

13.08.2003 – Redakteur: **Andy1977**

- ▷ Artikel kommentieren (1)
- ▷ Syberia bestellen
- ▷ Alte Spiele in Zahlung geben und Syberia für 0 Euro kaufen
- ▷ Zurück zur Reviews-Übersicht

Seite: 1

Das Genre der klassischen Adventure-Spiele schwächelt seit über fünf Jahren vor sich hin: Neuerscheinungen werden immer seltener, deren Qualität stagniert und die Verkaufszahlen sorgen kaum für Jubelschreie. Da freut man sich sogar über Umsetzungen älterer PC-Titel: Syberia erschien schon vor einem Jahr für den PC und wurde nun für die Playstation 2 umgesetzt. Und vorne weg: Diese Mischung aus klassischen Point&Click-Adventure und Rendergrafiken á la Myst hat einige Vor- wie Nachteile zu bieten und wird seinem umstrittenen Ruf gerecht.



Die Story sollte Freunde ruhiger und entspannter Szenarien schon einmal gefallen: Man spielt die Anwältin Kate Walker und soll im Namen ihrer Kanzlei den Kaufvertrag einer Spielzeugfabrik abschließen. Dazu fehlt eigentlich nur eine Unterschrift der Besitzerin Anna Voralberg, wohnhaft in einem kleinen europäischen Dorf namens Valadilene, in welchem auch die Fabrik steht. Leider erfährt der Spieler gleich zu Beginn, dass Frau Voralberg verstorben ist und ihr schon vor Jahrzehnten für tot erklärter Bruder Hans scheinbar noch lebt. Da er der einzige und somit rechtmäßige Erbe wäre, muss Kate Walker ihn ausfindig machen. Kein einfaches Vorhaben, da niemand mit Sicherheit weiß, wo er leben könnte.

Ein Wort zur Spielzeugfabrik Voralberg: Diese spezialisiert sich auf rein mechanisches Spielzeug und ist imstande, allerlei Automaten herzustellen. Im Laufe des Adventures durchquert Kate Walker insgesamt vier Städte, in denen es nur so vor mechanischen Apparaturen wimmelt. Man merkt schnell, dass der gesuchte Hans Voralberg nicht nur der begabteste Erfinder seiner Familie sein muss, sondern viele seiner Automaten einer Reise dienen, deren unbekanntes Ziel eng mit seinem derzeitigen Aufenthaltsort zusammen hängt. So durchquert man z.B. eine Stadt nach der anderen mit Hilfe eines mechanischen Zuges inklusive automatischem Zugführer.

So ganz ohne Probleme geht die Reise natürlich nicht vonstatten: Da müssen Maschinen richtig bedient, Automaten fertig zusammengesetzt oder sogenannte Automaten-Schlüssel passend benutzt werden. Zwischendurch löst man kleine Probleme meist älterer Personen (die oftmals Hans persönlich aus ihrer Jugendzeit kennen) oder erfüllt nebenbei ihren Lebensraum. Auffällig ist der ruhige und versöhnliche Ton der Dialoge in Syberia: Auch wenn es zu kleinen Streitigkeiten kommt, so wird jede Diskussion und jedes Problem in allerlei Zufriedenheit gelöst. Besonders bizarr sind die Gespräche, welche Kate regelmäßig per Handy empfängt: Neben ihrem Abenteuer wird nämlich auch ihr Privatleben beleuchtet, inklusive Mutter, bester Freundin, Verlobten und einem ungeduldrigen Chef. Diese stören ständig ihre abenteuerliche Reise und wundern sich stetig, warum die an sich simple Sache der Kaufvertragsunterzeichnung so lange dauert und solchen Aufwand mit sich trägt. Hier erfährt das Spiel gar eine kleine Prise Humor, da Kates Umleben nur so vor stereotypischen Charakteren wimmelt.

Die Rätsel, Quintessenz eines jeden Adventures, sind erstaunlich logisch, wie simpel: Oftmals findet man die Lösung eines Problems noch im selben Raum. Auf der anderen Seite gibt es sehr viele Laufwege und leere Räume, die einfach nur zur Verbindung verschiedener Rätsel dienen. Kombiniert mit den nicht abbrechbaren Laufanimationen entsteht ein recht zäher Spielverlauf. Kate kann zwar immerhin per Knopfdruck schneller laufen, aber allein das langsame Treppen steigen nervt ungemain. In Barrockstadt (zweite Stadt in Syberia) ist die Lauferei am quälendsten, da hier das Spieldesign den Spieler ständig zwischen mehreren Orten hin- und herschickt.

