



Haunted – ein Review für <http://www.gamepad.de>

Sehr lange hat es gedauert, bis Haunted – nach dem Wechsel über verschiedene Publisher nun bei dtp gelandet – als fertiges Produkt bald in den Läden steht. Umso mehr interessierte uns, was nun letztendlich dabei herausgekommen ist.

Der Hersteller schreibt zum Spiel:

„Hilf mir - sie tun mir weh! Rette mich!“, hallt eine vertraute Stimme durch die Nacht, als Mary aus dem Alptraum erwacht. Mary ist aufgewühlt, sucht nach Antworten. Seit jenem schicksalhaften Tag des Zugunglücks, bei dem sie ihre kleine Schwester Emily verlor, schlägt sich Mary als Straßenkind in den Gassen Londons durch und wird des Nachts immer wieder von Träumen und Visionen ihrer Schwester heimgesucht. Ist es möglich, dass Emily am Leben ist? Der Gedanke lässt Mary keine Ruhe und so beschließt sie, den Hinweisen der Visionen zu folgen...

Zunächst auf sich allein gestellt, taucht Mary immer tiefer in eine Welt des Übernatürlichen ein und erhält auf ihrer abenteuerlichen Reise unerwartet übernatürliche Unterstützung.

Key Features:

Geniales Geister-Gameplay: Verbünde Dich mit 6 übernatürlichen Helfern und nutze Ihre Kräfte zur Lösung der Rätsel.

Schaurig schöne Schauplätze in London, Schottland, Transsilvanien... und einem Goldfischglas.

Integrierte Hilfefunktion in 3 Stufen für Rätsellust statt Rätselfrust.

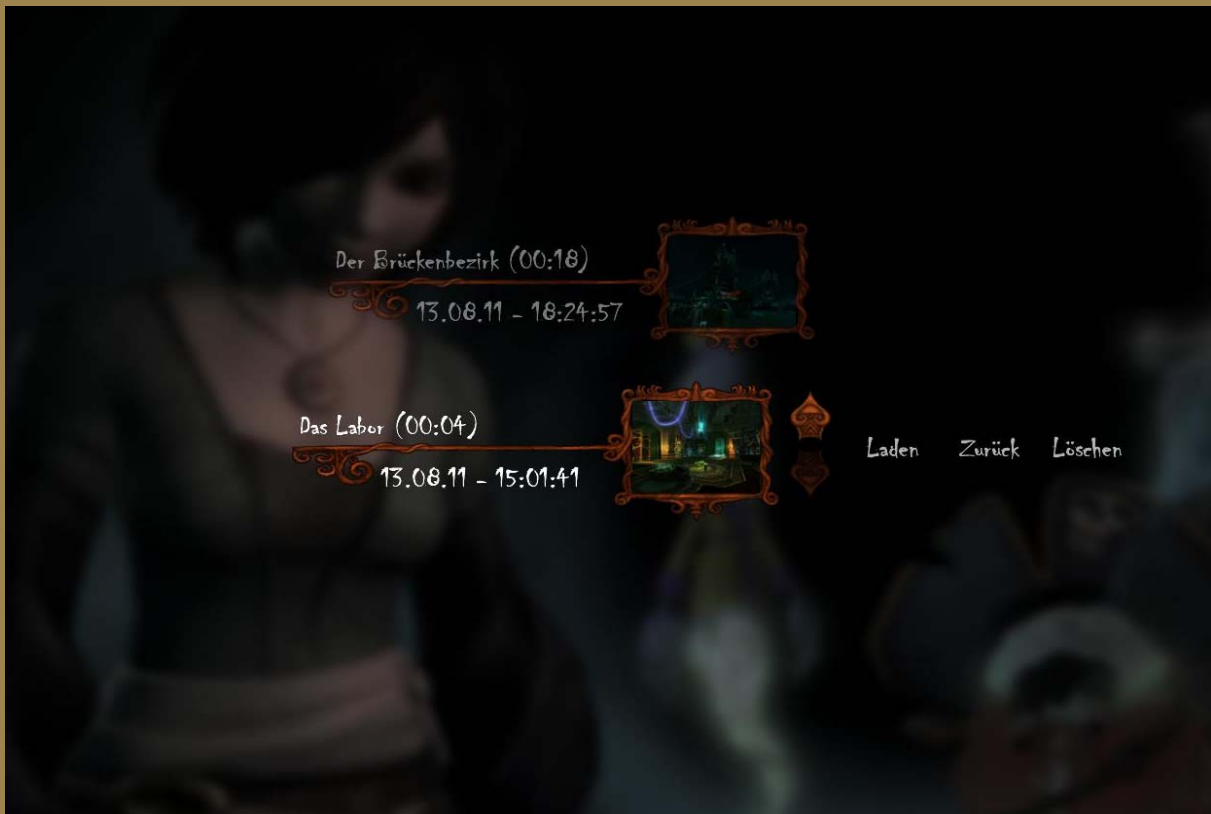
Über 30 skurrile Charaktere mit brillanten Animationen und ausgefeilter Mimik und Gestik.

