



**GameStar**  
für Atmosphäre

Transference

# EIN (FAST) GEGLÜCKTES EXPERIMENT

Genre: **Adventure** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Funhouse/SpectreVision** Termin: **18.09.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

**Gruseliges Familiendrama mit Escape-Room-Flair: Das Horror-VR-Spiel Transference aus der Kooperation von Elija Woods Film-Produktionsstudio und Ubisoft Montreal im Test.** Von Manuel Fritsch

Raymond Hayes ist Forscher und Mathematiker und hat ein visionäres Ziel. Er möchte der erste Mensch sein, dem es gelingt, ein menschliches Bewusstsein digital zu konservieren. Wäre es nicht fantastisch, in der

virtuellen Realität durch die Erinnerungen und Gedanken einer fremden Person zu wandeln? Mit den eigenen Augen wichtige Schlüsselmomente aus ihrer Perspektive zu sehen? Als Teilnehmer eines Experiments lädt uns Hayes genau dazu ein – doch bei der Aufzeichnung des Gedächtnisses unseres Helden lief nicht alles rund.

Was wie die Einleitung zu einer typischen Folge der britischen Science-Fiction-Serie »Black Mirror« klingt, ist gleichzeitig auch die Prämisse des Spiels Transference. Der Titel ist eine Kooperation der VR-Abteilung »Funhouse« bei Ubisoft Montreal und der Filmproduktionsfirma SpectreVision, die von Hollywood-Schauspieler Elijah Wood mitgegründet wurde. Dass sich Spieleentwickler und Filmschaffende für einander und ihre jeweiligen Medien interessieren, ist nicht neu, doch in dieser engen Zusammenarbeit erstaunlicherweise doch noch eher die Ausnahme. Die gute Nachricht: Transference hat sehr offensichtlich von diesem Austausch profitiert und ist ein echter Atmosphäre-Hit. Es verbindet gekonnt die immersive Interak-

tion von Videospiele mit der narrativen und audiovisuellen Eindringlichkeit des Films. Die schlechte Nachricht: Weder spielerisch noch erzählerisch schöpft der Hybrid die Stärken des jeweiligen Mediums voll aus.

## Fehler in der Matrix

Im Mittelpunkt der Geschichte steht die Familie Hayes und das Experiment, an dem wir als Versuchsobjekt teilnehmen. Die von Hayes entwickelte Technik erlaubt es uns, die mysteriösen Geschehnisse rund um seine Familie virtuell zu begehen. Absolut meta: Wir tauchen innerhalb dieses VR-Titels auch im Spiel in eine virtuelle Realität ein. Optional lässt sich der VR-Modus übrigens jederzeit über das Menu ein- und ausschalten, und das Spiel kann auch klassisch auf dem Bildschirm fortgeführt werden.

In beiden Fällen betreten wir die simulierte Wohnung der Familie bzw. sehen eine Visualisierung ihrer sehr persönlich geprägten Erinnerung daran. Beim zehnjährigen Benjamin stehen klar Spielsachen, die Schule und der Familienhund Laika im Vordergrund,



