

# RHIANNON

*Fluch der vier Zweige*

## Review von H.L. Kratz

Rhiannon gibt es ja schon seit längerer Zeit in der englischen Version. Nun lag uns die finale deutsche Version zum Testen vor. Irgendwie hatte ich mich nicht an die englische Version herangetraut, muss aber (mach einem Vergleich) sagen: die deutsche Version ist äußerst gelungen. Passende, ansprechende Musik an den Stellen, wo sie das Spielgeschehen unterstützt und eine hervorragende Sprachausgabe, die auch nur dort eingesetzt wird, wo sie nötig ist, also keine langen Dialoge, die das Spielgeschehen unterbrechen. Somit erlebte ich viele Stunden, die nicht nur Spaß bereiten sondern auch für einige Überraschungen im Spiel sorgten. Doch der Reihe nach!

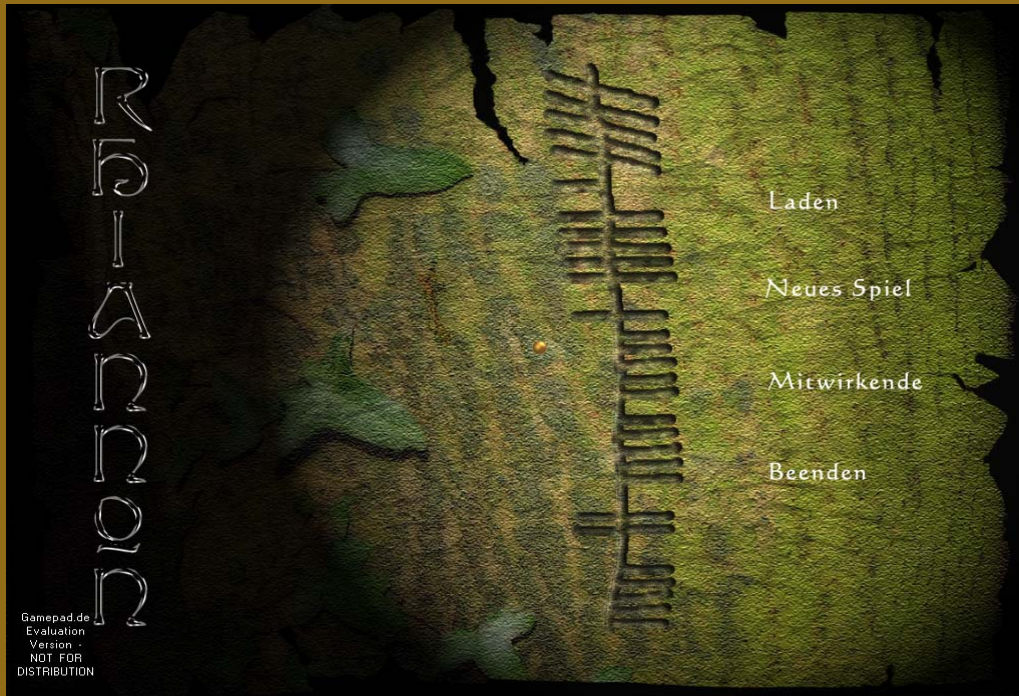
Zum Inhalt: Wir erreichen das Haus der Familie Sullivan und bemerken dort bald: im Haus spukt es! Diese Entdeckung hat vor uns schon Rhiannon gemacht, die 15-jährige Tochter der Sullivans. Sie verkraftet ihre geisterhaften Erlebnisse nicht, so dass Rhiannonns Eltern mit ihr vorübergehend das Haus verlassen haben. Sind wir in der Lage, die Geheimnisse, die Jahrhunderte zurück liegen, zu entschlüsseln und die Geister zu beruhigen, bzw. so zu befriedigen, dass sie das Haus für immer verlassen .....?

Der Hersteller schreibt dazu:

Rhiannon: Der Fluch der vier Zweige spielt in unserer heutigen Zeit und nimmt Bezug auf die düstersten Kapitel der keltischen Mythologie.

In den keltischen Gebieten Britanniens, wo auch heute noch die altertümliche Magie ins Heute wabert, lebt Rhiannon Sullivan, ein scheinbar normales Mädchen im Teenageralter. Völlig unerwartet ändert sich ihr ruhiges Leben auf der beschaulichen Farm Ty Pryderi in Wales, als finstere, mytische Mächte es auf sie abgesehen haben. Rhiannon hört unerklärliche Geräusche, hat verstörende Visionen und erlebt beängstigende paranormale Phänomene. In den Mauern von Ty Pryderi lauert das Böse und versucht die düsteren Prophezeihungen der Legenden des Mabinogion wahr werden zu lassen.

Nur Du kannst das Unheil aufhalten und Rhiannon retten!



### Installation / Einstellungen / Steuerungen:

Die Installation verläuft flott und vor dem Start des Spieles lassen sich einige wenige Einstellungen vornehmen. Fast alles ist vorgegeben; die Auflösung kann z. B. nicht verändert werden; ebenso nicht die Lautstärke. Neu ist hier aber, dass man sich geschriebene Texte, Untertitel von Gegenständen, gesprochene Texte und eingegebene Buchstaben vorlesen lassen kann. Eine nicht unerhebliche Hilfe für Sehbehinderte, die der Normalbürger nicht aktivieren sollte, denn das Spiel schickt den Text einfach zum Microsoft Speech Synthesiser, der im Windows-Betriebssystem schon eingebaut ist.

