

Bury Me, My Love

SCHLAUCHBOOTE, SCHLAMM UND SCHLIMME ERFAHRUNGEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Playdius** Entwickler: **The Pixel Hunt, ARTE France, FIGS** Termin: **10.1.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **5 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf der Flucht von ihrer kriegsversehrten Heimat ins sichere Europa erlebt die Syrerin Nour Entsetzliches, aber auch Menschlichkeit. Und wir sind im Adventure Bury Me, My Love hautnah dabei.

Von Gloria H. Manderfeld

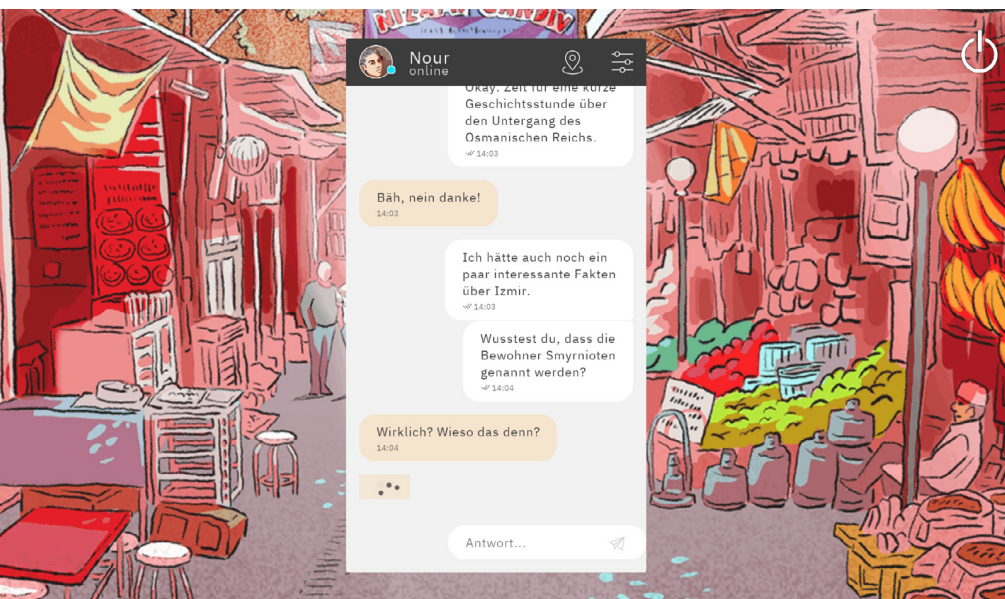
Das Adventure Bury Me, My Love beginnt mit einer folgenschweren Entscheidung: Als ihre Schwester bei einem Bombenangriff auf die Stadt Homs ums Leben bekommt, beschließt die syrische Ärztin Nour ihre Flucht nach Europa, während ihr Mann Majd in der Heimat zurückbleibt und via Handy Kontakt hält. Mit den gesamten Ersparnissen der beiden, einer aus Kleidung, Erste-Hilfe-Tasche und Flickzeug bestehenden Grundausrüstung und einem Flugticket und Visum bricht Nour in die Türkei auf. Als Spieler übernimmt ihr die Rolle von Majd, der versucht, seine Frau aus der Ferne zu unterstüt-

zen. Ihr erfahrt von Nour durch Instant-Messaging-Nachrichten, was die Frau gerade erlebt, und beeinflusst den Verlauf ihrer Reise durch eure Handlungsvorschläge, und Reaktionen auf ihre Berichte.

Fiktion mit realem Kern

Der ungewöhnliche Name des Spiels beruht auf der syrischen Redewendung »Begrabe mich, mein Schatz«, die bei Verabschiedungen gebräuchlich ist und grob übersetzt bedeutet, der andere solle nicht daran denken zu sterben, bevor es die verabschiedende Person tut. Gerade angesichts so mancher lebensgefährlichen Etappe auf Nours Reise wird der Spieletitel zu einer reichlich doppeldeutigen Angelegenheit. Denn nie ist sicher, ob Nour ihr Ziel unbeschadet erreicht. Basierend auf realen Geschehnissen und Tatsachenberichten versucht Bury Me, My Love die Erlebnisse, Unsicherheiten und vor allem auch Gefahren einer Flucht aus Syrien greifbar zu machen. Die Grundidee des Spiels stammt aus einem Artikel der Le-Monde-Journalistin Lucie Soullier über die

Geschichte der nach Deutschland geflüchteten syrischen Migrantin Dana. Nour und Majd repräsentieren im Spiel ein akademisch gebildetes Paar aus der gehobenen syrischen Mittelschicht. Durch ihre Diskussionen über ihr Leben, ihre Freunde und die Flucht werden uns die beiden nach und nach vertrauter. Während Majd als rationaler und emotional etwas zurückhaltender Mann mit religiösen, moslemischen Überzeugungen präsentiert wird, erscheint Nour als mutige, eher unkonventionelle Person mit dem Herz auf dem rechten Fleck, die sich oft durch ihren Humor selbst aus Stimmungstiefs herauszieht. Dennoch gibt es während ihrer Flucht reichlich Situationen, in denen Nour Zuspruch, Hilfe und Ermutigung braucht – dann beeinflusst ihr als Majd aktiv den Verlauf der Geschichte.

