

Return of the Obra Dinn

DIE KUNST, GROSSARTIGE SPIELE ZU MACHEN



GameStar
für Atmosphäre

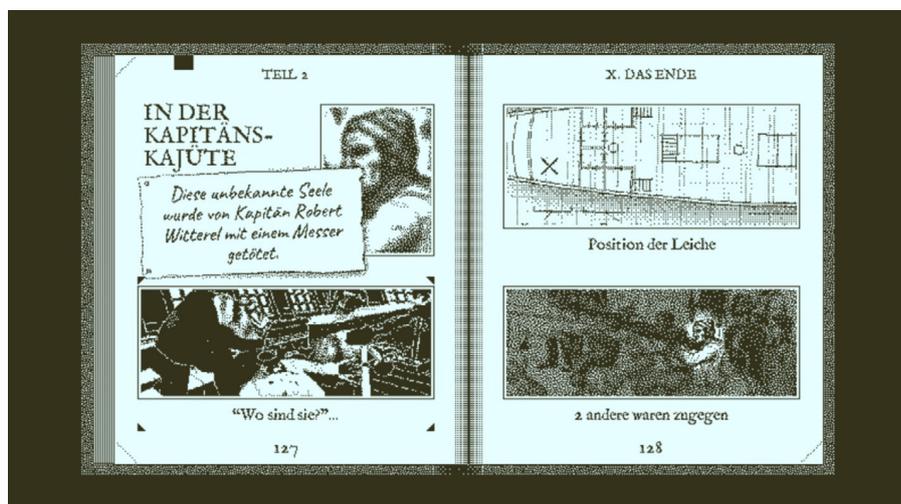
Genre: **Adventure** Publisher: **3909 company** Entwickler: **Lucas Pope** Termin: **18.10.2018** Sprache: **Englisch (deutsche Texte)**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit dem Detektivabenteuer Return of the Obra Dinn legt der Macher von Papers, Please erneut ein unvergessliches Ausnahmespiel hin.

Von Patrick Mittler

Als ein freudiges Wiedersehen kann man die namensgebende Rückkehr der Obra Dinn nicht bezeichnen. Das Schiff der Ostindischen Handelskompanie verschwindet im Jahr 1802 auf einer Fahrt rund um das Kap der Guten Hoffnung und taucht erst fünf Jahre später wieder auf. Als Geisterschiff. Alle an Bord sind tot. Nun schlüpfen wir in die Rolle eines nicht ganz normalen Versicherungsangestellten, der herausfinden soll, was zur Hölle auf der Obra Dinn passiert ist.

Ein Versicherungsangestellter? Da werden Erinnerungen an das erste Spiel aus der Feder von Lucas Pope wach. In Papers, Please (siehe Kasten am Ende dieses Artikels) hat er uns in die Haut eines Grenzbeamten gesteckt, der in die beklemmenden Mühlen eines diktatorischen Regimes gerät. Den Kniff, bürokratische Arbeit als eine Art faszinie-



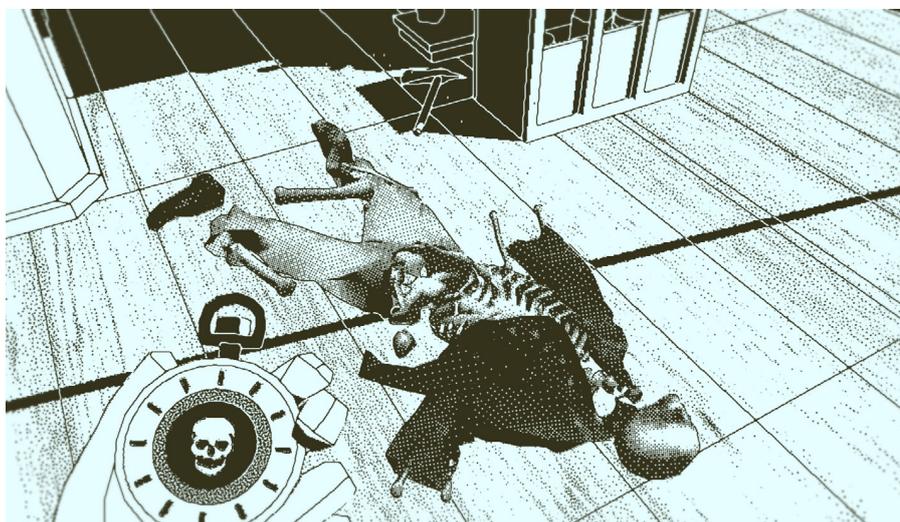
Im Buch sollen wir zu jedem Todesfall die Umstände eintragen. Wer kam wie ums Leben? Erst wenn wir bei drei Fällen richtig liegen, ändern sich die Notizen links zu gedruckten Buchstaben.