Wir spielen ein Point & Klick Adventure. Der Cursor verändert sich: Pfeile geben an, wohin man laufen kann oder sie Szene verlassen bzw. sich um 180° drehen kann. Zwei Zahnräder geben uns den Hinweis, wenn ein weiterer Gegenstand am Hotspot angewendet werden muss. Mit einer Hand kann man einfache Aktionen ausführen oder Dinge anwenden.





Bewegen wir unseren Cursor nach oben, öffnet sich ein Streifen, der Zugang zum Menü gewährt und uns das Inventar öffnet, in dem man nach links oder rechts scrollen kann. Per Linksklick benutzen wir die Gegenstände, der Rechtsklick bringt sie uns groß auf den Bildschirm.

**Grafik und Sound:** Das Spiel wurde mit der Wintermute Game-Engine als Independent-Projekt gestaltet, insofern darf man grafisch nicht zu viel erwarten. Dennoch wurde wohl das Maximum herausgeholt, was möglich war und die unheimliche Geschichte lässt die Grafik in den Hintergrund treten, die für mich etwas zu unbelebt war. Geräusche an den richtigen (oftmals unerwarteten) Stellen lassen die Atmosphäre sehr gut zur Geltung kommen. Das Spiel lebt von der Geschichte und so ist auch zu erklären, dass es wenig Musikuntermalung gibt. Dies würde auch zum Charakter des Spieles nicht passen, so dass nur an entsprechend passenden Stellen von diesem Gestaltungselement Gebrauch gemacht wird.

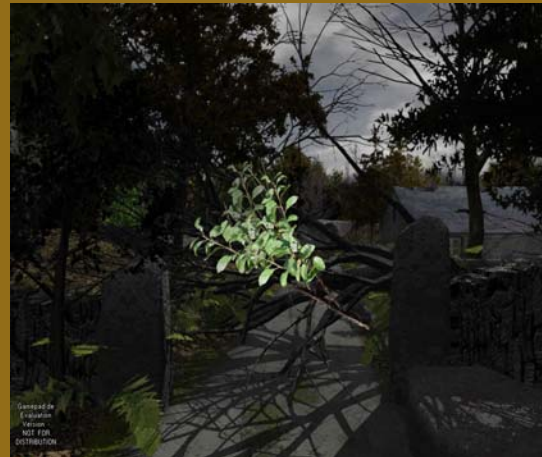
Wie oben bereits erwähnt finden Gespräche nicht statt, lange Dialoge mit x-fachen Antwortauswahlmöglichkeiten gibt es somit nicht und das tut dem Spiel gut.



**Die Rätsel:** Wir bewegen uns ja in Wales und die Handlung des Spiel ist stark beeinflusst von alten wallisischen/keltischen Mythen; insofern begegnen uns im Spiel auch Runen, mit denen es zu arbeiten gilt.

Die meisten Puzzles sind darauf ausgerichtet, Dinge zu finden, im Inventar zu kombinieren oder an den richtigen Stellen zu benutzen, um ein Rätsel zu lösen, manchmal durchaus mit einem unerwarteten Ergebnis/Effekt. Es müssen aber z. B. auch Nachrichten entschlüsselt werden, um weiter zu kommen; ebenso wie man Pflanzen finden muss und diese in Verbindung mit anderen Gegenständen setzen muss. Die Rätsel sind zwar nicht immer logisch aufgebaut, dennoch hat es großen Spaß gemacht, sie zu lösen. Esoterisches, wie das Finden/die Sichtbarmachung der Aura von Gegenständen und auch das Auffinden von Wasser mit einer Wünschelrute bereichern das Spiel ebenso wie die bereits erwähnten Runen, deren Zusammenstellung wir in einen lesbaren Text übersetzen müssen.

Ein kleiner Nachteil ist, dass das Spiel sehr oft streng linear gestaltet ist, d.h. man kann in der Regel Gegenstände erst dann aufnehmen, wenn sie wirklich gebraucht werden, so dass man beim Spielen schon Papier und Bleistift für einigen Notizen nutzen sollte.



Abschließend kann man sagen: hier wurde von einem kleinen Entwicklerteam hervorragende Arbeit geleistet. Vergleichen kann man das Spiel mit Dark Fall und/oder Barrow Hill. Wer also diese Spiele liebt, dem wird mit Rhiannon ein Adventure präsentiert, mit dem er so um die 20 Stunden Spaß und Unterhaltung haben wird.

Müsste ich das Spiel bewerten, so denke ich, dass die englische Version atmosphärisch noch besser rüber kommt, aber bei der deutschen Lokalisierung beste Arbeit geleistet wurde; somit kann man dem Spiel so um die 75% geben.



Minimale Systemvoraussetzungen:

- Windows Me/2000/XP/Vista
- Processor Speed: 1.0 GHz
- RAM: 512 MB
- Video RAM: 32 MB

© Ludwig Kratz -

<http://www.gamepad.de>