

## Baron Wittard, Nemesis of Ragnarock

Ein Ausblick auf das kommende Spiel  
by compitiger und Tochter exklusiv für  
<http://www.gamepad.de>

Der exzentrische Architekt Baron Wittard hat ein ganz besonderes Bauwerk errichtet: Eine Stadt innerhalb eines Gebäudes. Dieser monumentale Vergnügungs Dom , genannt „das Utopia“, beinhaltet 1000 Wohnungen, eine Einkaufsstraße, hunderte von Büros und Freizeiteinrichtungen.

Alles unter einem Dach.

Die grandiose Eröffnung sollte eigentlich vor 2 Jahren stattgefunden haben.

Doch dazu ist es nie gekommen.

Eine Verkettung unglücklicher Umstände führte dazu, dass das Utopia nun still und verlassen ist.

Menschen verschwinden.

Elektromagnetische Störungen nehmen zu.

All diese Geschehnisse weisen auf Wittards verlassenes Utopia hin. Lediglich mit einer Kamera und einer Taschenlampe bewaffnet, reist du dorthin, um allein die gewundenen Korridore, geheimen Gänge und düsteren Hallen zu erforschen. Die Einheimischen sagen, Wittard hütete ein schreckliches Geheimnis.

Sie sagen, jemand oder *etwas* Böses würde dort lauern.

Sie sagen, es wartet und es wird mächtiger.

Sie sagen, die Zeit läuft ab....

Soweit, so spannend.



Verlassen, die Bauruine

### **Allgemeines:**

Baron Wittard liegt in der Preview Version in Englisch vor. Es ist noch nicht die endgültige Fassung. Es ließ sich auf 2 verschiedenen Rechnern, davon ein Laptop problemlos installieren und lief völlig fehlerfrei. Das Spiel installiert sich komplett auf der Festplatte, so dass keine CD im Laufwerk benötigt wird. Ob das bei der Endversion so bleibt, weiß ich allerdings nicht.

### **Perspektive und Steuerung:**

Wir spielen in der Egoperspektive und bewegen uns per Mauszeiger voran. Wahlweise kann man auch die WASD Tasten benutzen. Wir haben die komplette 360° Rundumsicht, bewegen uns aber auf vorgegebenen Wegen. Man kennt das von Schizm und Myst 4. Man kann und muss sich in alle Richtungen umschauen, auch nach oben und unten. Die Steuerung ist intuitiv und die Hotspots sind durch eine relativ große Lupe gut erkennbar. Allerdings muss man an der richtigen Stelle im Raum stehen, damit der Hotspot als solcher angezeigt wird. Das kann schon mal zu Irritationen führen.



