

11 – 11: Memories Retold

EIN SPIEL FÜR DEN FRIEDEN



Genre: **Adventure** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Digixart Entertainment** Termin: **9.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Memories Retold ist nur wenig Spiel, zeigt dafür aber die Schrecken des Ersten Weltkriegs ähnlich eindrucksvoll wie Valiant Hearts.

Von Elena Schulz

»Los, mach ein Foto!« Der Offizier winkt mich heran. Er steht neben einem deutschen Kriegsgefangenen, hat die Waffe auf den Kopf des knienden Mannes gerichtet. Kein Mann, es ist noch ein Junge. Ich schlucke. Es muss doch einen Weg geben, das nicht festhalten zu müssen? Ich laufe ziellos durch die Ruinen, während der Offizier weiter schreit. »Mach schon! Mach ein Foto!«

Es hilft nichts, ich muss ja den Test zu 11 – 11: Memories Retold schreiben, also muss ich weiterspielen. Schweren Herzens zücke ich die Kamera und halte den Moment für die Nachwelt fest. Im nächsten Moment fällt ein Schuss. Ich fühle mich mies.

Im Kriegsdrama um zwei Soldaten aus dem Ersten Weltkrieg – Ingenieur Kurt auf deutscher Seite und Fotograf Harry auf kanadischer – gibt es keine Helden, sondern nur Menschen, die überleben wollen. Das entmachtet mich oft, ähnlich wie in einem Valiant Hearts sind meine spielerischen Möglichkeiten begrenzt. Es passt aber auch zum Thema. Kontrollverlust. Ohnmacht. Memories Retold ist mehr interaktive Erzählung als Spiel, hinterlässt aber tiefe Spuren.

Es geht um Menschen statt Krieg

Bei 11 – 11: Memories Retold springt zunächst die ungewöhnliche Aquarell-Optik ins Auge. Durch intensive Beleuchtung und bunte Farben habe ich das Gefühl, ein beispielbares Gemälde vor mir zu haben. So verstecken die Entwickler gleichzeitig, dass der Titel technisch eher simpel ist. Das merkt man auch beim stellenweisen Flimmern von Objekten und an der Detailarmut. Die fällt gerade bei den Gesichtern auf, die mangels erkennbarer Mimik selten Emotion darstellen können. Gemeinsam mit dem sehr gefühlvollen Soundtrack ergibt sich durch den Grafikstil aber trotzdem ein stimmungsvolles Gesamtbild.

Memories Retold erzählt eine packende Antikriegsgeschichte, indem es den Krieg in den Hintergrund treten lässt. Es geht nicht um Schlachten oder Heldentaten, sondern um Menschen, die sich in Schützengräben zwischen Angst und Langeweile betrinken. Sie spielen Karten, weinen und vermissen ihre Familie. Für das Vaterland kämpfen will fast niemand. Und das auf beiden Seiten: Einen Bösen gibt es in Memories Retold nämlich nicht. Deutsche, Kanadier, Franzosen, alle stecken im selben Elend fest. Selbst Offizier Barrett, der mich die Hinrichtung des Gefangenen fotografieren lässt, finde ich einmal weinend vor. Hinter der Fassade des harten Mannes lauern seine Abgründe, auch er zerbricht langsam am Krieg und an seiner Rolle darin.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Memories Retold hat mich mehr als nur einmal intensiv bewegt. Im Gegensatz zum Antikriegsspiel Valiant Hearts fügt sich das Spielerische hier zudem besser ein. Man löst zwar simple, aber dafür auch im Kontext authentisch wirkende Aufgaben, statt sich Verfolgungsjagden oder Boss-Karikaturen zu stellen. Gerade Letzteres ist ein großer Pluspunkt: In Memories Retold gibt es keine Bösen. Selbst Offizier Barrett ist letztlich ein armer, gebrochener Mann. Memories Retold zeigt für mich so eindrucksvoll wie kaum ein anderes Spiel, was Krieg wirklich bedeutet: Elend und Verzweiflung für alle, egal auf welcher Seite sie stehen. Memories Retold erzählt nicht nur eine Kriegsgeschichte, es handelt von Menschen und dem, was ihnen in einer so dunklen Zeit Hoffnung geben kann.

Ein Krieg, viele Schicksale

Meine Spielfiguren sind mittendrin: Harry ist ein junger Fotograf, der nur Soldat wird, um seine Flamme Julia zu beeindrucken. Kurt wiederum erfährt, dass die Einheit seines Sohnes verschwunden ist, und macht sich auf die Suche nach ihm. Es geht um persön-



Als Fotograf töten wir nicht, sondern halten wichtige Momente fest – oder auch solche, die wir als Spieler auswählen.



Wir dürfen offene Schauplätze wie Gräben oder Lagerplätze relativ frei erkunden und mit den Soldaten interagieren.



Der Aquarell-Stil von Memories Retold wirkt malerisch und atmosphärisch, lässt aber auch gerade bei den Figuren Details vermissen.

liche Geschichten statt um das große Ganze. Beide Charaktere sind mit Elijah Wood und Sebastian Koch prominent und sehr gut vertont. Die Vertonung bringt zudem einen Kniff mit: Jeder spricht in seiner Landessprache. Als Spieler helfen mir zwar Untertitel, die Figuren verstehen aber nur ihre eigene Sprache, was zu Missverständnissen führen kann – etwa, wenn man jemandem klarmachen will, dass man ihn nicht töten möchte.