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt



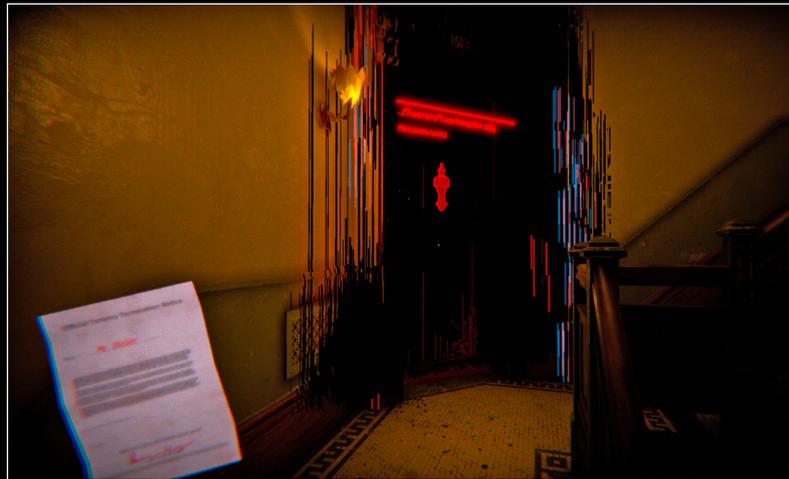
Wow. Was für ein intensives, wenn auch kurzes Erlebnis. In manchen Situationen standen mir wortwörtlich die Nackenhaare hoch und ich hatte richtige, echte Gänsehaut! Transference hat mich fasziniert, geschockt und emotional mitgenommen. Schade nur, dass die an sich spannende Geschichte um die Familie Hayes nicht noch etwas ausführlicher ist und länger andauert. Ich liebe die nicht-lineare Erzählform und die damit verbundenen Sprünge zwischen den Dimensionen und Zeitepochen, die mal mehr und mal weniger subtilen Wandzeichnungen und all die kleinen, verstreuten Hinweise auf das, was dieser Familie zugestoßen ist. Ein wenig mehr spielerische Substanz, ein wenig mehr erzählerische Überraschungen hätten aus Transference auch ohne VR ein kleines Horror-Adventure-Highlight machen können. So ist es »nur« eins der atmosphärisch dichtesten VR-Erlebnisse geworden, die mir nachhaltig in Erinnerung bleiben werden.



In Videosequenzen sehen wir den Forscher Raymond Hayes und seine Familie in Alltagssituationen oder wie er sich direkt an uns als Teilnehmer des Experiments wendet.



Besonders gruselig: Die Kritzeleien an Wänden oder Details wie die ausgeschwärtzten Augen auf dem Kinderbild.



Ein Beispiel für ein Rätsel: Setzen wir an dieser Erinnerungslücke den fehlenden Türklopfer ein, können wir den Raum dahinter betreten.

während das Leben von Katherine Hayes von ihrer Liebe zur Musik geprägt ist. Instrumente, Konzertkarten und Notenblätter prägen ihre Erinnerungsaufzeichnung.

Der visuell verstörend wie faszinierende Clou in Transference ist: Die Hayes'sche Datenaufzeichnung hat nicht zuverlässig funktioniert und so sind Teile der Simulation unvollständig. Einige Objekte flackern oder bestehen nur aus Linien und Polygonen, und etliche Texturen werden nicht vollständig oder nur fehlerhaft geladen. Der berühmte »Fehler in der Matrix« ist sogar so deutlich zu erkennen, dass wir teilweise hinter die digitalen Kulissen der Aufzeichnung blicken und statt Einrichtungsgegenständen auch mal nur den Dateinamen mit dazugehörigem Laufwerkspfad lesen.

Diese Surrealität ist die große Stärke von Transference, und die Designer setzen dieses Stilmittel gekonnt ein, um uns als Spieler permanent zu verunsichern. Wir können uns schlicht auf nichts verlassen. Mal führt eine bekannte Tür in ein völlig neues Gebiet oder ein zweistöckiges Treppenhaus wird zu einer unendlichen Spirale, während gequälte Schreie und Hilferufe an unseren Nerven zerren. Ohne zu viel zu verraten: Das Wissen um Naturgesetze kann man zum Start des Spiels getrost zur Seite legen.

### Escape-Simulator mit Zeitreise

Spielerisch ordnet sich Transference irgendwo zwischen Adventure, Walking Simulator und Escape Room ein. Vereinzelte Objekte in der häuslichen Umgebung lassen sich per Tastendruck aufheben, drehen und untersuchen. Die sporadischen und insgesamt sehr wenigen Rätsel bestehen größtenteils darin, einen bestimmten Gegenstand an die richtige Stelle zu tragen. Der spielerische Kniff dabei: Betätigen wir einen Lichtschalter, sehen wir die Räume der Wohnung zu unterschiedlichen Zeiten und aus den unterschiedlichen Blickwinkeln der drei Familienmitglieder. Halten wir bei diesen Zeitreisen einen Gegenstand aktiv in der Hand, können wir diesen »mitnehmen«. Ist das Objekt dann schlussendlich an der richtigen Stelle abgelegt, repariert diese Aktion eine korrup-

te Erinnerung und öffnet beispielsweise eine neue Tür oder startet eine Skriptsequenz, die uns in den nächsten Teil der Erzählung führt. Themen wie häusliche Gewalt, Machtmissbrauch und Depression werden klar thematisiert und wühlen auf, daher ist Transference auch in Verbindung mit dem ausgeprägten Fokus auf psychologischen Horror nicht ohne deutliche Vorwarnung zu empfehlen.