rend-schreckliches Puzzle zu inszenieren, wiederholt Pope zwar nicht eins zu eins, aber Return of the Obra Dinn hat mit Papers, Please doch etwas gemeinsam: Es ist erneut ein absolutes Ausnahmespiel, das mal wieder beweist, welche große Kunst Videospiele heutzutage sein können.

Gameplay schlägt Grafik

Mit Kunst meinen wir nicht den Stil von Return of the Obra Dinn. Klar hat die monochrome Retro-Optik ästhetisch ihren unbestreitbaren Reiz, aber die hochgradig stilisierte Grafik ist im Grunde Blickfang, Geschmackssache oder vielleicht einfach nur ein Mittel zum Zweck des Andersseins, des Herausstechens aus der Masse. Der Stil ist eine minimalistische Anspielung auf alte Computersysteme (mit Grafikooptionen, die zum Beispiel den Monochrom-Modus des Atari ST oder Macintosh simulieren), und es ist beeindruckend, wie Ereignisse, Schauplätze oder Charaktere durch so wenige Pixel lebendig werden. Die Kunst von Return of the Obra Dinn, die wir meinen, liegt aber woanders – nämlich in den genialen Gameplay-Ideen, die eine spannende Detektivgeschichte auf eine verflixt schlaue und erfrischende Art und Weise erzählen.

Aber der Reihe nach: Schon nach ein paar Schritten an Deck des Geisterschiffs entdecken wir ein Skelett, und sobald wir vor den Überresten stehen, zückt unser Versicherungsermittler seine Taschenuhr. Dieses Werkzeug wird Memento Mori genannt und mit einem Klick beginnen sich seine Zeiger



Wir stolpern an Deck über ein Skelett. Dank unserer dämonischen Taschenuhr können wir zum Zeitpunkt des Todes dieses Opfers springen und so mehr über die Tat herausfinden.

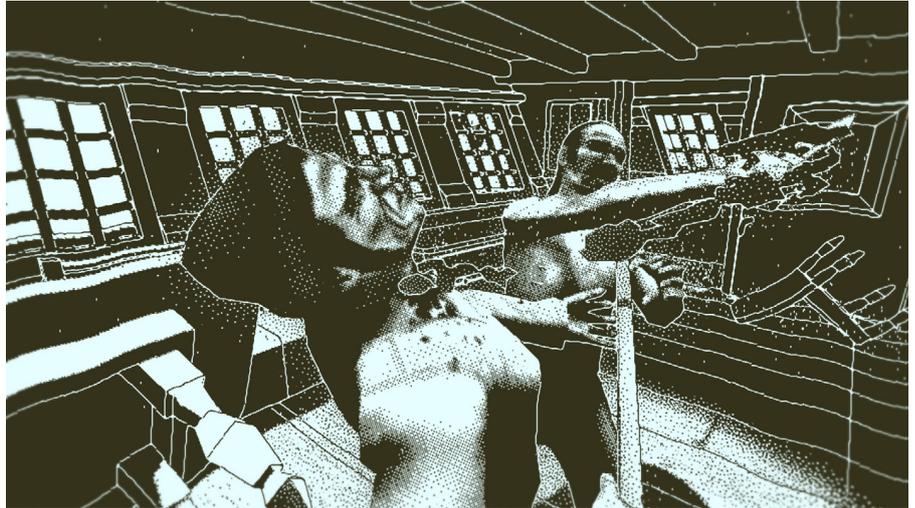


Patrick Mittler
@patrickmittler



Normalerweise ist es bei mir so, dass ich mich zwar freue, wenn ich abends ein tolles Spiel weiterzocken kann, aber davor und danach denke ich kaum daran. Return of the Obra Dinn hat mich aber auch dann nicht losgelassen. Vor allem, weil es echte Denkarbeit und Deduktion fordert und wir uns nach einem gelösten Todesfall ähnlich befriedigt belohnt fühlen, als hätten wir in Dark Souls nach langem Üben einen knackigen Bossgegner geschafft. Auf dem Weg zur Arbeit, beim Kochen, selbst beim Schreiben dieses Meinungskastens grüble ich noch über die letzten offenen Rätsel, Zusammenhänge und die spannende Geschichte. Das haben bei mir nur wenige Spiele geschafft, und ich glaube, dass jeder, der nur ein kleines bisschen Leidenschaft für Rätsel, Detektivgeschichten oder von mir aus Seemannsgarn mitbringt, ebenso in dieses verflixt gut gemachte Kleinod von einem Spiel reinkippen wird.

