

# TKKG 4: Das Rätsel der Villa Drachenkralle

Martin Schönhacker



Tivola; CD-ROM (ca. 671 MB); ISBN 3-931372-49-9; öS 379,— / ca. Euro 27,54

Die mehr als drei Jahrhunderte alte Friedenseiche vor der verfallenen Villa Drachenkralle ist gefällt worden! Zumindest die Umweltschützer/innen sind empört, und das Ereignis ruft ein wohlbekanntes Quartett auf den Plan: Tim, Karl, Klößchen und Gaby, auch genannt TKKG, wohlbekannt aus vielen Büchern. „Ein Fall für TKKG“ ist das Motto, und natürlich darf man das starke Team kräftig unterstützen.

Bei der Installation muss man sich leider mit „kurzen“ Dateinamen zufriedengeben, aber dafür läuft das Spiel auch schon ab Windows 3.1. Der Speicherbedarf ist mit ca. 4,5 MB auf der Festplatte ziemlich moderat, der Rest der Daten bleibt auf der CD.

Benutzerfreundliches Detail, das sich bei anderen Produkten auch sehr gut machen würde: nach erfolgter Installation startet das Spiel automatisch beim Einlegen der CD. Dadurch ist die Sache auch für Computer-Anfänger problemlos zu meistern.

Das Spiel läuft im Gebiet einer kleinen Stadt ab, über deren Übersichtsplan diverse Schauplätze verteilt sind. Man schlüpft wahlweise abwechselnd in die Rollen der vier jugendlichen Meisterde-

tektive, und das ist auch wichtig, denn manche Personen reden eben lieber mit einem Mädchen, andere mit einem Buben. Und auch diverse Eigenschaften der handelnden Personen sind verschieden; zum Beispiel können nicht alle Klavier spielen.

Die Handlung wird teilweise anhand automatisch ablaufender Szenen dargestellt, aber zum Großteil muss man entsprechende Aktionen setzen, den richtigen Leuten die richtigen Fragen stellen und allgemein gut kombinieren, sonst kommt man mit dem Fall nicht weit.

Apropos Handlung: erfreulicherweise ist der einzige Mord in diesem Krimi der eingangs erwähnte Baummord. Es ist

schön, dass man (wie auch in den Büchern) eine Handlung gefunden hat, die zwar spannend, aber nicht brutal ist. Und so viel sei verraten: wenn man den „Eichenmörder“ identifiziert hat, geht der Kriminalfall erst richtig los! Bei der Recherche darf man sich dafür sogar ins Internet begeben (wenn auch optional), falls die Lage zu verzwickert erscheint.

Die ganze Handlung ist mit Sprachausgabe untermalt. Diese an sich gut ausgeführte Idee hat aber anscheinend unter Platzmangel auf der CD gelitten, denn die Tonqualität ist nicht berauschend — sondern im Gegenteil ziemlich veräuscht. Man hat sich wohl mit 8 Bits und einer niedrigen Aufzeichnungsrate zufriedengegeben. Aber wenn man sich auf das Spielen konzentriert, kann man das Rauschen schon vergessen...

Insgesamt ist die vorliegende CD-ROM eine gute Umsetzung eines wie üblich spannenden Abenteuers mit TKKG, die nicht nur eingefleischten Fans empfohlen werden kann. Der Fall ist nicht trivial, und einem der verbreiteten „Ballerspiele“ ist diese intelligente Knobelaufgabe allemal vorzuziehen.