Deutliche Hotspots, der Safe

### **Die Story:**

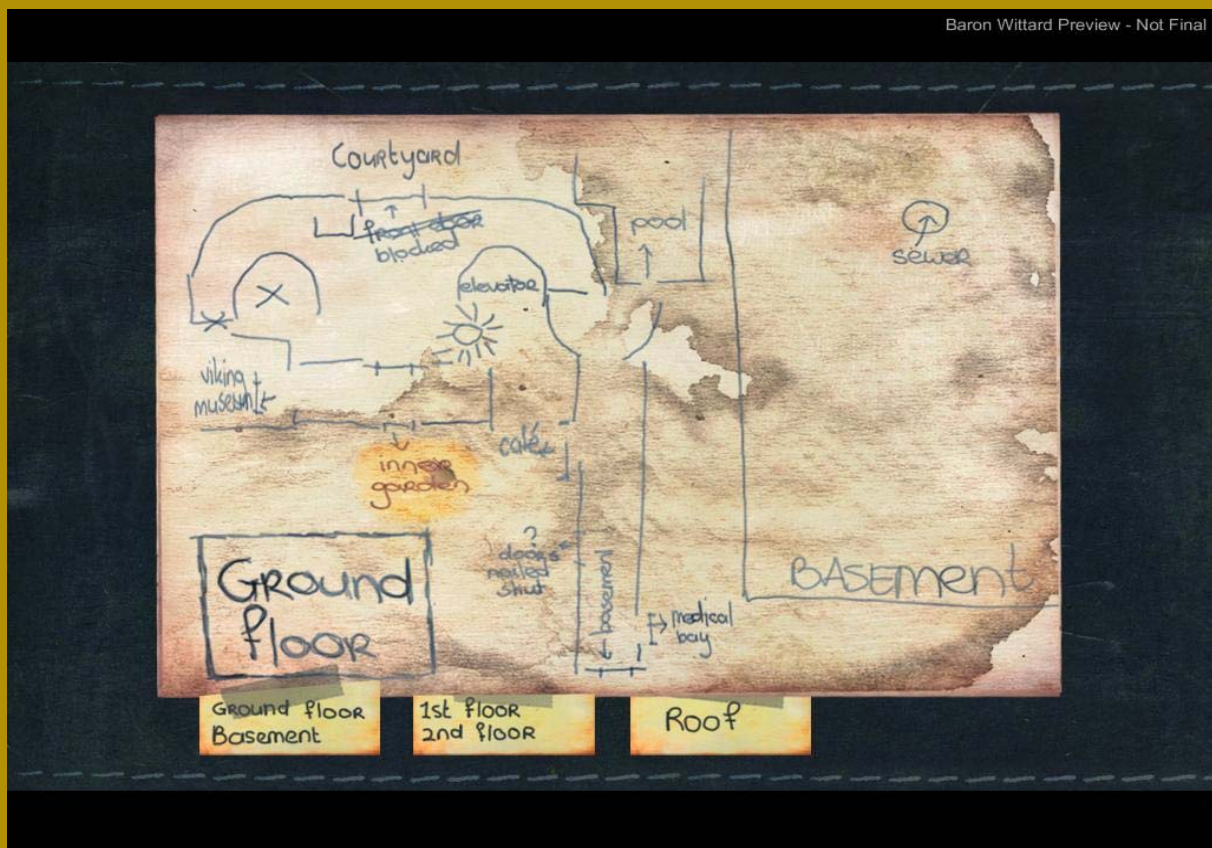
Es geht um den genialen, aber etwas übergeschnappten und jetzt auch noch toten Architekten Baron Wittard, der eine komplette Stadt innerhalb eines riesigen Gebäudes errichten ließ. Dieses wurde noch vor seiner Einweihung aufgegeben,

angeblich wegen baulicher Mängel und Instabilität. Aber da ist noch etwas anderes, Böses. Diesem Geheimnis kommen wir im Laufe des Spiels durch Tagebücher und andere Schriftstücke immer näher. Außerdem sind wir nicht so allein, wie wir dachten. Ein Artefakt gelangt in unseren Besitz und wird zu unserem Berater. Es gibt keine Dialoge obwohl ein paar „Personen“ zu uns sprechen. Leider geht die so spannend begonnene Geschichte nicht weiter in die Tiefe. Was mit den verschwundenen Personen passiert ist und warum sie verschwunden sind, wird nicht näher ausgeführt. Die Story bildet eher den Rahmen für die vielen Rätsel im Spiel. Trotzdem macht es Spaß in dem großen leeren Gebäude herum zu schnüffeln. Hauptziel ist es, 10 Runensteine zu finden und diese in dafür geschaffenen Geräten zu vaporisieren.

Wir spielen einen Journalisten unbestimmten Geschlechts und sollen einen Artikel über das verlassene Monumentalgebäude schreiben und mit Fotos dokumentieren. Es soll eine Story abseits der ausgetretenen Journalistenpfade werden.

Das Abenteuer beginnt mit einem stimmungsvollen Intro, das ein wenig an Scratches, Dark Fall, Barrow Hill und Rhiannon erinnert. Einsamer Autofahrer auf noch einsamerer Straße bei Mistwetter und/oder Nacht und eine Stimme aus dem Off.

Schon das Eindringen in das Gebäude gestaltet sich schwierig, da muss man auch schon mal im Mülleimer wühlen, aber das tun wir Adventurer ja gerne. Und von nun an arbeiten wir uns von einem Rätsel/Raum zum anderen vor.