wild zu drehen. Der Bildschirm wird plötzlich schwarz und wir hören einen aufgeregten Streit. Jemand fordert den Kapitän der Obra Dinn auf, die Tür zu seiner Kajüte zu öffnen. Das Wortgefecht eskaliert und plötzlich stehen wir vor einem Standbild des Grauens: Ein Mann hat eine Pistole abgefeuert, die Kugel zerfetzt den Hals seines Opfers. Die Zeit steht still und wir können uns in dieser eingefrorenen Szene frei bewegen.



Die Todeszeitpunkte sind Standbilder des Grauens – untermalt von düsterer Seefahrermusik. Wir können darin herumlaufen und sollten möglichst viele Details beachten.

Sherlock Holmes an Deck

Dies ist der erste Teil unserer Ermittlungsarbeit: Über unsere Uhr springen wir direkt zum Todeszeitpunkt von Personen, deren Überreste oder geisterhafte Schemen wir auf der Obra Dinn entdecken. Der zweite Teil unserer detektivischen Tätigkeit findet in einem Buch statt, das wir per Tastendruck jederzeit öffnen können. Dieser Wälzer ist Protokoll und Krimi in einem. Anfangs enthält es Schiffskarten, Zeichnungen von Szenen an Bord und eine Aufstellung der Crew und Passagiere. Dahinter folgen leere Seiten, die sich durch unseren Spielfortschritt langsam mit den unglaublichen Ereignissen an Bord der Obra Dinn füllen.

Unser Ziel ist es, zu jedem Todesfall herauszufinden, wie das Opfer gestorben ist. Wer hat wen umgebracht und wie? Beim ge-

nannten Beispiel hat also der Kapitän jemanden erschossen. Warum, das müssen wir in weiteren Szenen und mit Hilfe unseres Buches erschließen. Trägt das Opfer vielleicht eine bestimmte Uniform oder hat es einen markanten Akzent? In welchem Umfeld ist der Tote auf den Zeichnungen abgebildet, die vom Schiffsleben erhalten sind? Mit solchen Details können wir etwa anhand der Passagierliste das mögliche Opfer eingrenzen. Wenn wir drei Todesfälle richtig angeben, also aus einer Liste an Namen und Todesursachen die richtige Kombi auswählen, ist das ein erster Etappensieg, denn dann ändern sich die betreffenden Einträge im Buch von handschriftlichen Notizen zu Drucklettern. Das heißt, wir lagen richtig und im Buch scheinen neue Fragmente der Geschichte auf, die wir lösen können.



Minimalistisch und surreal: Die Grafik von Return of the Obra Dinn ist ein Hingucker. Hier betreten wir erstmals das namensgebende Geisterschiff.



Wir ergründen die Ereignisse auf der Obra Dinn nicht zwingend chronologisch. Erst nach und nach erschließt sich uns die ganze dramatische Story.

Filmreif inszeniertes Sudoku

Der Clou an der Sache ist, dass uns einfaches Raten nicht weiterbringt. Die Auswahlmöglichkeiten und Kombinationen für das Wer, Wie und Was sind schlicht zu viele. Wir sind also gezwungen, aus den unzähligen Todesszenen eine Chronologie der Ereignisse logisch herzuleiten, Identitäten zu vergleichen, Querverbindungen herzustellen und zwischenmenschliche Dramen richtig zu interpretieren. Selten hat sich Detektivarbeit so authentisch angefühlt wie hier – auch weil wir nur marginale Tipps bekommen. So zeigt uns das Spiel beispielsweise im Notizbuch, wie schwierig es ist, mit unserem jetzigen Wissensstand hinter die Identität einer bestimmten Person zu kommen. Return of the Obra Dinn ist wie das Ausfüllen eines Sudokus – nur spannender und mit mehr Sogwirkung. Und mit weniger Ziffern.

