



Hotel: Ein kurzer Review von **compitiger**

Das Spiel liegt mir in der englischen Press Release Version vor. An manchen Stellen im Text konnte man merken, dass Englisch nicht die Muttersprache der Macher ist, aber da es auch nicht meine Muttersprache ist, hat mich das nicht gestört. Die Sprache ist gut verständlich, außerdem soll es eine deutsche Lokalisierung geben. Das Spiel lief völlig fehlerlos von der Festplatte und speichert automatisch beim Verlassen. Man kann aber auch selbst beliebig viele Saves anlegen. Die Bewegung im Spiel ist intuitiv und einfach aber man kann zu Beginn auch ein Tutorial durchlaufen. Gebraucht wird nur die linke Maustaste. Wie in letzter Zeit üblich, gibt es eine Hotspot-Anzeige (Hint) und unter Help eine Art Handbuch. Die **Grafik** ist recht einfach aber durchaus ansehnlich und stimmungsvoll. Besonders schön fand ich das lichtdurchflutete Restaurant und es gibt einige kurze Cutscenes.



Die Musik zum Spiel fand ich passend und angenehm und nie aufdringlich. Außerdem lässt sie sich die Lautstärke unter Optionen einstellen.

Zur **Sprachausgabe** kann ich nicht viel sagen, außer: Ich hatte keine, nur Untertitel. Das mag vielleicht an meiner Vorabversion liegen. Nur im Intro und Extro waren die Stimmen von Biggi und ihrem Chef zu hören und die gingen völlig in Ordnung.



Die **Story** ist ein wilder Mix aus Kriminalfall und paranormalen Ereignissen und bedient sich hemmungslos bei allen bekannten Sagen und Mythen aber auch realen Personen der Geschichte. Es wird ein gewagter Bogen von den richtig alten Ägyptern über König Artus zu den etwas weniger alten Ägyptern wie Kleopatra gespannt. Natürlich geht es auch um die Rettung der Welt vor dem Bösen und um gute und böse

Magie. Nirgendwo gehen die Geschichte oder auch die Charaktere in die Tiefe. Alles bleibt immer an der Oberfläche. Mehr ist wohl auch nicht möglich, denn das Spiel ist relativ kurz allerdings auch kurzweilig wegen des gefühlt hohen Spieltempos. Gerade ist man noch hier und im nächsten Moment schon ganz woanders. Es gibt auch kaum etwas, was das Spieltempo bremst. Ob man das gut oder schlecht findet, ist Geschmacksache.



Die **Rätsel** sind schon zahlreich, aber durchweg einfach. Es gibt überall Hinweise und benötigte Gegenstände findet man immer sofort in der Nähe. Das erspart lange Weg und Frustramente. Auch weiß man eigentlich immer was als nächstes zu tun ist. Entweder bekommt man es gesagt oder Biggi denkt laut. Auch hier sind keine Hänger zu befürchten. Insgesamt ist Hotel ein einsteigerfreundliches Adventure ohne Frustramente mit einfachen aber recht abwechslungsreichen Rätseln und einer, im wahrsten Sinne des Wortes, abenteuerlichen Geschichte.



Da es im untersten Preisniveau angesiedelt ist geht auch die mangelnde Spieltiefe und Länge bzw. Kürze des Spiels in Ordnung. Für den Low Budget Preis für den es z.Zt. erhältlich ist, kann ich es uneingeschränkt empfehlen.

Ich bin schon von manchen Vollpreisspielen namhafter Entwickler deutlich schlechter unterhalten worden.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>