Superliminal

EINE FRISCHE PERSPEKTIVE

Genre: **Denk- & Ratespiel** Publisher: **Pillow Castle** Entwickler: **Pillow Castle** Termin: **12.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Epic)**

Hinter den Kulissen von Somnasculpt sieht es eher traurig aus – und das ist nur ein Beispiel für die unterschiedlichen Umgebungen.

Audiologs und Monologe unserer Testaufsicht lockern das Spielgeschehen auf und geben Hintergrundinfos zum Somnasculpt-Programm.

First-Person-Rätselspiele haben inzwischen eine Tradition. Das Debüt von Pillow Castle will einen neuen Blickwinkel auf das Genre bieten – wortwörtlich. Von Florian Zandt

Florian Zandt
@zandterbird

Spiele, die einen wirklich neuen Blickwinkel auf bekannte Probleme, Mechaniken und Themen liefern, haben bei mir direkt einen Stein im Brett. Und wenn sie das Ganze von der metaphorischen auf die tatsächliche Ebene hieven wie Superliminal, erst recht.

Dabei hat der First-Person-Puzzler natürlich auch seine Schwächen. Technisch gesehen sieht das Spiel nicht mehr wirklich frisch aus, man merkt ihm die sechs Jahre an, kontert das aber mit tollem Leveldesign. Und für Menschen, die Spiele hauptsächlich nach dem Verhältnis zwischen Anschaffungskosten und Spieldauer bewerten, ist Superliminal definitiv ein Flop.

Was der Titel in seinen knapp zwei Stunden allerdings mit mir anstellt, wie er meine Erwartungen mit kleinen Wendungen untergräbt, und zu welchem simplen, aber bedeutungsvollen Schluss er schließlich am Ende gebracht wird, unterhält mich auf seine Art nur wenig schlechter als damals Portal oder The Stanley Parable.

Sechs Jahre Entwicklungszeit für ein augenscheinlich simples und kurzes Rätselspiel wie Superliminal wirken erst mal relativ lang. Schließlich geht es in dem Titel nur darum, durch das Manipulieren von Objekten immer abstraktere Levels in Ego-Perspektive zu durchqueren. Wer bei dem ersten Titel von Pillow Castle allerdings einen Walking Simulator Plus erwartet, täuscht sich.

Das fängt allein bei der Vorgeschichte an. Uns wird zu Beginn erklärt, dass die Firma Somnasculpt mit fortschrittlicher Technologie die Träume von Menschen begehbar gemacht hat. Damit soll es möglich sein, Probleme wie Stimmungsschwankungen oder Selbstzweifel an der Wurzel zu beseitigen. Woran genau unsere nicht näher definierte Protagonistin leidet, ist nicht klar. Es wird lediglich deutlich, dass ihr keine Wahl als diese Therapie bleibt und wir sie durch ihr Unterbewusstsein steuern müssen. Damit werden auch die stellenweise ziemlich abgefahrenen Spielumgebungen gerechtfertigt. In Träumen ist schließlich vieles möglich. Zum Beispiel mit dem Fahrstuhl von Unterbewusstseinsebene zu Unterbewusstseinsebene zu fahren oder eine Renovierungsaktion als Horrorgeschichte zu verkaufen.