Ebenfalls etwas unglücklich ist der Schwierigkeitsgrad-Anstieg im Laufe des Spieles: Der wirkt wie umgekippt, anstatt schwerer wird das Spiel eher leichter und die einzelnen Szenarien kleiner, überhaupt ist Syberia einen Tick zu kurz geraten. Die Rätsel sind (bei aller Logik) viel zu linear ausgefallen, alternative Wege gibt es praktisch gar nicht und einsammelbare Gegenstände können nicht untereinander kombiniert werden. Es gibt auch keine unnützen Gegenstände, welche den Spieler in die Irre führen könnten.

Auch bei der Interaktion mit anderen Personen zeigt das Spiel die eine oder andere Schwäche: So werden Dialoge in keinsten Weise an eine nicht vom Programmierer vorgesehene Situation angepasst (z.B. wird nicht berücksichtigt, dass nicht alle für die Logik relevanten Gespräche durchgesprochen werden müssen). Die Anzahl der Personen im Spiel ist recht niedrig, ein paar Ausnahmen können aus wenig ersichtlichen Gründen gar nicht erst angesprochen werden (z.B. der Putzmann im Bahnhof von Valadilene).

Grafik:

Fast ohne Tadel fällt mein Urteil über die Grafik aus: Sämtliche Szenarien und Bilder sind vorgeordnet, nur Personen oder Tiere werden als Polygonfiguren auf die Hintergrundkulisse geklebt. Die Grafiker haben hier großartige Arbeit geleistet, allein die Architektur der Räume und der Automaten ist wunderschön. Die Umgebung wirkt realistisch, wenn auch auf Kosten des Spielverlaufes (siehe das Problem der vielen leeren Räume). Unterstützt wird die Pracht von sporadisch eingefügten Video-Sequenzen, ebenfalls allesamt hervorragend gerendert.



Gegenüber dem PC-Original verliert die Playstation 2-Version jedoch in ein paar Punkten: So ist die Grafik aufgrund der zwanghaft niedrigeren Auflösung etwas grobkörniger, was insbesondere bei der Polygongrafik auffällt. Zudem fehlen vereinzelt Grafikspielereien, z.B. bewegen sich in der Originalversion alle vorhandenen Flüsse, während diese auf Sonys Flaggship optisch still stehen.

Die meisten Räume wurden in verschiedenen Perspektiven gerendert, zwischen denen hin- und hergeschaltet wird (vergleichbar mit fast allen neuzeitlichen Adventure-Spielen). Manchmal wirkt dies etwas verwirrend, da die komplette Richtung um 180° gedreht wird. Daran gewöhnt man sich jedoch recht schnell. Nur in einem Fall stimmt der Perspektivenwechsel nicht so ganz: Auf dem Dachboden der Villa Voralberg sieht man aus einem Blickwinkel ganz deutlich, wie Kate an einer Kiste vorbeigeht, diese aber im nächsten Bild noch ein ganzes Stückchen von ihr entfernt steht.

Musik und Sound:

Der Sound besteht größtenteils aus recht realistischen wie monotonen Sound-Effekten bzw. Hintergrundgeräuschen. Die Musik an sich ist recht schön und ertönt jedes mal, wenn der Spieler etwas richtig gemacht hat (z.B. nach Lösen eines wichtigen Rätsels). Leider wiederholt sich innerhalb einer Stadt ein und das selbe Musikstück immer und immer wieder, d.h. Abwechslungsreichtum ist Mangelware. Die durchweg vorhandene Sprachausgabe ist gut gelungen, nur die Betonung der deutschen Synchronsprecher wirkt manchmal etwas emotionslos. Wer seine Playstation 2 im Browser-Menü auf englisch gestellt hat, der kann aber auch die entsprechende Original-Synchronisation hören, welche etwas besser ist.

Steuerung:



Bei der Steuerung gibt es die deutlichsten Unterschiede zwischen der PC- und der Playstation 2-Version. Allen voran wird Kate nicht per Cursor und Mausclick an die vom Spieler gewünschte Stelle hin zitiert, sondern direkt per Joypad gesteuert. Sobald Kate neben einem benutzbaren Objekt, einer Tür oder einer Treppe steht, wird dieses angezeigt. Per Knopfdruck kann man dann die einzig mögliche Aktion ausführen. Dieses System hat einen Vorteil: Während der Spieler in der PC-Version per Maus den kompletten Bildschirm nach anklickbaren Stellen absuchen musste (und diese dank einem optisch schlecht designten Cursor des öfteren für Unübersichtlichkeiten sorgte), findet man alle wichtigen Objekte auf der Playstation 2 viel schneller. Ausnahme: Manche Stellen kann man sich näher und aus Kates Blickwinkel heraus betrachten. Hier steuert man wie auf dem PC einen Cursor, nur halt nicht per Maus, sondern mit dem Joypad.

