



## Lost Chronicles of Zerzura – Review

Man hatte schon Etliches gehört vom Spiel und ich war gespannt, als ich die zu 95% fertige Version von Zerzura spielen durfte, was mich nun letztendlich erwartete. Um es vorwegzunehmen: ich wurde nicht enttäuscht. Ein Adventure, so wie man sich es vorstellt. Doch mehr Einzelheiten später.

Der Publisher dtp schreibt dazu:

*„Anno Domini 1514: Die goldene Epoche der Renaissance, der Erfindungen und Entdeckungen, aber auch das grausame Zeitalter der Inquisition.*

*Die ungleichen Brüder Feodor und Ramon betreiben in Barcelona eine Erfinderwerkstatt, die ihrer Zeit weit voraus ist. Der geniale Feodor setzt alles daran, ein Fluggerät zu konstruieren, während Ramon von Ägypten und geheimnisvollen Kunstschatzen träumt. Die fortschrittlichen Ideen und exotischen Träumereien der Brüder wecken das Misstrauen der Inquisition.*

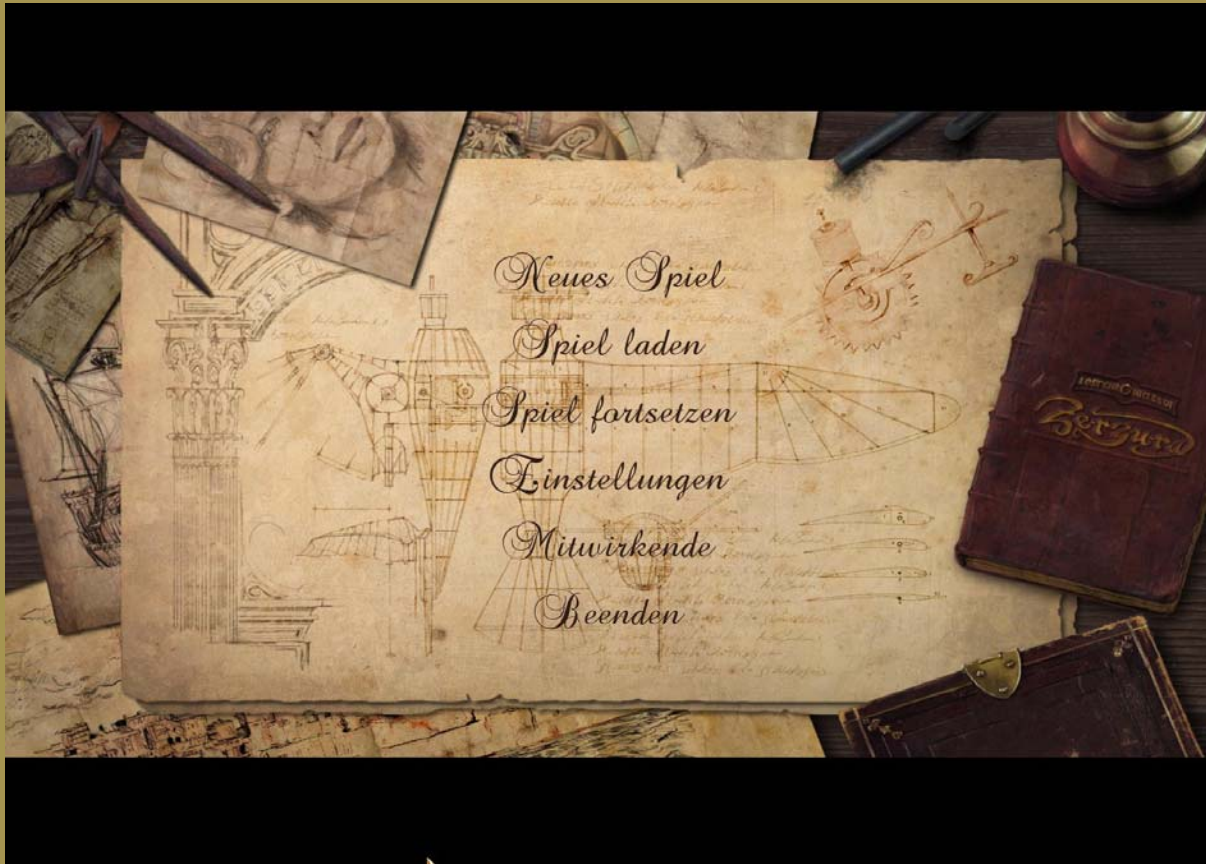
*Ihre kleine Welt gerät plötzlich außer Kontrolle, als Ramon wegen eines mysteriösen Artefakts von der Inquisition verschleppt wird. Fest entschlossen seinen Bruder aus der Folter zu retten, stürzt sich Feodor in das Abenteuer seines Lebens:*

*Seine Reise führt ihn durch Spanien, über das Mittelmeer bis ins entfernte Afrika - und ohne es zu wissen befindet sich Feodor damit auf der Suche nach den Wurzeln seiner Herkunft: der sagenumwobenen Wüstenstadt ZERZURA, in der uraltes Grauen über mächtige Geheimnisse wacht.....*

- Löse einmalige Kombinationsrätsel in der faszinierenden Welt des Mittelalters
- Atemberaubende Schauplätze erwarten dich unter anderem in Spanien, auf Malta und in der Wüste Afrikas
- Erlebe Historie und Fantasie in einer wendungsreichen Geschichte“.