Erstklassige Vertonung mit den deutschen Stimmen zahlreicher Hollywoodstars.“

Der Eröffnungsbildschirm präsentiert sich wie folgt:



Speicherplätze im Spiel sind genügend vorhanden und das Speicher- und Lademenü ist ansprechend gestaltet.



Die Einstellungen für die beste Bild und Tonqualität sind vielfältig:



Ebenso können Untertitel, eine Hotspotanzeige und die 3-stufige Rätselhilfe – auch während des Spieles – ein- oder ausgeschaltet werden.

Zu Beginn des Spieles und während des 1. Kapitels waren wir von der Grafik nicht sonderlich begeistert. Dies bessert sich aber im Verlauf der nächsten Kapitel zusehends. Leider gibt es auch einige kleinere Grafikfehler im Spiel. So greifen Spielfiguren durch Holz hindurch, schweben manchmal im Raum oder trinken Tee, ohne eine Tasse in der Hand zu haben. Dies ist aber in Hinblick auf die für mich ansprechende Gesamtstory zu verschmerzen. Da stört schon eher, dass manche Bilder nicht so gut ausgearbeitet sind und man Detailtreue vermisst. Andererseits gibt es Bilder, wo man wieder sieht, dass sehr viel Liebe in die Grafik investiert wurde. Ob sie letztendlich gefällt, das ist Geschmacksache, ebenso wie die 3-D-Hintergründe und die Kameraführung vor allem bei bewegten Sequenzen. Für ein Comicadventure ist sie ansprechend und die verschiedenen Schauplätze und Szenarien sowie eine Vielzahl von teilweise äußerst skurrilen Charakteren bereiten Spaß.



Musik, Geräusche und die Sprecher sind meines Erachtens perfekt, die Lippensynchronisation stimmt auffallend gut und die Dialoge sind meistens – den Charakteren angepasst – sehr witzig gehalten, so dass man für eine gute und humorvolle Unterhaltung unbedingt alle Optionen eines Gesprächsmenüs durchgehen sollte, auch um evtl. weitere Informationen zu bekommen. Mit der Spacetaste können Dialoge abgebrochen/verkürzt werden.

Das Besondere in diesem Spiel ist, dass unsere Heldin mit Geistern zusammen handelt, ja handeln muss, weil sie ohne deren Fähigkeiten ihre Aufgaben nicht bewältigen kann (heiße Gegenstände aufnehmen, den Boden aufgraben, Sprachen übersetzen, die verschiedenen Aggregatzustände des Wasser zu nutzen). Jeder Geist hat seine eigene Geschichte und auch das ist eine Aufgabe unserer Heldin: sie muss jedem Geist helfen, etwas Versäumtes, das ihn von der ewigen Ruhe abhält, nachzuholen.

Durch die Vielzahl der Aufgaben gibt es auch die unterschiedlichsten Rätsel, die aber alle relativ leicht zu bewältigen sind. Meistens muss man Gegenstände finden, kombinieren und anwenden; aber man muss auch richtig denken, reagieren und vor allem die Fähigkeiten der Geister an der richtigen Stelle einsetzen. In einigen Fällen müssen diese Fähigkeiten sogar kombiniert bzw. direkt nacheinander angewendet werden, um die Aufgabe zu lösen; dennoch hätte man sich manchmal eine etwas größere Schwierigkeit gewünscht. Man sollte auf jeden Fall ohne Hotspotanzeige und ohne Hilfesystem spielen und diese nur bei Bedarf zuschalten.

Das Spiel lässt sich komplett mit der Maus steuern; ein Handsymbol zeigt, dass man etwas nehmen kann, das Lupensymbol, dass etwas anzuschauen ist und das Zahnrad zeigt eine Stelle, wo man handeln kann, nicht zu vergessen der Mund, wenn man mit jemandem reden will. Diese Symbole können – wie schon gesagt – mit der Spacetaste oder durch Anklicken des Augensymbols unten links im Bild eingeblendet werden.



Die Inventargegenstände findet man oben links im Bild eingeblendet. Die verfügbaren Geister, den Button für das Hilfesystem und für das Wechseln zum Menü/Hauptmenü (doppeltes Zahrad) unten links im Bild. Ein Doppelklick mit der linken Maustaste lässt die jeweilige Spielfigur rennen.

Abschließend lässt sich sagen: Das lange Warten hat sich gelohnt. Es hat Spaß gemacht, Haunted zu spielen. Vor allem die schrägen Geister und der Einsatz ihrer persönlich einzigartigen Fähigkeiten geben dem Spiel etwas Besonderes. Die Atmosphäre ist in der Regel stimmungsvoll und der Ausgang so mancher Aktionen, wie auch das Ende überraschend. Ein Wermutstropfen für mich ist auch die relative kurze Spielzeit: Länger als 12 – 15 Stunden sollte man nicht benötigen. In einer Bewertungsskala würde ich das Spiel bei 75% einstufen.