

Game Royale 2 • Zweites Deutsches Late-Night-Adventure

 quick-save.de/2016/12/game-royale-2-the-secret-of-jannis-island/

Sven Festag

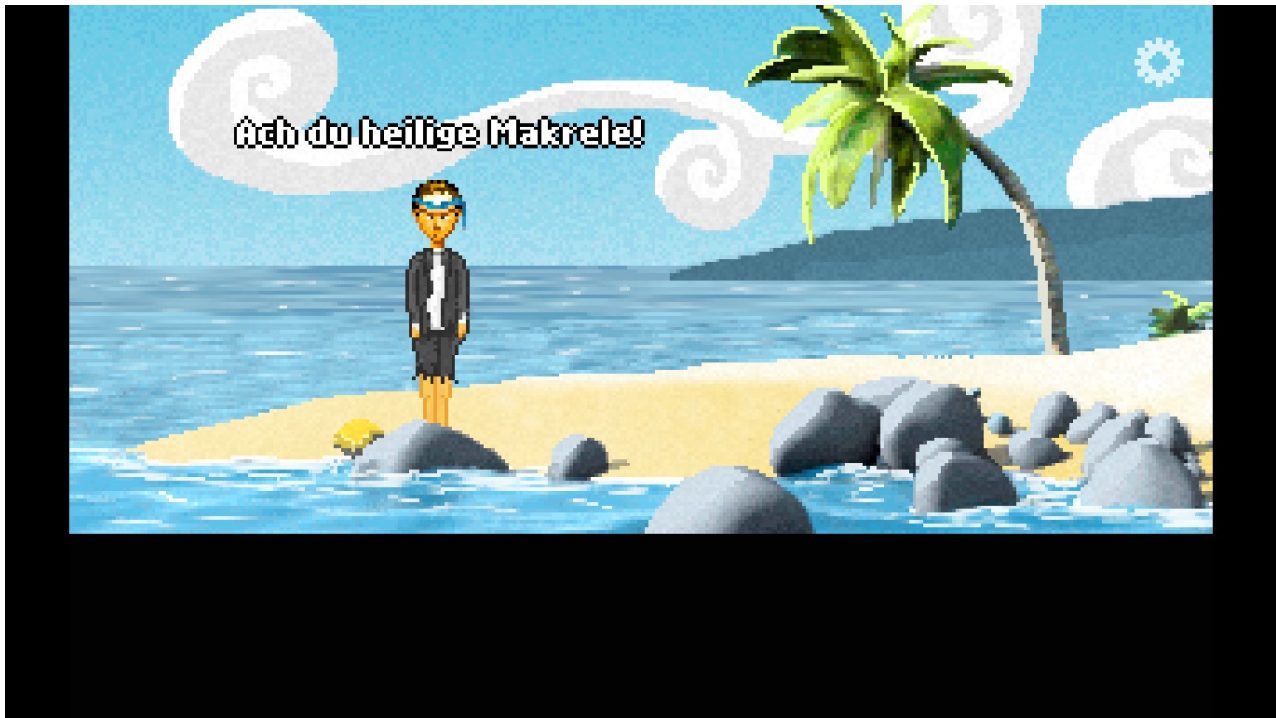
30. Dezember 2016

Die Bild- und Tonfabrik aus Köln-Ehrenfeld kann mehr als nur Fernsehen. Neben dem Neo Magazin Royale gibt es hier auch ein passendes auch ein Point-and-Click-Adventure zu der Late-Night-Show.

Am 15.12.2016 als kostenlose Flash-Version für den Browser und eine Woche später als Download via Steam und als App für iOS und Android erschienen ist der inzwischen zweite Teil des Lizenztitels zur populären Satiresendung **Neo Magazin Royale** des öffentlich-rechtlichen Senders ZDFneo. Sowohl der Moderator Jan Böhmermann, der in diesem Jahr bereits durch sein Erdogan-Schmähgedicht mediale Aufmerksamkeit erlangt hat als auch der Sprecher William Cohn stehen als spielbare Charaktere zur Verfügung. Bei **Game Royale 2: The Secret of Jannis Island** handelt es sich um ein Point-and-Click-Adventure mit pixeliger Retrografik, das, wie der Name bereits vermuten lässt, auf die alten Klickabenteuer der späten 1980er und 1990er Jahre anspielt.

Die Geschichte des Spiels beginnt mit Jan Böhmermann, welche auf einem Floß aus Laugengebäck über den Ozean treibt und zu verdursten droht. Nach der kurzen Einleitung ins Geschehen spielt das Intro ab, welches eine Retro-Anlehnung an das TV-Intro darstellt, bevor der Spieler selbst eingreifen und den inzwischen gestrandeten Fernsehmoderatoren über die unbekannte Insel steuern kann. Dies erfolgt, in dem man mit dem Cursor an eine Stelle im Bild klickt und sich der Charakter daraufhin an diese Stelle begibt. An einzelnen Stellen ist es möglich, das Bild zu wechseln. Diese werden beim Überfahren mit dem Mauszeiger erkenntlich. Gleiches gilt für Gegenstände, mit denen man interagieren kann. Diese kann man anklicken (bzw bei einem Touchscreen antippen) und es werden mögliche Interaktionsoptionen angezeigt, welche sich auf das Anschauen, Mitnehmen, Benutzen oder Sprechen beschränken. Im Vergleich zum namentlichen Vorbild **The Secret of Monkey Island** sind so einige Auswahlmöglichkeiten entfallen, respektive zusammengefasst und so mobiltauglich geworden.