Der Plan, sehr praktisch

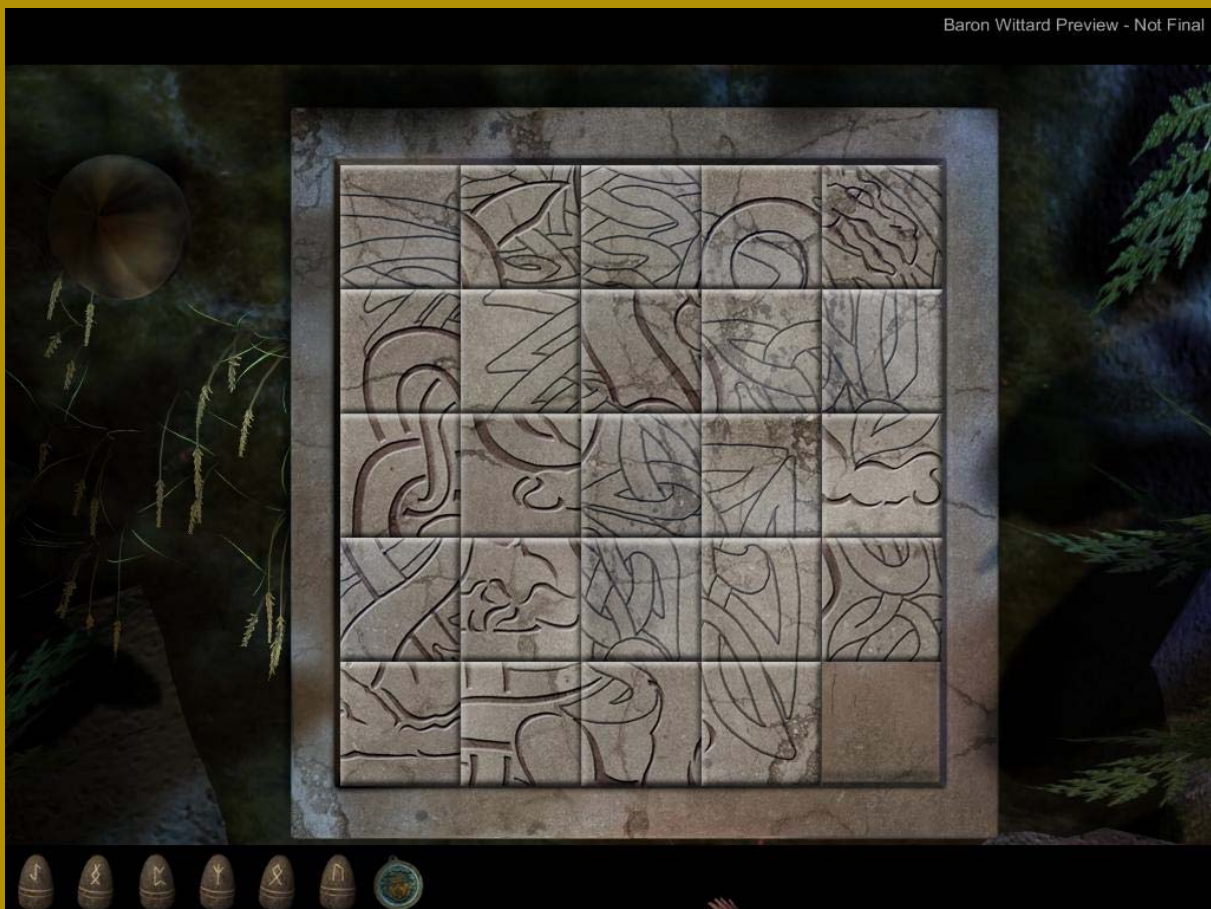
### Das Gameplay:

Das Spiel ist weitgehend nicht linear. Es gibt keine Sackgassen und man kann nicht sterben.

Man kann alle Räume in beliebiger Reihenfolge erforschen und auch die Rätsel können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden. Trotzdem sollte man sich an eine gewisse Reihenfolge halten, einfach weil einem sonst wichtige Informationen fehlen. Es gibt zu fast allen Rätseln Hinweise, man muss sie nur finden und den Rätseln zuordnen.

Prinzipiell sind von Anfang an alle Räume zugänglich, es fehlt nur manchmal der Code oder der Weg. Schon ziemlich früh erhalten wir einen Plan des Gebäudes, mit dem wir bequem von Raum zu Raum springen können und uns so lange Wege ersparen. Einzige Bedingung, wir müssen einmal den betreffenden Raum betreten haben. Dann wird er auf der Karte markiert.

Speichern kann man zu jeder Zeit aber nicht während eines Rätsels. Sobald man den Rätselscreen verlässt, wird das Rätsel resettet. Es stehen 8 Speicherslots zur Verfügung. Das ist nicht viel, aber für dieses Spiel ausreichend, da man nicht sterben kann und durch die Kartenfunktion jederzeit in jeden Raum zurück kommt, falls man etwas nach schauen oder lesen möchte. Soweit ist alles recht bequem. Nicht ganz so bequem sind die Rätsel.