Die Familiengeschichte wird neben unserer eigenen Erforschung der Wohnung und Einrichtung immer wieder durch kurze Einspieler im VHS-Look auf den Monitoren des Hauses ausgeschmückt. So erleben wir beispielsweise einen Kindergeburtstag von Benjamin oder hören dem Forscher Raymond zu, wie er die Fortschritte seines Experiments protokolliert.

Die Hayes werden von drei professionellen Schauspielern glaubhaft gemimt – lediglich die hin und wieder etwas aufgesetzt wirkende und nicht lippensynchrone deutsche Synchronspur nagt an der Atmosphäre und Glaubwürdigkeit der Akteure. Als spielerische Sammelaufgabe lassen sich diese Videos auch als tatsächliche Videobänder in Schubladen und Schränken finden. Diese Tapes können dann im Menü im Vollbild erneut abgespielt werden.

### Garantierte Gänsehaut

Das audiovisuelle Design und die Atmosphäre sind packend umgesetzt. Die Story wird nicht linear erzählt und arbeitet oft mit subtilen Hinweisen in der Kulisse und unheimlichen Geräuschen. Zwar ist klar zu erkennen, dass die Verwirrung des Spielers von den Entwicklern beabsichtigt ist – dennoch bleiben für unseren Geschmack am Ende zu viele Fragen offen. Wir fühlten uns nach dem Abspann eher wie nach einer gelungenen ersten Episode der neuen Lieblings-Mysteryserie und nicht befriedigt wie nach einem guten Film. So gerät die Geschichte neben all der atmosphärischen Brillanz stark in den Hintergrund und hört abrupt nach etwas weniger als zwei Stunden Spielzeit bereits auf. Wir verleihen Transference trotzdem einen Award in Punkto Atmo-

sphäre, weil es uns in einzigartige und faszinierend neue Situationen versetzt, die wir so noch nie erlebt und gesehen haben. Allerdings gilt der Award und die Empfehlung nur für den VR-Modus. Ohne die damit einhergehende erhöhte Immersion und das beklemmende Gefühl, sich wirklich inmitten dieses verstörenden Erinnerungsexperiments zu finden, verliert der Titel viel von seinem Reiz. Wer die nötige VR-Hardware dafür besitzt, sollte diesen surrealen und packenden Ausflug in die Abgründe der Hayes-Familie aber nicht verpassen. ★

## TRANSFERENCE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2500K | AMD FX-6350  
Geforce GTX 660 | Radeon HD 7870  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-4590 | AMD FX 8350  
Geforce GTX 970 / AMD 290  
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- guter Einsatz von Licht und Schatten
- professionelle Schauspieler und Synchronsprecher
- überzeugende Immersion in VR
- stilischerer Psychothriller-Flair
- verliert viel im 2D-Modus

### SPIELDESIGN



- intuitive Steuerung
- klare Führung trotz verwirrendem Setting
- Wechsel zwischen VR und Non-VR jederzeit möglich
- komplett linear, wenig Spielraum
- stark eingeschränkte Bewegungsfreiheit

### BALANCE



- Spiel kommt ohne Kampf aus
- Scheitern oder Sterben nicht möglich
- keine Frustrationsmomente oder Trial & Error
- Rätsel sehr einfach und naheliegend
- keine spielerische Abwechslung

### ATMOSPHÄRE / STORY



- surreale Stimmung
- behandelt Themen wie häusliche Gewalt
- Musik und Effekte gezielt eingesetzt
- starke Schock- und Gruselmomente
- viele Fragen am Ende offen

### UMFANG



- versteckte Videobänder
- fehlender Wiederspielreiz
- nur 90 Minuten lang
- nur freie Fortbewegung in VR, fehlende Optionen
- keine Kapitelwahl möglich

### FAZIT

Gruselig verstörendes Familiendrama in Spielfilmlänge mit Escape-Room-Flair. Spielerisch leicht, aber intensiv – besonders in VR.

