



eine Review von Ludwig Kratz © exklusiv für

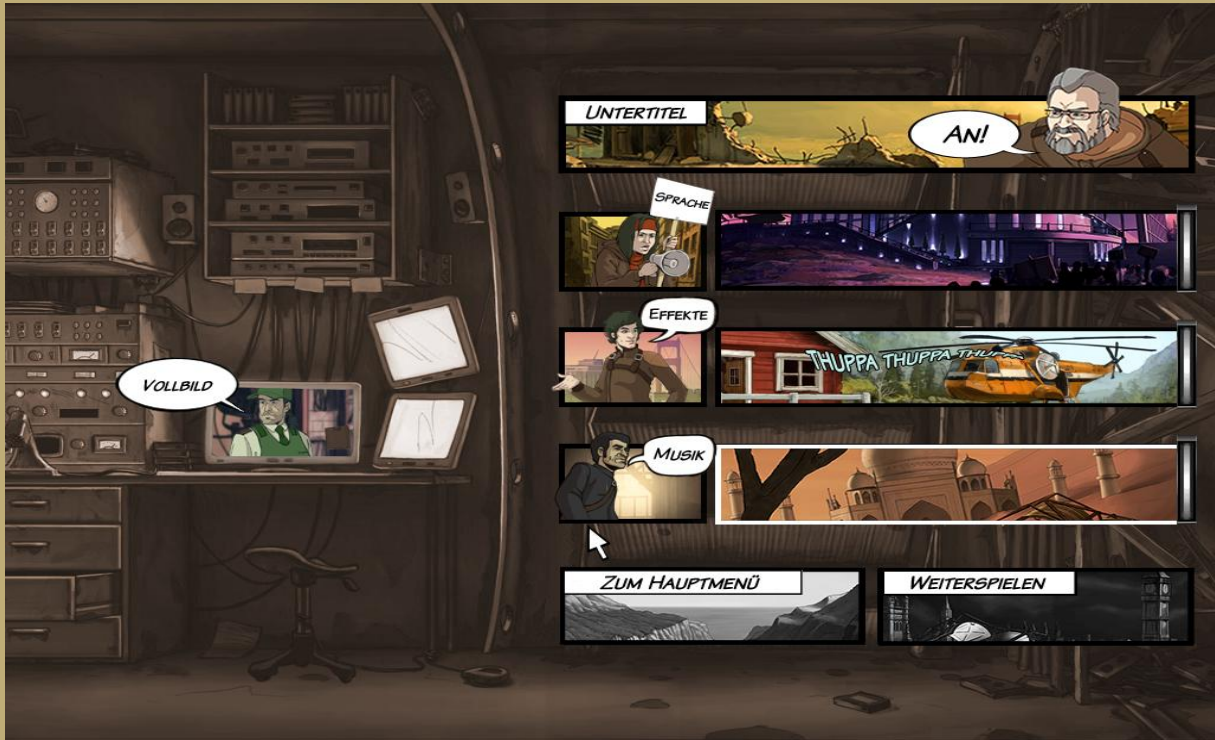
<http://www.gamepad.de>

Zum Inhalt (ich zitiere DAEDALIC):

„Der Adventure-Thriller „A New Beginning“ führt den Spieler in eine düstere, von Klimakatastrophen bedrohte Zukunft. Um die drohende Zerstörung der Erde zu verhindern, reist ein Team von Spezialisten in die Vergangenheit. Doch nicht alles läuft nach Plan... Im Jahre 2500 steht die Menschheit am Abgrund. Der Klimawandel hat die Erdoberfläche unbewohnbar gemacht und zwingt die Menschen unter ihr zu leben. Doch es droht noch viel schlimmer zu werden...

In unserer Zeit hat der Wissenschaftler Bent Svensson seine Forschung an einer umweltfreundlichen Energiealternative widerwillig aufgegeben. Doch im Ruhestand bekommt er Besuch: Die junge Fay behauptet aus der Zukunft geschickt worden zu sein, um die Zerstörung der Erde zu verhindern. Die einzige Chance seien Bents Forschungsergebnisse, die in die falschen Hände zu fallen drohen. Bent entschließt sich der jungen Frau zu vertrauen – doch erzählt sie tatsächlich die Wahrheit?.....“

Das Hauptmenü sehen wir schon im obigen Bild dargestellt, klickt man auf Optionen, so erwartet uns das Nachfolgende und man kann relativ viel einstellen und seinem persönlichen Geschmack anpassen:



Grafisch wurde alles liebevoll gestaltet – alles wurde von Hand gezeichnet; die verschiedenen Charakteren im Spiel könnten uns sogar im Laufe der Zeit sympathisch werden. Und, was es bisher selten gab: Zwischen- und Erzählsequenzen wurden durch eine Aneinanderreihung von bewegten Comicgrafiken dargestellt und aufgelistet und sehr gut mit den Szenen, in denen mal selbst handeln kann, und die natürlich bei weitem überwiegen, verbunden. Sie lockern die Handlung auf und dramatisieren sie auch manchmal.