Besonders interessant wird es, als Kurt und Harry unfreiwillig gemeinsam eingeschlossen werden und sich irgendwie verständigen müssen. Als die beiden merken, dass sie einander nichts tun wollen, entsteht eine zarte Freundschaft. Obwohl die beiden Gegner im Krieg sind, versuchen sie, sich zu helfen. Man steuert sie abwechselnd, während ihre Geschichten sich immer wieder beeinflussen. Das sorgt für eine besonders intensive Erfahrung, weil man immer zwei Blickwinkel auf ein Ereignis mitbekommt. Zusätzlich erfährt man über in der Welt verstreute Sammelobjekte viel über die Hintergründe und realen Umstände des Ersten Weltkriegs, was das Erlebte glaubhafter wirken lässt. Memories Retold bemüht sich sichtlich, den Konflikt authentisch darzustellen und Wissen zu vermitteln.

Gewehre abkühlen statt schießen

Die Spielmechaniken fallen zwar rar und simpel aus, vermitteln dafür aber ein gutes

Bild dessen, was Soldaten im Ersten Weltkrieg (durch)gemacht haben. Ich ballere mich nicht wie in Battlefield 1 über das Schlachtfeld, sondern kühle überhitzte Maschinengewehre ab oder versuche, den Feind abzuhören. Dabei muss ich immer wieder kleine Rätsel lösen, etwa Funkgeräte reparieren; wirklich herausfordernd wird Memories Retold aber nie.

Ein wenig lästig ist auch, dass es keine Questmarker oder Hinweise gibt, weshalb ich oft eine Weile durch den Schützengraben irre, bevor ich Person X oder Gegenstand Y gefunden habe. Dafür nutzt Memories Retold clever seine zwei Hauptfiguren: Kommen sie zusammen, ist Teamwork angesagt. Man muss zum Beispiel eine Schleichpassage mit Harry meistern, während Kurt deutsche Soldaten ablenkt oder ihm den Weg freiräumt. Zusätzlich verfügen beide über ein Haustier: Harry wird von einer Taube begleitet, Kurt von einer Katze. Beide darf man zwischendurch spielen, um für Ablenkungsmanöver zu sorgen oder unerreichbare Collectibles aufzusammeln, was etwas Abwechslung reinbringt.

Es gibt auch Entscheidungen im Spiel. Viele fallen klein aus und dienen eher dazu, mir unterschiedliche Möglichkeiten zu geben, mit dem Krieg umzugehen. Neben Dialogoptionen, bei denen ich mich flott entscheiden muss, darf ich als Kurt auch Briefe an meine Familie schreiben und dabei ehr-

lich von den Schrecken des Krieges berichten – oder alles beschönigen. Harry sucht sich abseits der Story-Schnappschüsse noch weitere Fotomotive, die er an seine Flamme Julia schicken kann. Das beeinflusst das Verhältnis der Protagonisten zur Familie und zu Julia, wichtig wird meine Wahl aber erst bei den großen Entscheidungen am Schluss. Die legen fest, welches der mehreren Enden ich zu sehen bekomme. Dadurch fühlt es sich wie meine Geschichte an, auch wenn viel vorgegeben bleibt. Letztlich kann ich den Krieg als einfacher Soldat nur im Kleinen verändern. Aber allein, dass die Figuren trotz aller Widrigkeiten an den Frieden glauben, macht sie für mich zu Helden. ★

11 – 11: MEMORIES RETOLD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / Phenom II X4 940
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ungewöhnlicher Gemäldestil
- emotionaler Soundtrack
- sehr gute Sprecher
- intensive Farben und Beleuchtung
- detailarme Umgebungen und Figuren

SPIELDESIGN



- cleveres Teamwork
- realistisch wirkende Aufgaben
- abwechslungsreiche Levels
- kaum richtige Entscheidungen
- wenige, recht monotone Handlungsmöglichkeiten

BALANCE



- faire Speicherpunkte
- man ist nie übermächtig
- guter Spielfluss durch packende Geschichte
- durch fehlende Icons viel Herumgesuche
- sehr einfach

ATMOSPHERE / STORY



- stimmungsvolle Kriegsschauplätze
- herzergreifende Geschichte
- interessante, glaubhafte Charaktere
- kein stumpfes Gut gegen Böse
- viele Hintergründe zum Krieg

UMFANG



- offene Umgebungen
- Collectibles mit interessanten Infos
- keine überflüssigen Spielinhalte
- mehrere Enden
- Rätsel wiederholen sich schnell

FAZIT

Das Adventure 11 – 11: Memories Retold ist nur wenig Spiel, erzählt aber ein emotionales Kriegsdrama, das noch lange nachhallt.



Memories Retold setzt uns stellenweise emotional ganz schön zu, hier sollen wir die Hinrichtung eines jungen Kriegsgefangenen in einem Foto festhalten.