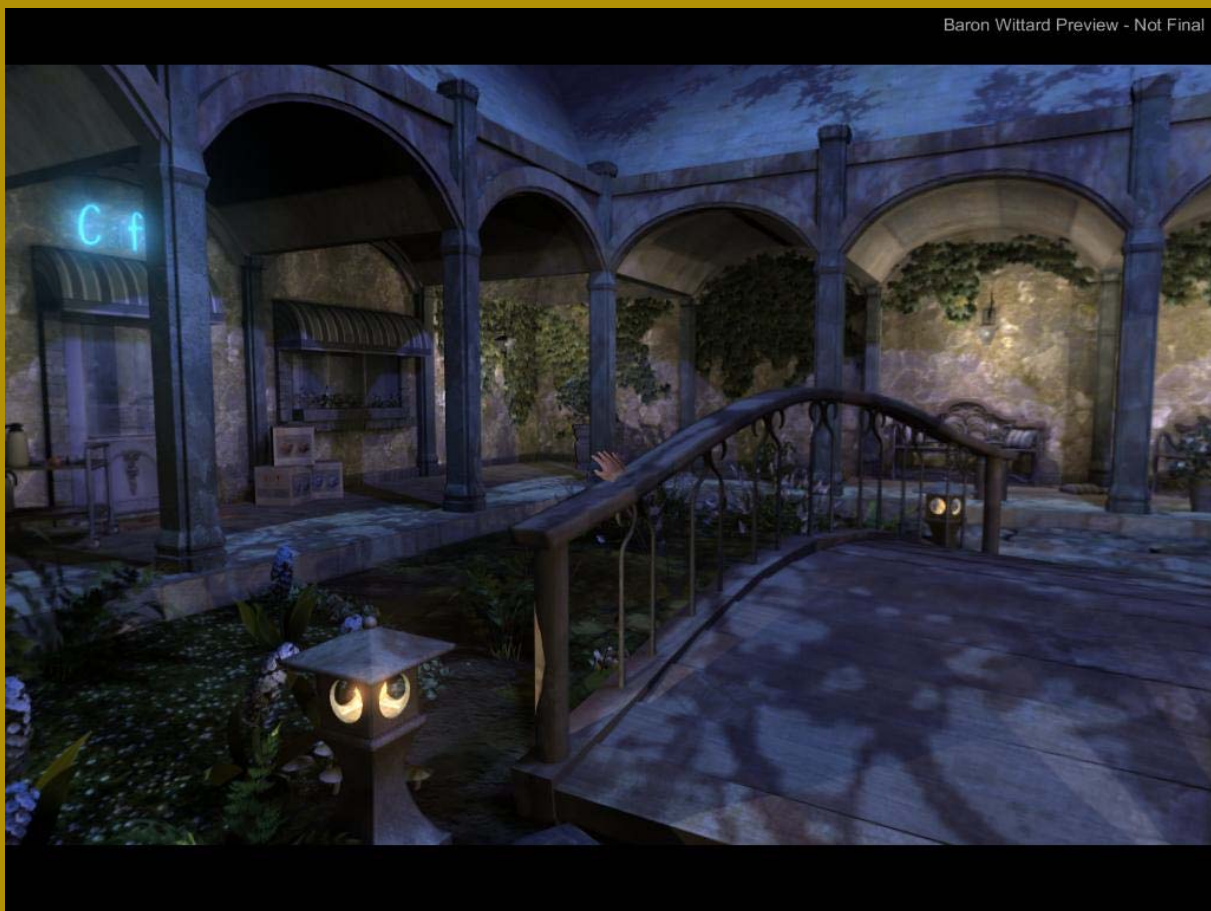


Berühmt und berüchtigt

### **Die Rätsel:**

Über das Rätseldesign ist meine Meinung zwiegespalten. Ich würde es am ehesten als inspiriert über abwechslungsreich bis nervtötend bezeichnen. Es gibt massenhaft Rätsel unterschiedlichster Bauart, allerdings keine Inventarrätsel oder Dialogrätsel. Dafür jede Menge Tüftelrätsel, von denen einige gute (oder auch schlechte) alte Bekannte sind. Die Türme von Hanoi, ein 5x5 Schiebepuzzle und der Rösselsprung. Ohne meine Tochter, die ein Händchen und wohl auch einen Faible für diese Art Rätsel hat, hätte ich das Spiel spätestens bei dem 5x5 Schiebepuzzle aus dem Fenster befördert. Das hätte das Spiel aber nicht verdient, denn es hat auch Rätsel, die ich ganz toll fand, (z.B. der Zugang zum 1.Stock und die Ahnentafel) und ist durchaus fesselnd. Es soll ja Leute geben, die diese Schiebepuzzle lieben, aber ich gehöre definitiv nicht dazu.

