



+ Auf einer Seite

Inhaltsverzeichnis

1

2

3

Fazit

Wertung

## Seite 3: The Cat Lady im Test - Durch die Hölle zurück ins Leben



1



30



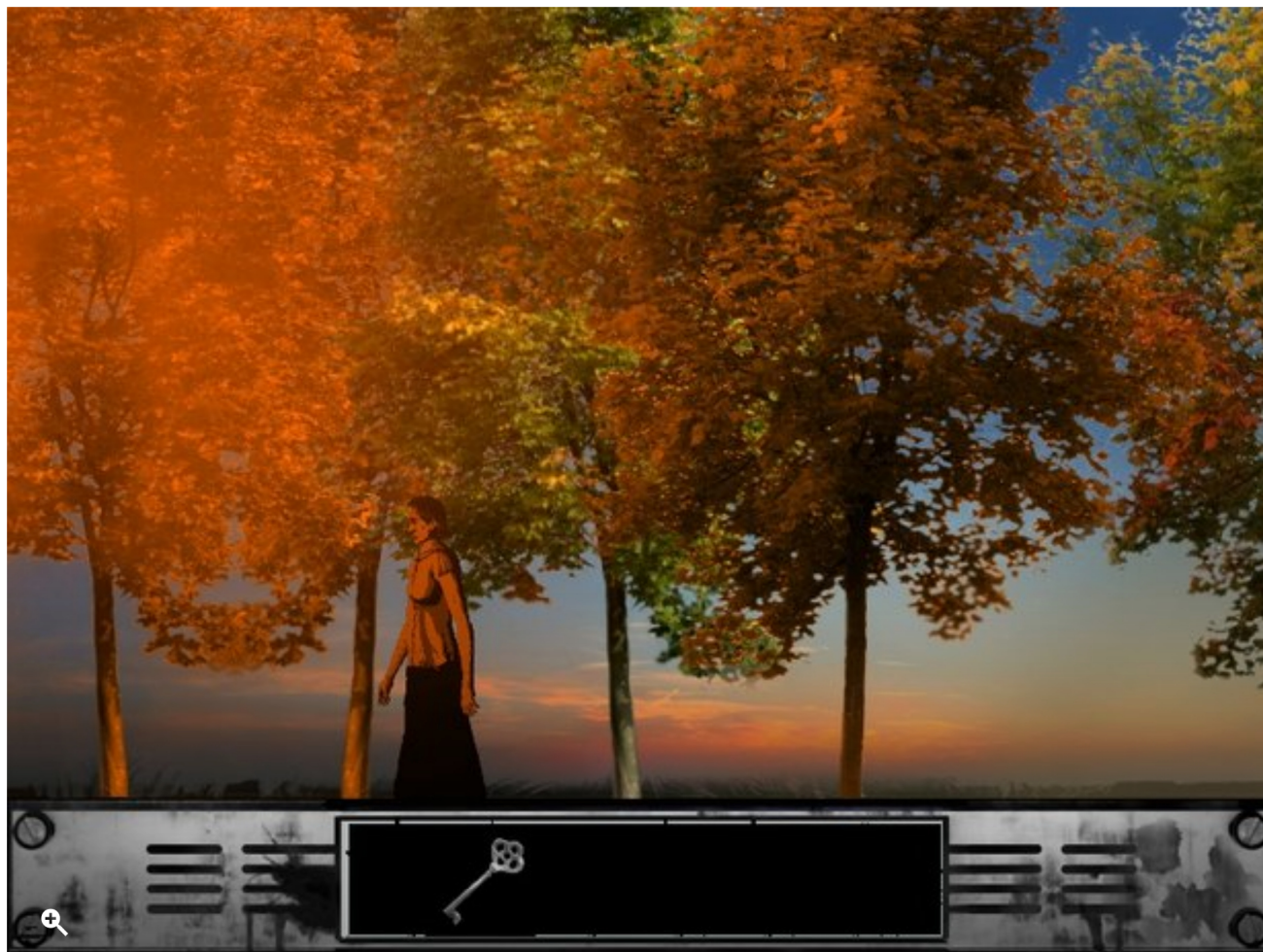
0



0

### Kunst fürs Auge, Genuss für die Ohren

Ganze drei Jahre Entwicklungszeit benötigte der Entwickler Harvester Games für The Cat Lady. Das Spiel wurde mit dem Adventure Game Studio (AGS) entwickelt und besitzt eine tatsächliche Auflösung von 800x600 Bildpunkten, die auf einem 16:9-Monitor aber entsprechend hochskaliert wird. Mit dem AGS-Konfigurationstool können grundlegende Einstellungen für die Grafik und den Sound vorgenommen werden. Innerhalb des Spiels sind im Optionsmenü lediglich die Untertitel und der Gamma-Wert einstellbar.



Wann hat Susan nur das letzte Mal in ihrem Leben solch prachtvoller Wälder gesehen?

The Cat Lady unterstreicht auch optisch und akustisch seinen erwachsenen Charakter. Regelmäßig wechseln sich düstere Abschnitte in Schwarzweiß mit farbenfrohen Passagen ab. Das Spiel ist oft in gedeckten Farben oder gleich in Schwarzweiß gehalten und erinnert vielmehr an einen künstlerisch-experimentellen Comic als an ein Spiel. Gelungen, wie sich Susans Psyche in den kargen Innenarealen widerspiegelt: Während es um sie herum auf einmal schön wird, bleibt es in ihr und ihrer Wohnung dennoch dunkel und trostlos. Die Hintergründe wurden übrigens aus bearbeiteten Fotos und gemalten Elementen zusammengesetzt. Auf ihr bewegen sich die gezeichneten und nur rudimentär animierten Figuren.



Was ist real und was nicht? Susan verliert mit der Weile ihren Sinn für die Realität.

