

# Wayward Manor

Neil Gaiman schreibt tolle Comics und Bücher. Von Spielen sollte er lieber die Finger lassen. Von Petra Schmitz

Genre: **Adventure** Publisher: **Moonshark** Entwickler: **The Odd Gentlemen**  
(Wayward Manor ist das erste PC-Spiel des Entwicklers)

Termin: **15.7.201** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **9 Euro**

## Fakten

- X fünf Kapitel
- X 25 Räume
- X zwei Stunden Spielzeit
- X einige Bugs

Eigentlich muss man Neil Gaiman fast schon dankbar sein für Wayward Manor. Das verkorkste Adventure beweist nämlich, dass der britische Schriftsteller letztlich doch nur ein Mensch ist und nicht, wie lange fälschlicherweise von vielen Redaktionsmitgliedern angenommen, eine gottgleiche

Entität. Bisher gingen wir schlicht davon aus, dass selbst das, was Gaiman nach einer durchzechten Nacht frühmorgens auf ein feuchtes Stück Klopapier kritzelt, besser ist als vieles, für das alljährlich der Literaturnobelpreis verliehen wird.

Immerhin gehen unter anderem der Kultcomic Sandman oder der Roman American Gods auf sein Konto. Aber so kann man sich täuschen, denn die Story, die Gaiman für Wayward Manor geschrieben hat, wirkt genau wie etwas, das er nach einer durchzechten Nacht frühmorgens auf ein feuchtes Stück Klopapier gekritzelt hat. Und das ist definitiv nicht besser als vieles, für das alljährlich der Nobelpreis verliehen wird.

Gaimans Gefühl für die richtigen Wörter an der richtigen Stelle ist auch in Wayward Manor gewohnt gut. Aber die Handlung um ein altes Haus, das einen Geist (uns!) darauf ansetzt, eine nervige Familie und ihre Bedienstete aus seinen Mauern zu vertreiben, um wieder Ruhe zu haben, präsentiert sich schlicht zu knapp, um Tiefe oder auch nur eine oberflächliche Spannung zu entwickeln. Wie soll das auch gehen, in gerade mal zwei Stunden Spielzeit, in denen wir zwischen den insgesamt fünf Kapiteln nur hin und wieder ein bisschen vom Haus selbst erzählt bekommen?

Wayward Manor ist also trotz Gaiman in Sachen Handlung oberflächlich und obendrein wahnsinnig kurz. Taugt's denn wenigstens spielerisch? Nun, wir sagen es mal so: Die Handlung ist noch das Beste am Spiel. Oder drastischer: Wie gut, dass Wayward Manor nur etwa zwei Stunden dauert, länger könnte man den Murks auch nicht ertragen!

Woran liegt's? Schlicht und ergreifend am wenig motivierenden, wenig fordernden und oft unlogischen Rätseldesign. In den fünf Kapiteln müssen wir in unterschiedlichen Räumen unterschiedliche Personen erschrecken, indem wir mit Dingen interagieren. Wir schauen von oben auf die Zimmer, in denen unsinnige Gegenstände unsinnig (man kann's auch liebevoller als abstrakt bezeichnen) arrangiert sind: Flaschen auf Dachbalken, mehrere Ritterrüstungen mitten im Raum, Obstkörbe, Paravents, dahinter Grammophone, Tröge voller Süßigkeiten, Mini-Umkleiden, kotzende Puppen, Spreng-



Wenn ein Butler so aussieht, dann führt er nichts Gutes im Schilde.

## Ein Spiel für niemand

Nachdem ich Wayward Manor durch hatte, hab' ich mich gefragt, für wen Gaiman das Spiel wohl gedacht hat. Für Kinder ist es wahrscheinlich oft zu undurchschaubar, für alle ab 12 aufwärts die meiste Zeit zu stumpfsinnig. Also gibt's keine wirkliche Zielgruppe. Gaiman sollte in Zukunft besser die Finger von Spielen lassen oder sich ein Projekt aussuchen, in dem er seine Stärke (Erzählungen) in vollem Umfang einsetzen kann. Wie wäre es mit einem klassischen Textadventure?



Petra Schmitz



Bewohner erschrecken: Klingt lustig, ist es aber nicht.

stoffässer und so weiter. Das alles klicken wir dann an, wenn unser Opfer in der Nähe ist, und irgendetwas passiert. Eine Flasche fällt dem Zimmermädchen auf den Kopf, die Dame des Hauses schlüpft in eine zuvor von uns ruinierte Robe und so weiter.

Dann gruselt es die Hausbewohner und unsere Geisterenergie steigt an. Mit steigender Energie schalten wir mehr Objekte zum Interagieren frei. Haben wir schließlich genug erschreckt und so unsere Energie ans Maximum getrieben, reicht ein weiterer Klick, um alle Gegenstände durchs Zimmer tanzen zu lassen und die Bewohner aus dem Raum zu jagen. Danach verrät uns eine Einblendung, welche besonderen drei Erschreckmöglichkeiten es gegeben hätte. Das klingt jetzt erst mal gar nicht so übel, spielt sich aber schnell wahnsinnig repetitiv und ohne tieferen Witz. Hin und wieder wird's gar unlogisch, weil unsere Aktionen in keinem rechten Zusammenhang zum Ergebnis stehen. Und die besonderen Gruselenen gelingen, wenn überhaupt, aus Zufall, da es im Vorfeld keinerlei Hinweis auf die Details gibt.

Zum ohnehin schon traurigen Zwischenstand kommen dann noch eine maue Optik (auch wenn die Charaktere in ihrer stilisierten Darstellung einen gewissen Charme haben), eine nette, aber sich dauernd wiederholende Musikantermalung sowie nervige Bugs. Genauer ein Bug, der immer wieder auftritt und dazu führt, dass wir nicht mehr mit den Gegenständen interagieren können. Des Rätsels Lösung: den Raum neu starten. Vermeiden lässt sich das jedoch ganz simpel: Lassen Sie die Finger von Wayward Manor. **PET**

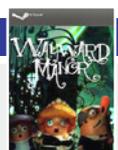
## Wayward Manor

Publisher Moonshark Entwickler The Odd Gentlemen  
Sprache Englisch Ausstattung -

### PRO / KONTRA

immerhin kurz

- stumpfsinnige Rätsel
- hin und wieder unlogisch
- maue Optik
- nervige Bugs



Schlechtes Spiel eines großartigen Schriftstellers.