Und für diese Spezies, bitte, bitte, liebe Entwickler, wenn ihr euch diese Rätsel schon nicht verkneifen könnt, haltet den Frustfaktor gering und baut hier eine Skip-Funktion ein. Meine Nerven und die vieler anderer Adventurespieler werden es euch danken (Anmerkung der Redaktion: der Autor hat versichert, dies umzusetzen).



Immer noch schön, der Garten

### **Die Grafik:**

Die Grafik ist detailliert, ausdrucksvoll und schön anzusehen. Man kann sich nahtlos überall umsehen. Gefallen hat mir besonders der deutlich herausgearbeitete Unterschied der einzelnen Locations, das eher kühle Schwimmbad, der immer noch einladende Garten und die furchtbare Krankenstation. Jeder Ort hat seine eigene Stimmung. So macht das Erforschen Spaß. Es gibt in den schön gerenderten Screens keine Animationen wie fallende Blätter o.ä. und ich habe das auch nicht vermisst. Meine Fantasie reicht da aus. An manchen Stellen fiel mir auf, dass noch einige Texturen fehlten, (die Müllsäcke in der Wohnung) das wird aber bis zum Release bestimmt noch nachgeholt.

### **Der Sound:**

Überall hört man ein Knacken und Rascheln oder das Pfeifen der Ratten, alles Geräusche, die ein verlassenes Gebäude so macht. Die Musik ist dezent und passend und auch schon mal dramatisch. Die Sprachausgabe ist klar und sehr deutlich, wenn mir auch die männliche Stimme manchmal etwas zu betulich war. Ist aber Geschmacksache und kein Kritikpunkt. Lobend sind die zuschaltbaren Untertitel zu erwähnen, die auch die Hörgeschädigten berücksichtigen, da sie auch die „Regieanweisungen“ beinhalten.



