

PC DVD-ROM Daedalic Entertainment präsentiert



Ein Review von Ludwig Kratz exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Groß waren die Erwartungen, nachdem mir „Edna bricht aus“ schon gefallen hat und wir waren gespannt, ob man sich noch steigern konnte. Wir haben die finale Version getestet.

Der Hersteller schreibt zum Spiel „Mit Harveys Neue Augen kehren Spieler dieses Jahr in die Welt des Adventure-Hits Edna Bricht Aus zurück. Im neuen „Point & Click“-Abenteuer aus der Feder von Edna-Schöpfer Jan Müller-Michaelis erwarten die Spieler viele alte Bekannte und viele neue handgemachte Comic-Zeichnungen in Full-HD-Pracht.

Klosterschülerin Lilli ist die Hauptfigur von **Harveys Neue Augen**, dem neuen Adventure von Daedalic und rondomedia. Das auf den ersten Blick äußerst brave Mädchen erledigt gewissenhaft all ihre Aufgaben, egal wie ungerecht diese sind. Die unschuldige, gleichmütige Art, mit der sie, ohne zu reflektieren, den Anweisungen Anderer folgt, hat etwas gleichsam Tragisches wie auch Unheimliches. Jeglichen Ärger, jegliche Kindlichkeit vergräbt sie tief in ihrem Inneren.

Und falls doch einmal etwas Unangenehmes in ihrer Umgebung passiert, gibt es ja immer noch die fröhlichen Zensurnome. Die pinseln alles rosa an, mit dem sich Lilli lieber nicht auseinandersetzen möchte. Sie sind also nicht nur lustig, sondern auch extrem praktisch. Aber sind Lillis kleine kartoffelförmige Freunde echt oder nur ein Produkt ihres lebendigen Unterbewusstseins „,,„?“

Nun denn: das Spiel präsentiert sich mit einem etwas düsteren Eröffnungsbildschirm, allerdings erst dann, wenn man sich (wie aus Monkey Island 1 und 2 bekannt) mit einer dreistufigen Drehscheibe, die noch dazu beidseitig zu verwenden ist, den richtigen Datumscode ermittelt hat. Für Leute mit Sehschwäche ohne Brille nicht zu lösen. Da tröstet es auch wenig, wenn nicht bei jedem Spielstart die Prozedur durchlaufen werden muss.



Gleich zu Beginn erfahren wir, dass die arme Lilly in einer Klosterschulwelt leben muss, in der eine Nonne die Kinder terrorisiert, weil sie Kinder an sich nicht ausstehen kann. Manchmal zweifelt sie daran, ob sie den Kindern unrecht tut, aber im nächsten Moment stellen die Kinder wieder was an, so dass sie in ihrem Urteil über Kinder bestätigt wird.

Natürlich wird alles überzeichnet und das muss es auch, denn nur dadurch kommt der Witz des Spieles auch so gut an, wenn auch der eine oder andere Kommentar im Spiel sehr überspitzt ist (z.B. wenn man sich das Bild des letzten Abendmahles anschaut).

Zurück zum Eröffnungsbildschirm, dessen Speichermenü sich wie nachfolgend darstellt. Man kann beliebig viele Spielstände abspeichern und beim Verlassen wird automatisch gespeichert, so dass man bei einem Neuanfang über die Funktion „Weiterspielen“ wieder dort einsteigt, wo man das Spiel verlassen hat.



Unter den Einstellungen können wir die Lautstärke von Musik, Sound und Sprache selbst abmischen, wir können im Fenster- oder Vollbildmodus spielen, die Untertitel ausblenden und auch das Inventar, das dann mit einem Klick geöffnet werden kann. Ebenso kann die Bildauflösung gewählt werden.

Der Unterschied im oberen Bereich ist – wenn überhaupt – kaum merklich.



Das Inventar hält genügend Plätze bereit und man kann – wie kann es auch in einem Adventure anders sein - Dinge im Inventar kombinieren, um sein Ziel zu erreichen.



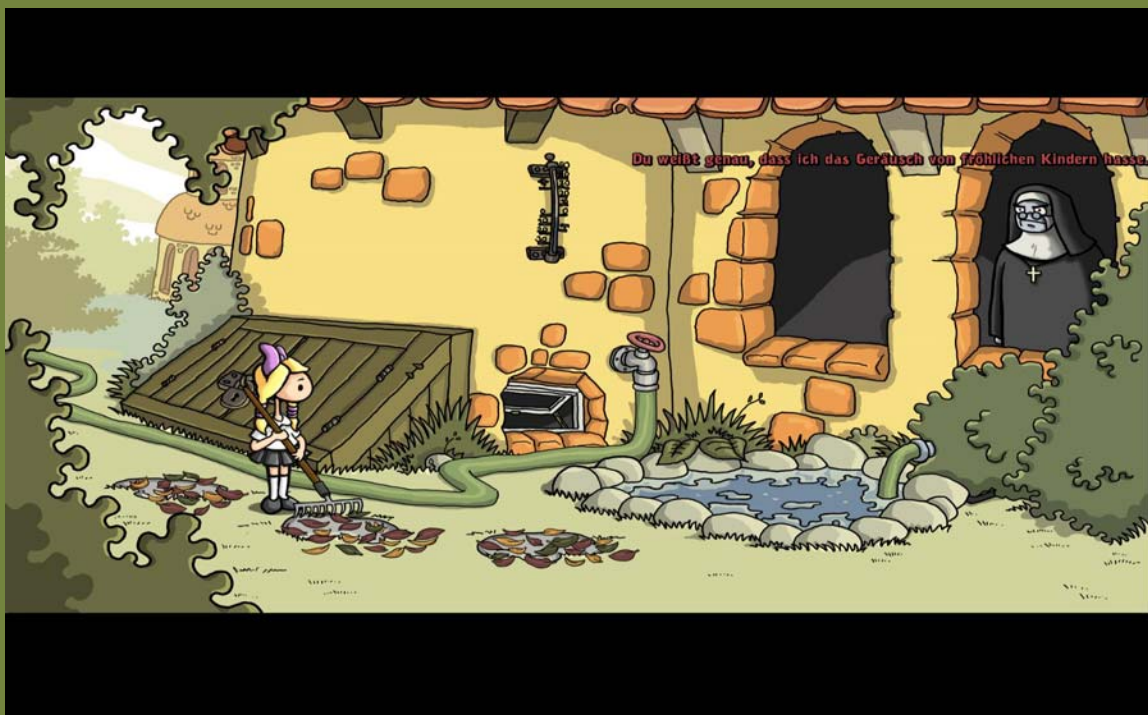
Mit der Spacetaste werden Ausgänge angezeigt bzw. Stellen, an denen etwas erledigt werden kann (Pfeile für Ausgänge und rote Punkte für Aktionspunkte).