Die Aufmachung des Spiels wirkt insgesamt glaubwürdig, die einzelnen Bildschirme sind ausreichend detailliert ohne dabei den gewollten Retrocharme zu zerstören. Die Dialoge hingegen lassen eindeutig auf das Erscheinungsjahr schließen und lassen ein wenig die Zeitlosigkeit vermissen, die die Pixelgrafik aufgebaut hat. Nichtsdestotrotz sind einzelnen Sätze unterhaltsam und erreichen ein breites Spektrum zwischen unmöglich schlechtem Wortspiel und der Kunst der politischen Satire.



Qualitativ sind die Dialoge wie zu erwarten in hoher Qualität aufgezeichnet worden. Jedoch ist die Abmischung an manchen Stellen nicht ganz gelungen. Vor allem bei mehreren Zeilen eines Charakters, die scheinbar nicht am Stück eingesprochen worden, zeichnen sich Unterschiede in der Lautstärke ab. Während Jan Böhmermann zu Beginn noch in normaler Tonlage spricht, beginnt er plötzlich belanglos zu schreien. Darüber hinaus ist die, übrigens sehr gut gelungene, Hintergrundmusik oft eine Idee zu laut.

Leider gibt es für diesen Umstand kein Einstellungsmenü, auf das im Spiel gänzlich verzichtet wurde. So sind auch keine Grafikoptionen verfügbar; das Spiel wird immer in der höchstmöglichen Auflösung ausgeführt, die allerdings, mit Hinblick auf den Bezug zu alten Adventures korrekte, aber nicht mehr ganz zeitgemäße, Eigenschaft besitzt, an den Seiten schwarze Balken darzustellen und so das eigentliche Spiel in einem 16:10-Format wiederzugeben. Im Gegensatz zu den fehlenden Ton- sind die fehlenden Grafikeinstellungen ob der niedrigen Systemvoraussetzungen ein deutlich geringeres Manko.



Weiterhin ist es nur die Verwaltung eines einzelnen Spielstandes möglich, dessen Speicherpunkte sich nicht selbst bestimmen lassen, sondern nach Erreichen einzelner Schlüsselstellen automatisch angelegt werden, so dass bei einer Spielunterbrechung beim letzten Speicherpunkt begonnen werden muss. Rechtfertigt wird dieser Umstand nur durch die kurze Spielzeit von etwa 60 Minuten, die durch eine recht kurze Geschichte mit recht abruptem Ende und den wenig fordernden Rätseln erreicht werden. Nur wenige Aufgaben sind wirklich derart komplex, dass sie dem Spieler wirklich Probleme bereiten und können durch die weitgehend gering gehaltene Menge an Inventargegenständen auch durch stupides Ausprobieren gelöst werden. Positiv anzumerken ist aber Folgendes: Beim Kombinieren falscher Gegenstände gibt es häufig einen eigens für diese Möglichkeit eingesprochene Textzeile.

Mit Game Royale 2: The Secret of Jannis Island bekommt man, zumindest in der Browservariante, ein kostenloses Spiel, mit dem man sich mal ein langweiliges Stündchen vertreiben und sich an den knackigen Dialogen von Jan Böhmermann erfreuen kann. Auch die Grafik und die Spielmusik überzeugen und unterstützen die Atmosphäre des Pixeladventures. Gleichzeitig kann ein erfahrener Spieler nicht über die technischen Mängel und die geringe Herausforderung hinwegsehen und auch gerade wegen der kurzen Spielzeit sind 4,99 € ein stolzer Preis.

Dennoch haben die Entwickler ihr Potenzial gezeigt und bewiesen, dass man politische Satire auch in einem Videospiel verpacken kann. Gerade deswegen wäre es wünschenswert, dass man einen Nachfolger produziert, der mit einer ausgefeilten Geschichte und fordernden Rätseln dem Vorbild gerecht wird.

| | |
|--------------------|--|
| Titel: | Game Royale 2: The Secret of Jannis Island |
| Erscheinungsdatum: | 15.12.2016 |

| | |
|-------------|--|
| Entwickler: | btf GmbH |
| Publisher: | btf GmbH |
| System: | Mac (OSX), <i>PC (Win)</i> , Android, iOS |
| Kaufen: | <u>Mac App Store</u> , <u>Steam</u> , <u>Google Play</u> , <u>iTunes</u> |

Test-System kursiv