Dieser Vorteil wird von einer ganzen Reihe von Nachteilen zunichte gemacht: So eckt unsere liebe Kate beim Laufen ständig an Wänden, Kanten oder Treppen an. Weiterhin gibt es zwei Arten von Ausgängen: Die einen werden wie Objekte angezeigt und müssen per Knopfdruck bestätigt werden (im Regelfall bei Türen oder Treppen). Die anderen werden optisch nicht gekennzeichnet, dafür muss der Spieler nur zur entsprechenden Stelle laufen und schon wechselt das Spiel in einen anderen Raum bzw. in eine andere Perspektive. Leider klappt das nicht immer so einfach, wie es sich anhört: An manchen Stellen sind regelrechte Umwege notwendig, damit die Perspektive wechselt. Dies dürfte den einen oder anderen Spieler dazu verleiten, diverse Räume zu übersehen. Auch vereinzelt der optisch angezeigten Türen/Treppen-Ausgänge machen Probleme: Steht man zu Nahe am Ausgang, wird dieser plötzlich nicht mehr angezeigt und lässt sich auch nicht betreten. Erst wenn ich ein paar Pixel zurück gehe, kann ich den Ausgang benutzen.

Falls man versehentlich eine ungewollte Aktion ausgelöst hat, so lässt sich diese weder beschleunigen noch abbrechen. Im Laufschrift lassen sich wiederum Aktionen gar nicht erst ausführen, Kate muss jedes Mal erst stehen bleiben.

Wie in jedem guten Adventure gibt es auch in Syberia ein Inventar, in welchem alle eingesammelten Gegenstände anwählbar sind. Dieses Inventar wird per Knopfdruck aufgerufen und ist in zwei Teile eingeteilt: Normale Gegenstände und alle lesbaren Texte (z.B. Zeitungen, Fahrkarten, Briefe, Bücher, etc.). Erstere können nicht durchsucht werden und wie schon erwähnt sind sie auch nicht untereinander kombinierbar, sie sind nur mit Objekten außerhalb von Kates Inventar nutzbar. Die Steuerung hilft sogar soweit, dass nicht vorgesehene oder passende Aktionen optisch von vorneherein dargestellt werden. Zudem werden nicht mehr benötigte Gegenstände gleich aussortiert. Die Texte kann man sich immerhin anschauen bzw. durchlesen: Da die gegenüber der PC-Version niedrigere Auflösung eine gute Lesbarkeit verhindert, kann man die Schrift ein wenig heran zoomen.

Abschließend noch ein spezieller Nachteil der Playstation 2-Version: Da das Spiel nicht wie auf dem PC auf Festplatte installiert werden kann, sind die Ladezeiten etwas länger. Zwar sind diese noch erträglich, pusten aber den zähen Spielverlauf noch ein wenig weiter auf. Übrigens lässt sich das Spiel jederzeit speichern.

Fazit:

Eines muss ich gleich festhalten: Trotz all dieser Mängel hat mir das Spiel Spaß gemacht. Die Atmosphäre ist dank Grafik und Story extrem groß. Die Charaktere sorgen vielleicht nicht für überraschende Elemente, sind aber stimmig wie glaubwürdig. Ich hätte mir nur ein paar verspielte Details mehr gewünscht, außerhalb der sehr ausgereiften Renderkulisse. Syberia ist in meinen Augen zu linear und an vielen Stellen zu einfach designt. Diesen einfachen Schwierigkeitsgrad habe ich dem Spiel noch verzeihen können, nicht jedoch die extrem langen Wartezeiten, wenn Kate mal wieder von einer Ecke der Stadt zur anderen laufen soll. Mit einer Art Speed- oder gar Abbruch-Taste wäre mein Testurteil gute 5 bis 10 Punkte höher ausgefallen, da der Spielspaß definitiv ausgebremst wird. Alle anderen Mängel sind verzeihbar, dass Spiel hat definitiv eine gute Wertung verdient. Als Spieler sollte man aufgeschlossen gegenüber Rendergrafiken, Myst ähnlichen Rätseln und einer leicht verträumten Story sein, die ein gutes Abenteuer-Feeling vermittelt. Ich bin jedenfalls sehr gespannt auf den zweiten Teil von Syberia, der schon in wenigen Monaten für den PC erscheinen soll und hoffentlich auch für die Playstation 2 umgesetzt wird.



Wertung

Grafik:	<div style="text-align: center;">Sehr Gut</div>	85 %
Sound:	<div style="text-align: center;">Gut</div>	74 %
Steuerung:	<div style="text-align: center;">Durchschnitt</div>	60 %
Spielspaß:	<div style="text-align: center;">Gut</div>	72 %