Der Eröffnungsbildschirm stellt sich wie folgt dar:



Einstellungen können wir für das Spiel, die Grafik und den Sound vornehmen:



Bei der Grafik haben wir Einstellmöglichkeiten zur Bildschirmauflösung, Aktualisierungsrate, Gamma und Qualität.

Beim Sound können alle Geräuschvarianten (Musik, Sprache, Effekte und Umgebungsgeräusche) einzeln angepasst werden.

So ist es möglich, alles seinen Bedürfnissen entsprechend anzupassen.

Die obigen und nachfolgenden Screens zeigen, dass uns ein graphischer Leckerbissen erwartet.



Oft kommt uns die jeweils angezeigte Lokation wie ein Gemälde aus der damaligen Zeit vor, und – je nach Ort – sind sie auch meistens noch animiert. Alles ist sehr detailgetreu und technisch gut gezeichnet. Im Meerwasser bewegen sich die Wellen und brechen sich an den Klippen, an den Bäumen bewegen sich die Blätter oder die Baumkronen, Vögel und Schmetterlinge ziehen am Himmel entlang, Ratten bewegen sich in Verließen, bei Fackeln und Feuerschalen lodern die Flammen, alles der reinste Augenschmaus – so etwas gab es schon Jahre nicht mehr -, der sich auch im Rätseldesign oftmals widerspiegelt.



Nur im Intro und bei den Zwischensequenzen fällt die Grafik ab, weil man hier „nur“ wenig farbenprächtige Zeichnungen zu sehen bekommt, was aber den Spielspaß keineswegs trübt.



Geht man an den oberen Bildschirmrand, dann können wir Hotspots und Ausgänge einblenden lassen (geht auch mit der Spacetaste). Die Hotspots

werden mit einer Lupe für das Ansehen, einem animierten Tor für Ein- und Ausgänge/Szenenwechsel und einer kleinen greifenden Hand für das Aufnehmen von Gegenständen dargestellt. Kann man etwas auf etwas Anderes anwenden oder kombinieren, so färbt sich der Cursor rot. Weiterhin kann man im Inventar zusammengesetzte Gegenstände auch wieder auseinandernehmen. Ein kleines Menü zum Speichern, Ändern der Einstellungen und den Zugang zum Hauptmenü (geht auch mit der ESC-Taste) oder zum Aufruf der Tagebucheinträge erscheint, wenn man an den oberen Bildschirmrand geht. Das Spiel ist also komplett mit der Maus spielbar (etliche Funktionen sind zusätzlich direkt per Tastendruck aufrufbar) und ist somit ein Point- & Klick-Adventure.

Es gibt ausreichend Speicherplätze. Alle gespeicherten Spielstände werden hier nach Datum sortiert mit Namen angezeigt und sind per Maus auswählbar. Mit einem Doppelklick oder über den „Laden“-Button wird das ausgewählte Spiel geladen. Screenshots und die Angabe, wo Feodor sich gerade befindet erleichtern die Übersicht.



Über die Funktion „Spiel fortsetzen“ startet das Spiel am zuletzt gespeicherten Spielstand.

