



## EIN REVIEW ZUM SPIEL VON LUDWIG KRATZ ©

WHAT MAKES YOU TICK hat mit dem Spiel A STITCH IN TIME einen Nachfolger bekommen. Ein Spiel, das sich als Flashadventure präsentiert und zu einem Preis unter EUR 20,- zu haben ist. Schauen wir einmal, ob es diesen Preis wert ist.

Zur Geschichte schreibt der Hersteller: „Nach dem mysteriösen Tod seines Vaters reist Nigel Trelawney in das auf den ersten Blick idyllische Fischerdorf Ravenhollow, um die Erbmasse seines Vaters zu sichten. Auf der Suche nach dem Nachlassverwalter seines Vaters erkennt Nigel, dass der tyrannische Baron Northwest das Dorf fest im Griff hat: Ravenhollow ist praktisch von der Außenwelt abgeschnitten, die Bewohner müssen sich dem Willen von Northwest und seinen Wachen beugen. Im Verlauf des Spiels erfährt Nigel so

manch dunkles Geheimnis über Ravenhollow und das mysteriöse Smith-Institut, an dem Nigels Vater lange Jahre beschäftigt war.

An der detaillierten Geschichte, den geistreichen Charakteren und dem trockenen Humor erfreuen sich dank Integration des Kafka-Themas nicht nur Spieler klassischer Adventures, sondern auch Literaturfreunde.

Mit über 30 Schauplätzen zu verschiedenen Tageszeiten und zahlreichen kniffligen Aufgaben garantiert A Stitch in Time langen Rätselspaß.“

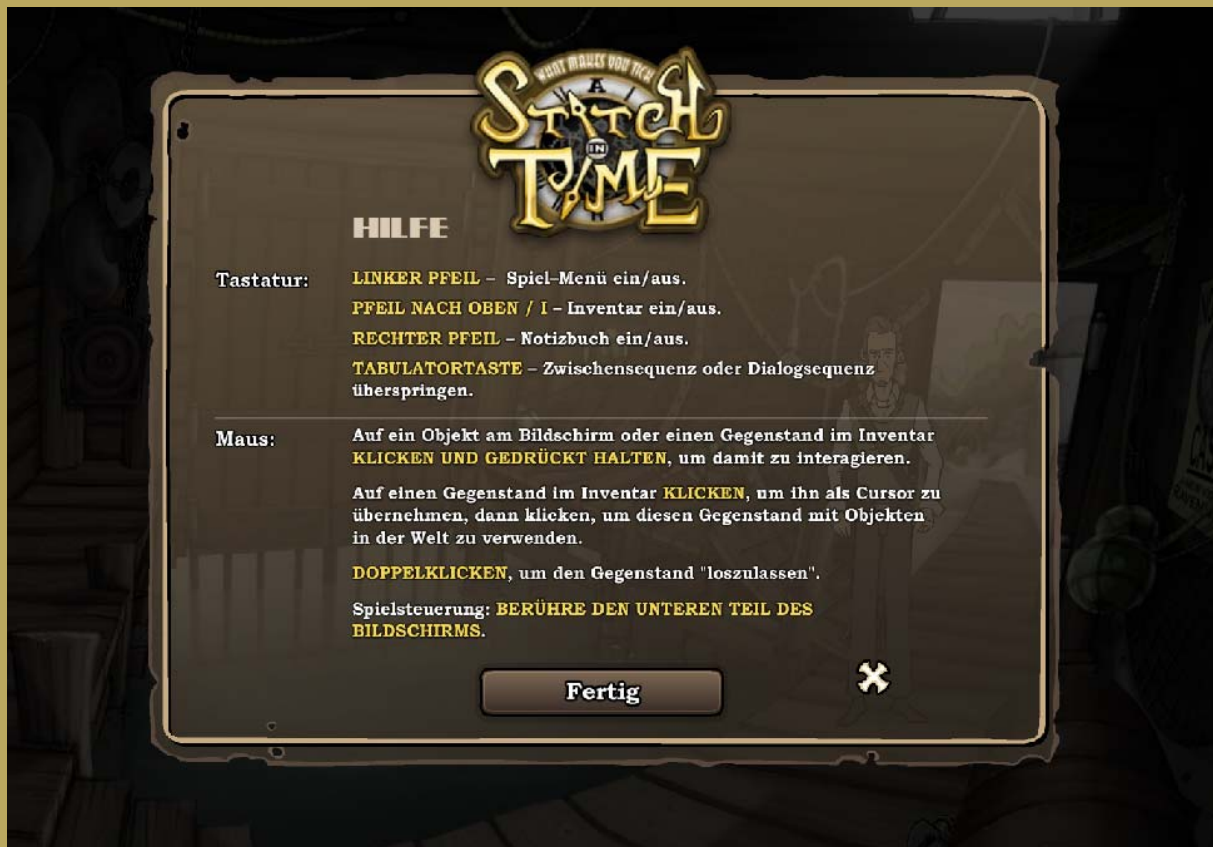
Das Spiel empfängt uns mit dem nachfolgenden Eröffnungsbildschirm:



Viel einstellen kann man hier nicht. Unter Optionen gibt es:



Die Hilfefunktion präsentiert sich als Bedienungsanleitung für die Maus und die Tastatur



Nun zum Spiel selbst: Gleich zu Beginn des Spiel fällt auf, dass es keine Sprachausgabe gibt. Das Spiel ist komplett in deutsch, aber der an sich gesprochene Text wird nur eingeblendet.



Das befremdet zunächst ein wenig (und ist sicherlich auch dem Preis geschuldet), aber im Verlauf des Spieles relativiert es sich, man hat sich daran gewöhnt (wenn es auch in sprachlastigen Szenen etwas nervt, alles genau lesen zu müssen). Dialoge können verkürzt und übersprungen werden.

Die Musik kommt angenehm rüber. Sie ist oftmals der jeweiligen Situation angepasst und geht bei Szenenwechsel problemlos in eine neue Musikuntermalung über.



Grafisch kann man sich streiten. Mir persönlich sind farbigere Spiele lieber, aber ich denke mal, dass das durchaus gewollt und passend ist, denn man spielt ja auf einer Insel, auf der die Bevölkerung unterdrückt und teilweise hypnotisiert ist.

Dennoch scheint mir gespart worden zu sein (oder liegt das am Flashadventure), denn die Bilder an sich sind wenig belebt. Es gibt zwar (fast) immer irgendetwas, was sich bewegt und dem Bild ein wenig Leben verleiht (eine flackernde Kerze, einen Wasserfall, ein brennendes Feuer in der Nacht) aber für meine Begriffe zu wenig.

Belebt wird das Spiel auch durch Animationen, die teilweise sehr liebevoll gestaltet wurden, aber auch manchmal als nicht so recht passend erscheinen (weil es einfache Flash-Animationen sind).

Auch die Bewegung der Figuren wirkt oft unnatürlich und hölzern. Doch an all diese kleinen Mängel gewöhnt man sich schnell, vor allem deshalb: das Spielen macht Spaß.

Zur Grafik muss man noch erwähnen, dass es im Spiel einen Tag- und Nachtrhythmus gibt. Dieser ist nötig, weil man einmal sich im Schlaf erholen muss und zum Anderen bestimmte Aufgaben nur am Tag oder eben in der Nacht gelöst werden können.