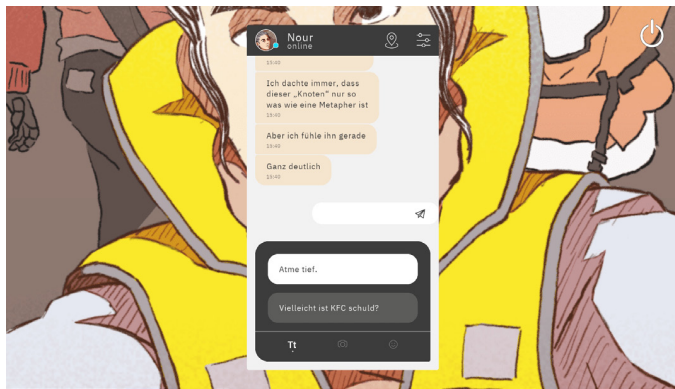


Majd versorgt seine Frau mit Hintergrundwissen zu ihrer Route, das wirkt manchmal etwas aufgesetzt, weil Infos über die Geschichte Izmirs für die Flucht irrelevant sind.



Gloria H. Manderfeld
@GameStar_de

Dieses Spiel ist starker Tobak, wenn man sich wirklich auf die Erzählweise und die eingeschränkten Möglichkeiten von Nour einlässt. In Situationen, in denen sie in Lebensgefahr ist, verprügelt, verachtet und bespuckt wird, merkt man ihren Reaktionen deutlich an, wie nahe ihr diese Erlebnisse gehen. Majds und damit eure spürbare Ohnmacht, in solchen Momenten nur Nachrichten schicken zu können, verleiht dem Spiel tiefe erzählerische Dichte. Ich habe es bei meinen Spieldurchgängen fast immer geschafft, Nour in ein sicheres Ziel-land zu führen, dennoch beschäftigen mich Nours Erlebnisse im Nachhinein deutlich mehr als der spielerische Erfolg. Ich kann nicht einschätzen, wie nahe die geschilderten Ereignisse an der Realität liegen, aber sie vermitteln einen nachhallenden Eindruck und machen Bury Me, My Love zu einem Spiel, das in Erinnerung bleibt.



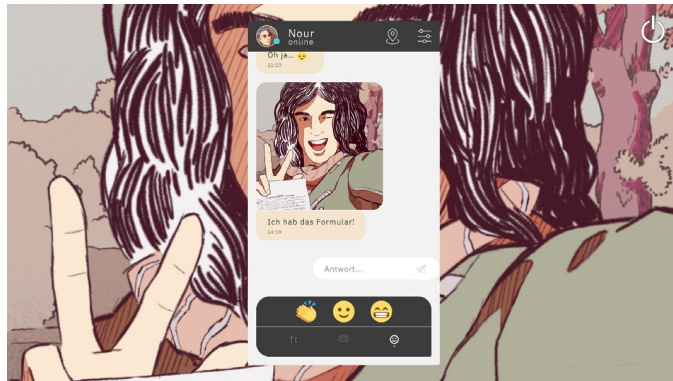
Nour braucht vor der Fahrt auf einem Schlauchboot etwas Zuspruch.



Das Ehepaar teilt gemeinsame Erinnerungen an zerstörte Orte.



In Serbien fotografiert Nour sich und eine Gruppe Flüchtlinge.



Nour bekommt dringend nötige Papiere und teilt ihre Freude mit Majd.

Neunzehn Enden, zahllose Gefahren

Eure Haupttätigkeit als daheimgebliebener Ehemann: lesen! Nour informiert Majd in kleinen Message-Häppchen über ihren aktuellen Aufenthaltsort, schickt im handgezeichneten Grafikstil des Spiels gehaltene »Fotos« von sich oder der Umgebung und fragt immer wieder nach Rat, um in unterschiedlichen Situationen weiterzukommen. Während geruhigerer Warte- oder Reiseabschnitte vertreibt ihr Nour die Langeweile mit lockerem Geplänkel, bei dem die Paardynamik der beiden immer wieder in Running Gags und kleinen Diskussionen über gegenseitige Marotten durchscheint. Dabei überspringt ihr bei einem realen Nachrichtenaustausch auftretende Wartezeiten einfach mit automatisch einsetzendem Zeitraffer, bis sich Nour das nächste Mal meldet.