Kühl, das Schwimmbad

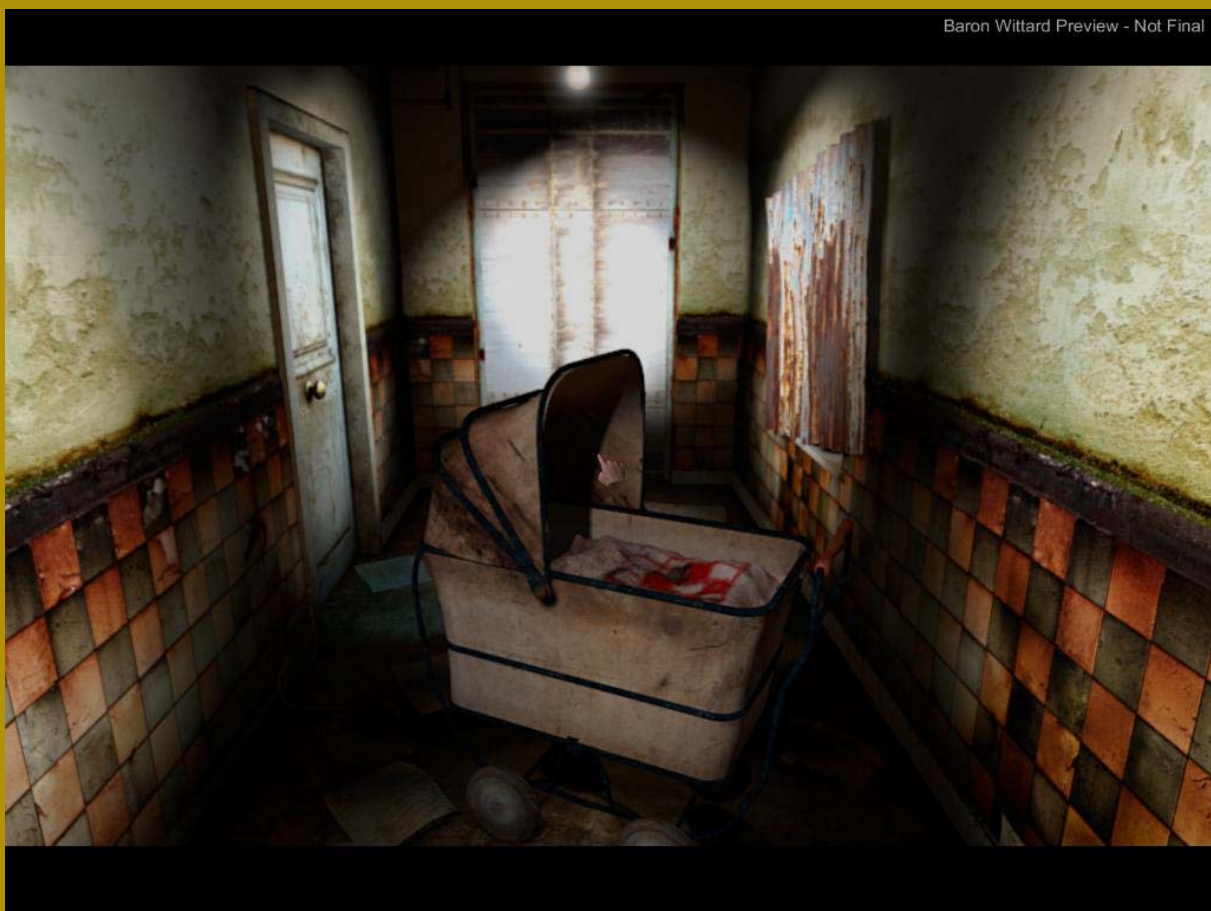
### **Bemerkungen am Rande:**

Das Spiel verbreitet schon eine unheimliche Stimmung, aber wirklich gegruselt habe ich mich nicht. Auch die wenigen Geister-Animationen fand ich eher ungeschickt und deshalb mehr komisch als bedrohlich. Und wenn mein Begleiter in seiner betulichen Art einmal weniger oft gesagt hätte, dass Unheil droht, hätte ich ihn vielleicht ernster genommen.

Mir sind ein paar logische Löcher aufgefallen. Das Gebäude steht erst seit zwei Jahren leer und ist damit noch ein Neubau. Da muss ja etwas wirklich Übles am Werke sein, um einen Bau nach nur zwei Jahren so aussehen zu lassen, als stünde er schon seit einem halben Jahrhundert leer. Von den Kacheln in der Krankenstation wurden schon etliche ausgetauscht. In einem Neubau? Und überhaupt erinnern einige Elemente eher an die Vorkriegszeit als an 2008. Z.B. die Elektroleitungen, die Wohnungstüren und nicht zuletzt der Kinderwagen. Und warum wurde die Belohnung für das Wiederfinden der Kinder in €uro ausgesetzt, wenn es doch in England spielt?

Außerdem gibt es einige Druckfehler: Besonders witzig finde ich den auf der Tafel zum Bilderstein (Image Stone) im Wikinger Museum: Der Prinz bot Frieden an, nicht Stückchen. Peace, not Piece.

Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch, ist mir nur aufgefallen. Ich bin eben pingelig.



Der Flur, wirklich Baujahr 2008?

**Fazit:**

Mir hat das Spiel gefallen. Es ist ein langes und forderndes Spiel von ca. 15+ Stunden Länge. Es können auch mehr sein, je nach dem wie gut man im Rätsellösen ist. (Ohne meine Tochter wäre ich noch lange nicht fertig)  
Zu Anfang hatte ich es u.a. mit Dark Fall und Scratches verglichen. Am Ende würde ich es aber eher mit Safecracker vergleichen. Alles Spiele, die mir sehr viel Spaß gemacht haben und so ist es auch mit Baron Wittard. Es ist ein unterhaltsames Spiel.

Es hat eine sehr schöne stimmungsvolle Grafik und einen passenden Sound. Die Story ist interessant, bleibt aber an der Oberfläche. Ich hätte schon gerne erfahren, was genau mit den Kindern passiert ist.

Wenn man mich fragen würde, ob ich das Spiel empfehlen würde, wäre die Antwort ein klares Ja.

Mir hat das Schnüffeln durch die unterschiedlichsten Räumlichkeiten und das Eindringen in des toten Barons Privatsphäre sehr viel Spaß gemacht. Und es hat einen gewissen Suchteffekt für mich. Noch ein neuer Raum, ein weiterer Stein und ein neues Rätsel.

Wer von Entdeckerfreude getrieben wird, Rätsel liebt und auch vor den besagten Nervtöttern nicht zurückschreckt und, wie ich, gerne allein durch ein stimmungsvolles Ambiente schleicht, ist mit diesem Spiel gut bedient.

**Softwareservice Kratz**

**<http://www.gamepad.de>**