Allerdings bekommt man diese Stellen schon sehr früh angezeigt und etwas, was man entdeckt hat, kann durchaus erst viel später von Belang sein und genommen werden.

Das Spiel ist komplett mausgesteuert und klickt man den Szenenrand an, wechselt man schnell in die nächste Szene.



Das erste Kapitel spielt komplett in der Klosterschule.



In den anderen Kapiteln geht es an verschiedenen Locations darum, die hypnotisierte und mit Verboten belegte Lilly von ihrer Hypnose zu befreien, damit sie wieder normal handeln kann (und letztendlich Edna in ihrem Versteck auffinden will.) - Lilli muss 8 Verbote durch Selbsthypnose und entsprechendes Handeln wieder aufheben, kann aber immer nur gegen 1 Verbot verstoßen.



Der Cursor wird als Harveysymbol angezeigt und ist bei Aktionen zweigeteilt. Die linke Hälfte zeigt uns, ob wir ein Gespräch beginnen können oder etwas nehmen bzw. benutzen können und die rechte Seite, ob wir per rechte Maustaste etwas ansehen können. Witzige Kommentare dazu gibt es in jedem Fall und oftmals werden die Lachmuskeln stark strapaziert.

Mit der ESC-Taste kommen wir ins Menü zurück. Zu Beginn kann man auch noch per Tutorial eine Schnelleinführung zu den Spielfunktionen bekommen. Auch das Tutorial sollte man nicht auslassen, wenn man noch mehr Spaß haben will!

Grafisch kommt das Spiel in etwa so, wie „Edna bricht aus“. Die Bilder sind alle handgezeichnet und hier detailreicher als bei Edna und wieder sehr liebevoll gestaltet. Farbenfrohe Comicgrafiken erfreuen im weiteren Spielverlauf den Spieler.

Musikuntermalungen können manchmal nervig sein, aber insgesamt haben wir einen sehr guten Sound mit hervorragenden Sprechern. Hier gibt es nur zu bemängeln, dass man bei wiederkehrenden Aktionen immer den gleichen

Kommentar zu hören bekommt und man außerdem bei Kommentaren in eine Endlosschleife geraten kann; sie kann nicht abgestellt werden kann und löst sich erst durch den Wechsel in ein anderes Bild. Dies ist jedoch zu verschmerzen, da man bei den witzigen Kommentaren immer wieder ins Schmunzeln oder herzhaftes Lachen kommt. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber vom Stil her wohl so gewollt, ist: Lilly spricht nicht, denn entweder kommt ihr jemand anderes zuvor oder der Gesprächspartner errät, worauf Lilly hinaus will (Nur am Spielende gibt es eine Ausnahme!). Dennoch entwickeln sich auch hier aberwitzige Dialoge.

Weiterhin: Man sollte rechtzeitig vor dem Ende des Spieles abspeichern, weil es 3 verschiedene Endsequenzen gibt.



Die Rätsel sind oftmals klassisch gehalten bzw. oft sogar „nur“ Suchen-/Finden-/Kombinieren-Rätsel. Aber es kommen auch Minispiele drin vor. Tüftler werden sich freuen, für andere sind sie nervig, aber man kann sie wenigstens mit einem Panikbutton überspringen, so dass keiner verzweifeln muss. Auch die andere Rätselkost ist nicht unbedingt als leicht zu bezeichnen, denn oftmals muss man etwas um die Ecke denken und es gibt auf den ersten Blick merkwürdige Kombinationen; aber auch hier liegt der Spaß darin, das Richtige zu finden. In (fast) jedem Bild ist eine Aufgabe zu knacken, die aber auch erst dann zu lösen ist, wenn man alles Benötigte vorher eingesammelt hat.

Abschließend kann man sagen: „Harveys Neue Augen“ ist noch eine Klasse besser als „Edna bricht aus“. Wer also Edna gern gespielt hat, für den ist Harvey ein Unbedingtes Muss. Ein Spiel, das kleine Macken hat, die man aber

übersehen kann oder für die es bald einen Patch geben wird. Der Humor/Witz des Spieles und die Qualität der Rätsel haben ein Lob verdient und wenn man sich nicht an der Comikgrafik stört, dann erwartet den Spieler ein Adventure, das unter die Top Ten diesen Jahres kommen könnte. Jede Bewertung ist ja subjektiv und meine würde bei 76% liegen.