Als Majd erklärt ihr Nour mittels Handy-Nachrichten die Reparatur ihres kaputt gegangenen Reißverschlusses, übersetzt griechisches Graffiti und zeigt ihr mittels Online-Kartenausschnitt den Weg zu einem Zufluchtsort vor bedrohlichen Verfolgern. Je nach Ereignis erhaltet ihr als Reaktionsmöglichkeit die Auswahl zwischen zwei Textoptionen oder drei Smileys. Nours Route verfolgt ihr über eine extra Karte, auf der die einzelnen und durch eure Entscheidungen beeinflussten Stationen markiert sind.

In lebensgefährlichen Situationen entwickelt das Instant-Messaging-Format echte Spannung, da Nours Antworten dann gar nicht schnell genug kommen können. Viele Schrecken und unvorhersehbare Schwierigkeiten der Flüchtlinge werden durch Nours Reaktionen eindrücklich für euer Kopfkino vermittelt. An reale Begebenheiten angelehnte Ereignisse wie der Zusammenstoß zwischen Flüchtlingen mit ungarischen Grenzpolizisten, ein ertrunkenes Flücht-

lingskind an der türkischen Küste oder ein Flüchtlings-Protestmarsch gestalten die Geschichte noch eindringlicher. Indes verläuft nicht jeder Fluchtversuch erfolgreich: Insgesamt neunzehn unterschiedliche Enden zeigen euch mehrere Zielorte, aber auch das Scheitern von Nours Flucht.

Bildung durch die Hintertür

Den durch die Kooperation der Entwickler mit dem Kultur-Fernsehsender ARTE vorhandenen Bildungsauftrag des Spiels merkt ihr vor allem an den etwas gewollt wirkenden Stellen, bei denen Majd seine Frau mit Informationen zu den Stationen ihrer Reise sowie mit geschichtlichen Hintergründen versorgt. Ob eine Ärztin auf der Flucht zum Beispiel dringender wissen muss, dass Izmir während der Römerzeit Smyrna hieß, als ihr praktische Hilfe für die aktuelle Situation anzubieten, wagen wir zu bezweifeln. Und obwohl es durch Majds Storyanteil durchaus möglich wäre, bleiben uns die Autoren zudem echte Einblicke in den Alltag des zurückgelassenen Ehemannes schuldig – eine verpasste Gelegenheit, auch die Situation der Daheimgebliebenen und im Krieg befindlichen Syrer näher zu beleuchten.

Man merkt dem Spiel an, dass es zuerst als Smartphone-App entwickelt wurde und die Macher für die PC-Version das vorhandene Format nur durch wechselnde, auf Nours Fotos basierende Hintergründe ergänzt haben. Da es nur einen Speicherstand gibt, könnt ihr euch nur am aktuellen Tag anders entscheiden, alternativ beginnt ihr Nours Reise einfach von vorn. Einen Fluchtversuch spielt ihr in etwa eineinhalb bis zwei Stunden durch, bereits bekannte Textabschnitte lassen sich jedoch nicht überspringen – ihr müsst sie nochmal komplett durchspielen, was den Spannungsfaktor von Durchgang zu

Durchgang deutlich reduziert. Die nervigen Soundeffekte und wenig abwechslungsreiche Hintergrundmusik sind unschöne, jedoch glücklicherweise deaktivierbare Begleiterscheinungen der Reise. ★

BURY ME, MY LOVE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2115C / Athlon II X3 455
GeForce GTX 460 / Radeon HD 5770
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 860S Quad / FX-6200
GeForce GTX 960 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- handgezeichnete Illustrationen
- glaubhafte Handyoptik
- nervige Soundeffekte
- abwechslungsarme Hintergrundmusik
- aufs Notwendigste reduzierte Portierung

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Aufgaben
- Story-Entscheidungen mit Auswirkung
- schlechte Enden möglich
- Konsequenzen von Entscheidungen schwer vorhersehbar
- Handy-Herkunft deutlich

BALANCE

- faire Speicherpunkte
- nur ein Spielstand
- Textabschnitte nicht überspringbar
- stark eingeschränkte Einflussmöglichkeiten
- keine echten Herausforderungen

ATMOSPHERE / STORY

- Paardynamik
- nüchterner Blick auf Fluchtrealitäten
- spannende Gefahrsituationen
- kaum Einblick in Alltag der Zurückbleibenden
- aufgesetzt wirkende Faktenvermittlung

UMFANG

- hoher Wiederspielwert
- 19 Enden, 50 Orte
- abwechslungsreiche Fluchtrouten
- interessante NPCs und Erlebnisse
- wiederkehrende Reiseabschnitte bei späteren Durchgängen

FAZIT

Ungeschminkt erzählte, abwechslungsreiche Fluchtgeschichte mit authentischen Protagonisten, die im Kopf lange nachhallt.

76