Dass das funktioniert, liegt vor allem an der wendungsreichen Geschichte, die sich Fragment für Fragment und Todesopfer für Todesopfer erschließt. Wir wollen hier nichts vorwegnehmen, denn sonst geht der Reiz von Return of the Obra Dinn auch ein Stück weit verloren. Nur so viel: Die Story hat einige unvorhergesehene (Todes-)Momente parat, die uns die Kinnlade auf den Tisch kra-

chen lassen und immer mal wieder unsere bisherigen Annahmen auf den Kopf stellen. Diese Momente haben sich auch deshalb so in unsere Erinnerung eingebrannt, weil Entwickler Lucas Pope in Sachen Musikeinsatz und Sounddesign enorm viel Fingerspitzengefühl bewiesen hat. Der Soundtrack schwillt in dramatisch passenden Momenten an, die Sprecher legen sich (auf Englisch) hörbar ins Zeug, und auch der platzierte Einsatz von Soundeffekten trägt viel zur dichten Atmosphäre bei.

Kongenialer Krimi

Bis wir alle Todesfälle und die dahinter liegenden Geschichten der Obra Dinn gelöst haben, vergehen, je nachdem wie schnell wir kombinieren, gut sechs bis zwölf Stunden. In dieser Zeit sind wir dermaßen in das komplexe Rätsel des Schiffs versunken, dass uns Mängel kaum aufgefallen sind. Die Navigation im Buch wird mit steigender Komplexität der Zusammenhänge etwas unübersichtlich. Außerdem liegt es in der Natur der Sache, dass unsere Ermittlungen auf der Obra Dinn keinen Wiederspielwert haben, aber zumindest erlebt jeder die Detektivarbeit ein bisschen anders, da man viele Todesfälle in beliebiger Reihenfolge aufklä-

ren kann. Das war aber auch schon alles, was wir an Return of the Obra Dinn bekrifeln können. Der Rest ist schlicht das ungewöhnlichste und zugleich beste Adventure für passionierte Detektive seit Her Story. ★

RETURN OF THE OBRA DINN

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| Core 2 E4700 / Athlon 64 X2 5000+ | Core i3 3240 / Phenom II X4 40 |
| Geforce GT 720 / Radeon HD 3800 | Geforce GTX 650 / Radeon HD 6770 |
| 2 GB RAM, 2 GB Festplatte | 4 GB RAM, 2 GB Festplatte |

PRÄSENTATION

- ☑️ eindrucksvolle Retro-Grafik
- ☑️ starke englische Sprecher
- ☑️ stimmungsvoller Musikeinsatz
- ☑️ minimalistische Effekte wirkungsvoll eingesetzt
- ☑️ Grafikstil kann auf Dauer anstrengend sein

SPIELDESIGN

- ☑️ clevere Indizienuche
- ☑️ eingängige Steuerung
- ☑️ Notizbuch sortiert Erkenntnisse sofort ein
- ☑️ Lesezeichen-Funktion zum Sortieren
- ☑️ Notizbuch-Navigation wird später unübersichtlich

BALANCE

- ☑️ leicht verständliches Spielprinzip
- ☑️ angenehme Lernkurve
- ☑️ komplexe, aber logische Zusammenhänge
- ☑️ dezente optische Tipps
- ☑️ motivierender Story-Fortschritt

ATMOSPHÄRE / STORY

- ☑️ spannende Geschichte
- ☑️ glaubwürdige Charaktere
- ☑️ grimmig-düstere Seefahrer-Atmosphäre
- ☑️ überraschende Wendungen
- ☑️ befriedigende Erfolgsergebnisse

UMFANG

- ☑️ bis zu zwölf Stunden Detektivarbeit
- ☑️ Dutzende spannende Szenen
- ☑️ wird optisch eintönig
- ☑️ Spielwelt besteht nur aus einem Schiff
- ☑️ kein Wiederspielwert

FAZIT

Eine packende, tragische und überraschende Seefahrer-Mär – erzählt als komplexes, aber logisches Abenteuer für passionierte Detektive.



Papers, Please

Lucas Popes Indie-Hit Papers, Please sollte man gespielt haben. Als Grenzbeamter des fiktiven totalitären Staates Arstozka müssen wir ständig zwischen Pflichterfüllung und Mitgefühl abwägen. Wer hart ist, ernährt zwar seine Familie, schickt dafür aber vielleicht Flüchtlinge zurück in den Tod. Starker Stoff!

