den man im Dialog gerade einsetzt.

Kämpfe finden in einem rundenorientierten Modus statt, bei dem es ausgesprochen genretypisch zugeht: Hier hängt alles von Sichtlinien, Deckung, Rüstung und Waffenart sowie Charakterwerten ab. Wer ein Schlachtfeld vorbereiten kann, zum Beispiel durch geschickte Aufstellung,



verschafft sich dadurch Vorteile.

Oft muss der Spieler Weichenstellungen vornehmen, wobei ethische Gesichtspunkte ins Spiel kommen. Mal hat er die Wahl zwischen Geld und Moral, mal muss er unter zwei Städten eine wählen, die er retten will. Beim erneuten Durchspielen kann er Entscheidungen anders treffen und dadurch den Spielverlauf ändern.

Das per Crowdfunding von Fans mit fast drei Millionen US-Dollar unterstützte Spiel überzeugt insgesamt. Die Grafik hätte noch etwas hübscher sein können und der Zwang zum Anfunken der Basis bei jedem Levelaufstieg ist etwas lästig. Auf der Habenseite stehen aber eine dichte Atmosphäre, eine gelungene Story, überzeugende Akteure, taktisch anspruchsvolle Kämpfe und eine Menge versteckter Gags.

(Kai Wasserbach/psz)

Wasteland 2

Vertrieb	inXile/Deep Silver, http://wasteland.inxile-entertainment.com
Betriebssystem	Windows ab XP; Mac OS X ab 10.5; Linux
Hardwareanforderungen	2,4-GHz-Mehrkernsystem, 4 GB RAM, 512-MB-Grafik
Kopierschutz	Online-Aktivierung und -Registrierung über Steam
Idee	○
Spaß	⊕
Umsetzung	○
Dauermotivation	⊕
1 Spieler • Deutsch (engl. Sprachausgabe) • USK 16 • 30 € (Ranger Edition mit Vorgängerspiel und div. Gimmicks: 40 €)	