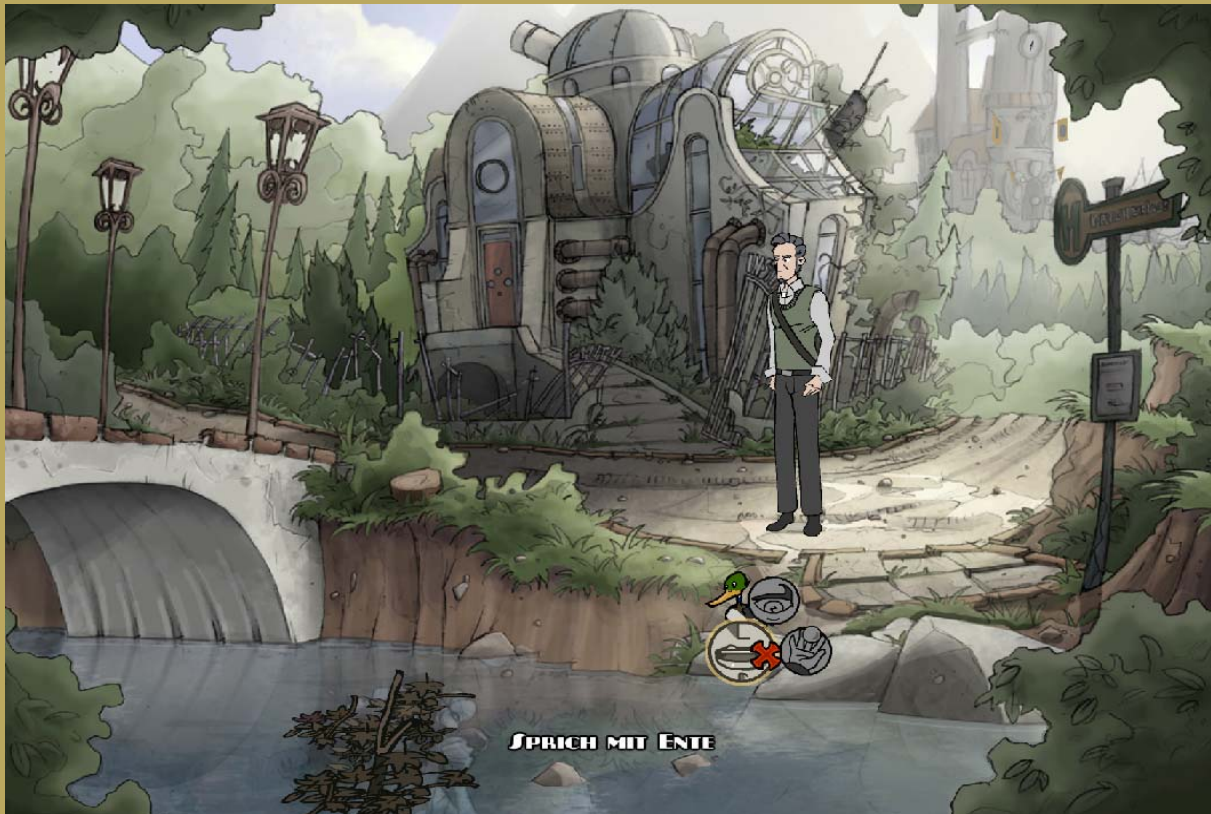


nachts



tagsüber

Gesteuert wird das Spiel komplett mit der Maus. Nur an einer Stelle nahm ich die Tastatur hinzu, mit der ich das Inventar schneller aufrufen konnte, um schnell genug zu handeln. Will man handeln, dann klickt man eine Person oder einen Gegenstand an und hält die linke Maustaste gedrückt. Dann erscheinen drei Auswahlmöglichkeiten „Sprechen, Untersuchen, Benutzen“.



Das Inventar wird aufgerufen, indem man an den unter Bildschirmrand fährt oder die „Pfeil nach oben –Taste“ benutzt. Hier fiel unangenehm auf, dass ein Inventargegenstand am Mauszeiger hängen bleibt und nur durch einen Doppelklick im Inventar wieder abgelegt werden kann.



Das Spiel ist zwar eine Flash-Anwendung, läuft aber nicht im Browser und somit muss ein Flashplayer vorhanden sein.

Eine Karte ist im Spiel vorhanden, so dass sich das Laufpensum auf der Insel reduziert.



Überrascht haben mich die Rätsel, das Rätseldesign und die Rätseldichte. Es gibt zwar auch ein einfaches Minispiel, um z.B. die Zeit bis zur Nacht zu überbrücken, aber es ist wie gesagt, relativ einfach, kann auch übersprungen werden und bleibt auch das Einzige im Spiel. Ansonsten geht man hier nach alter Adventuremanier vor und die Rätselkost ist vielfältig. Teilweise Schlag auf Schlag ist etwas zu erledigen. Unser Spieleheld Nigel muss 8 Siegelringe besorgen, um sein Erbe anzutreten und dabei muss er Dinge finden und tauschen, Dinge im Inventar kombinieren und kleinere Probleme logisch lösen. So ist das Haus seines Vaters, das er erben soll, verschlossen und die Katzen-/Hundetür mit Brettern vernagelt. Selbst nachdem unser Held die Bretter beseitigt hat, muss man überlegen, wie man nun durch die Hundetür ins Haus kommt. Das Naheliegende funktioniert nicht so ohne Weiteres und ist mit einer neuen Aufgabe verbunden, die sich nur mit einer Verkleidung lösen lässt, für die man aber wieder die verschiedensten Dinge braucht.

Komplexere Rätsel sind logisch gestrickt und kann man eines zunächst mal – mangels Ideen - nicht lösen, dann wendet man sich einem anderen Problem zu. Ganz linear aufgebaut ist das Spiel somit nicht, was nur ein Vorteil ist, weil man so nicht die Lust verliert, wenn man an einer Stelle z.B. zu lange hängen würde.



Abschließend kann man sagen: wen es nicht stört, dass keine Sprachausgabe vorhanden ist, den erwartet ein Spiel mit guten Rätseln/Aufgaben und einigen überraschenden Wendungen in der Story. Es entwickelt sich eine tolle Atmosphäre und – abgesehen von einigen längeren Dialogen – wird es nie langweilig, so dass man das Spiel empfehlen muss und von mir eine Wertung von 82% bekommt.