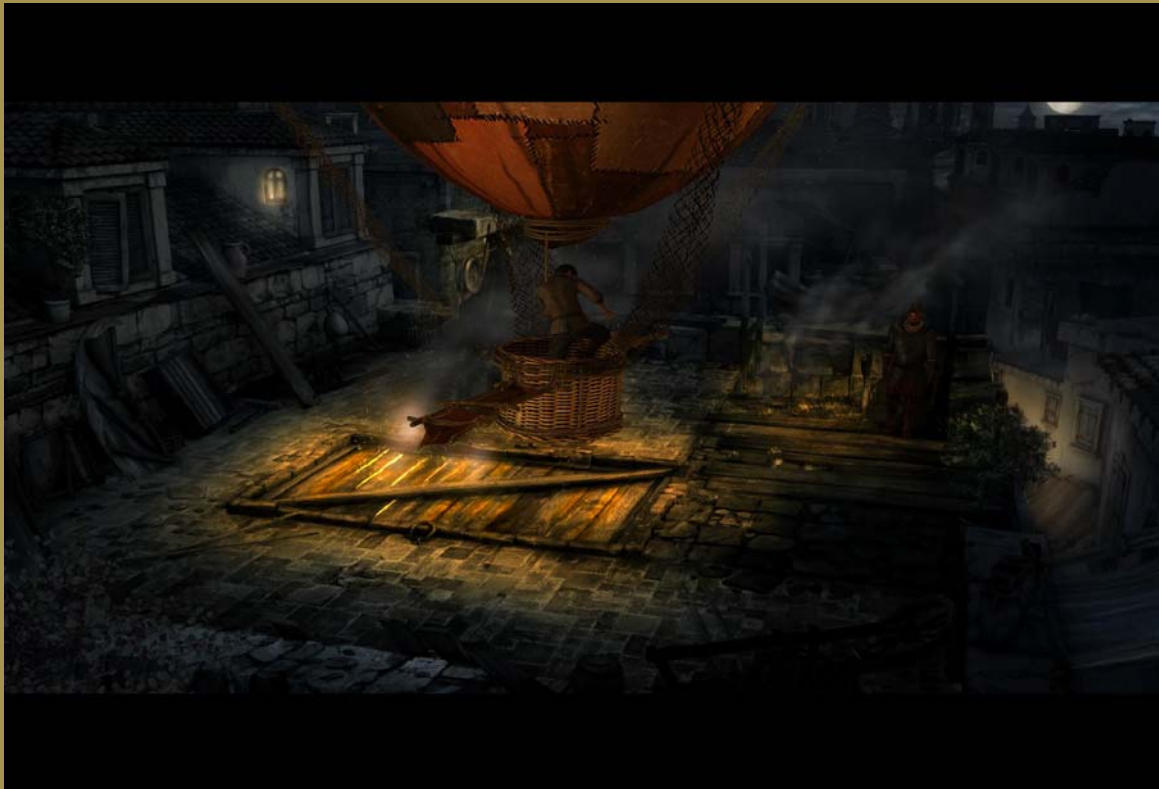
Der Sound wurde optimal gestaltet. Die Stimmen passen gut zu den ausgewählten Charakteren. Der gesprochene Text (erscheint in rechteckigen Sprechblasen) kann zugeschaltet werden. Der Sound wurde auch der jeweiligen Situation bestens angepasst. Man hört den Wind pfeifen, zwitschernde Vögel, die Wellen des Meeres, das Plätschern des Wassers in

einem Springbrunnen, das Klappern sich drehender Zahnräder, ja sogar das Schlürfen, wenn jemand aus einer Tasse/Becher trinkt.

Schrittgeräusche, die je nach Untergrund verschieden klingen, sind ebenso selbstverständlich, wie Geräusche bei Handlungen bzw. beim Arbeiten der Spielfiguren.

Eine Musikuntermalung ist nur spärlich vorhanden, wenn aber was zu hören ist, dann ist sie angenehm und passt sich dem aktuellen Geschehen an. Dies hat nicht zuletzt auch den Vorteil, dass man Hintergrundgeräusche verstärkt hört, was auch die Atmosphäre stark positiv beeinflusst.

Die Rätsel im Spiel sind vielfältig. Unser Held muss nicht nur Gegenstände einsammeln und kombinieren (in jedem Bild ist etwas zu tun), sondern wir sammeln auch Ideen, zeichnen uns Dinge auf und werden dann zu neuen Taten/Erfindungen inspiriert. So konstruieren wir z. B. einen Heißluftballon (mit dem wir aus Tripolis fliehen können)



oder aber eine Kühlung für den Händler auf dem Markt und setzen gefundene Gegenstände – wie einem Erfinder würdig – auch mal ganz anders und ungewöhnlich ein. Auch Logikrätsel gibt es (z.B.: gezinkte Würfel müssen bearbeitet werden, damit unser Held das Würfelspiel gewinnen kann), Puzzles und Minispiele, alles ist der jeweiligen Situation angepasst und hat konkret etwas mit dem Spielgeschehen zu tun. Aber, keine Angst bei einem Minispiel: hat man es nach einer gewissen Zeit nicht geschafft, dann können wir es überspringen. So zum Beispiel das Ausrichten der Abschussvorrichtung zu Beginn des Spieles, die Einstellung dafür, welche Taube, welches Paket transportiert, die Positionsbestimmung des Schiffes oder das Herausfinden der Lage von Zerzura.

Zu erwähnen bleibt noch, dass man im Spiel auch sterben kann. Auch das ist nicht weiter tragisch, denn man fängt genau an der Stelle wieder an weiter zu spielen, an der man falsch gehandelt hat.

**Fazit:** Mit Lost Chronicles of Zerzura bekommen wir von dtp ein Spiel, das wohl alle Adventureherzen höher schlagen lässt, von der Bedienung her fast perfekt ist, eine ungewöhnlich gute Grafik bietet und auch bei den Rätseln Neues und Interessantes und nicht zuletzt eine hervorragende Story, verpackt in bestem historischen Gewand, bietet.

Der Schluss des Spieles lässt dann sogar hoffen, dass es u. U. eine Fortsetzung mit unseren Heldenpaar geben wird.

Die Spielzeit wird variieren, je nachdem, wie der einzelne Spieler vorgeht und ob er die Hotspotanzeige nutzt. So um die 15 Stunden kann man aber einkalkulieren.

Bewerten würde ich es mit 89%.

© L. Kratz – Gamepad.de