Verglichen mit anderen, aktuellen Adventures à la The Walking Dead oder Goodbye Deponia wirkt The Cat Lady eher schlicht. Die Darstellung ist platt und wenig räumlich. Zudem wirken die Figuren mit ihren nicht besonders flüssigen Animationen oft wie aus einem Puppentheater. Dass dem Entwickler geringe finanzielle Mittel zur Verfügung standen, ist nicht zu bestreiten. Der Look wirkt zunächst nämlich eher abschreckend, ähnlich wie eine Kollage aus zusammengeklebten Bildern aus Zeitungen. Lässt man sich jedoch auf den experimentellen Stil ein, packt einen schon nach kurzer Zeit die stimmungsvolle Atmosphäre.

Neben der Optik spielt besonders der abwechslungsreiche Soundtrack eine maßgebliche Rolle beim Arthouse-Gefühl von The Cat Lady. Besonders in den ruhigen Momenten kommt die depressive Grundstimmung gut zur Geltung. Hier lauscht der Spieler einem atmosphärischen Klangteppich aus ruhigen Klavierstücken mit Synthie-Elementen. Überraschenderweise ist in den dramatischen Szenen dann Alternative-Rock Stücke zu hören.

Neben dem Soundtrack ist die Synchronisation eine weitere große Stärke von The Cat Lady. Daran können sich selbst einige große Produktionen ein Beispiel nehmen. Jeder Charakter im Spiel wurde tadellos vertont. Hierfür benötigte der Entwickler ganze 21 Synchronsprecher. Ob nun Susan, Mitzi oder gar die Gegner: Jeder Person nimmt man ihre Rolle ab. Wie bei einem Film hört man den Charakteren mit Freude minutenlang bei ihren Gesprächen zu und fiebert mit ihnen mit. Und hofft, dass Susan am Ende Erlösung oder ihre Lebensfreude (wieder)findet.





Ihrem Psychiater erzählt Susan ihre Vergangenheit - und der Spieler entscheidet was ihr geschehen ist.



3 von 5

nächste Seite



Point & Click

The Cat Lady

Amir Forsati

Artikel

Test

## KOMMENTARE (30)

Nur angemeldete Benutzer können kommentieren und bewerten.

Ich habe ein Konto

Kostenlos registrieren

Neueste zuerst

Älteste zuerst

Top Kommentare