Hervorragend bewegt man sich z.B. in einer Landschaft, in der sich sogar Blätter und Pflanzen im Wind bewegen und Tiere über den Weg huschen, Vögel die Szenen beleben oder uns auch Schmetterlinge im Dschungel umschwirren.



Auch eine moderne Meeresforschungsstation wird detailgetreu dargestellt.



Gut integriert sich die Musik ins Spiel, wirkt nie nervig oder aufgesetzt. Die Sprecher wurden passend zu den Spielfiguren ausgewählt und nur die manchmal nicht ganz lippensynchrone Sprache trübt das Bild ein wenig, aber welcher Spieler, der nicht testet, achtet schon auf die Lippenbewegungen.

Die Dialoge greifen manchmal ernste Themen auf, was aber immer zu der jeweiligen Situation passt. Oftmals sind die Dialoge aber sehr witzig, auch situationsbedingt, und bringen schon mal ein Schmunzeln auf unser Gesicht.

Das Spiel ist komplett mausgesteuert, also ein „Point&Klick“-Adventure. Die Steuerung weist dann auch noch eine Besonderheit auf: jeder Hotspot ist mit bis zu vier Interaktionsanweisungen belegt, so dass uns von vorneherein Unsinniges erspart bleibt. Für jede Interaktion mit einem Gegenstand stehen auch eigene Verben zur Verfügung, so dass man nicht immer nur eine stumpfsinnige Auswahl wie „nehmen“, „öffnen“, „benutzen“, u.s.w. hat.



Das Inventar kann mit der rechten Maustaste geöffnet/zugeschaltet werden und ist nie überladen und jeder eingesammelte Gegenstand hatte irgendwann seinen Nutzen.



Hotspots werden mit der Leertaste angezeigt, so dass man auch nicht lange suchen muss.

Die Rätsel im Spiel sind vielfältiger Natur. So geht es natürlich darum, Dinge einzusammeln und an den richtigen Stellen zu benutzen oder auch zu kombinieren, um weiter zu kommen. Wird ein eingesammelter Gegenstand aber nicht mehr benötigt, dann verschwindet dieser auch aus unserem Inventar.

Es bleibt aber nicht beim Einsammeln, Kombinieren und Benutzen, es gibt auch Logikrätsel – z.B. das logische Entschärfen einer Bombe -, die man – wenn es zu kompliziert erscheint – auch lösen lassen kann.



Erfreulich ist, dass es keinerlei Minispiele (obwohl sie manchmal so bezeichnet werden) gibt und jedes Rätsel seinen eigenen Charakter hat.



Abschließend kann man sagen, dass das Spiel sicherlich – auch wegen des Themas an sich – nicht das Spiel des Jahres werden wird, aber es durchaus unter den besten 10 dieses Jahres landen könnte. Es hat Atmosphäre, unterscheidet sich von dem, was wir bisher aus Adventurespielen kennen und liefert eine Geschichte, die in manchen Dingen futuristisch ist,

uns aber vor Augen führt, was den uns nachfolgenden Generationen passieren könnte. Für all dies muss man DAEDALIC ein Kompliment machen!

Ohne vom Inhalt etwas vorwegzunehmen: es erwartet und ein in mehrfacher Hinsicht unerwartetes Ende.

Meine Bewertung: 84%!



#### Systemvoraussetzungen:

- Betriebssystem: Windows® 2000/XP/Vista/7
- Prozessor: Pentium® mit 2 GHz oder oder 100 % kompatibler Prozessor
  - Speicher: 1 GB RAM
  - Soundkarte: DirectX9.0c-kompatibel
- Grafikkarte: DirectX9.0c-kompatibel, mind. 256 MB Grafikspeicher
  - Festplatte: 4 GB freier Speicherplatz
    - DVD-Laufwerk
    - Maus