Alles eine Frage des Blickwinkels

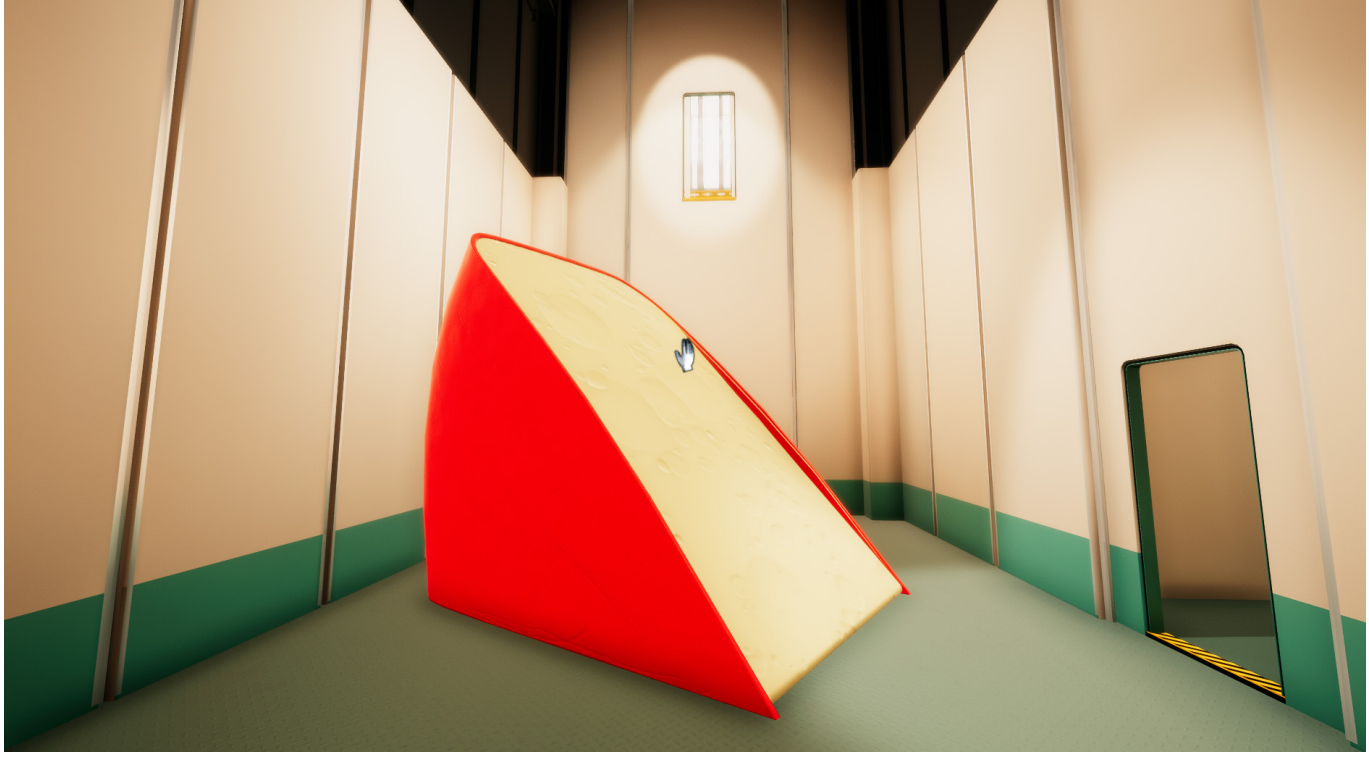
Diese oft unerwarteten Wendungen ziehen sich wie ein roter Faden durch Superliminal. Den Kontext liefern die humorigen Ansagen des Computerprogramms, das uns mit beißenden Kommentaren durch das gut gemachte Tutorial und das weitere Geschehen führt, und die Audiologs von Dr. Glenn Pierce, dem Gründer von Somnasculpt. In Kombination erinnern diese hervorragend gesprochenen Ausführungen an Portal und The Stanley Parable, obwohl Superliminal letzten Endes doch ein anderes Spiel ist.

Schließlich geht es hier wortwörtlich um neue Blickwinkel. Das Rätseldesign ist auf der Idee der erzwungenen Perspektive aufgebaut. Diese Technik aus Film, Kunst und Architektur sorgt je nach Position des Betrachters oder der Kamera für optische Täuschungen. So wirken Gegenstände, die in der Realität winzig sind, je nach Einstellung riesengroß. Dieser Gegensatz ist der Kern eines Großteils der frühen Puzzles. Ein Beispiel: Um eine hoch in der Wand eingelassene Tür zu erreichen, müssen wir aus einem Stück Käse eine Rampe bauen. Das Stück ist dafür nicht groß genug. Gehen wir aber nah genug ran, heben es mit einem Mausklick auf und lassen es mit einem weiteren Klick so fallen, dass es im Verhältnis zur Umgebung in unserem direkten Sichtfeld groß wirkt, verwandelt sich das Lebensmittel in eine gigantischere Version seiner selbst.

Auch die Umgebung kann in die Lösung der Rätsel einbezogen werden. Beispielsweise finden wir uns an einer Stelle in einer Art Filmset wieder. Dessen Wände können wir durch das Bauen von Rampen überwinden – oder einen anderen Weg suchen. Und spätestens an der Stelle mit dem Ventilator und den Äpfeln waren wir über alternative Lösungsansätze dankbar – solltet ihr Superliminal spielen, wisst ihr, was wir meinen.

Technisch nicht mehr taufrisch

Für jedes Unterlevel, vom Puppenhaus über den schon erwähnten Horrortrip durch



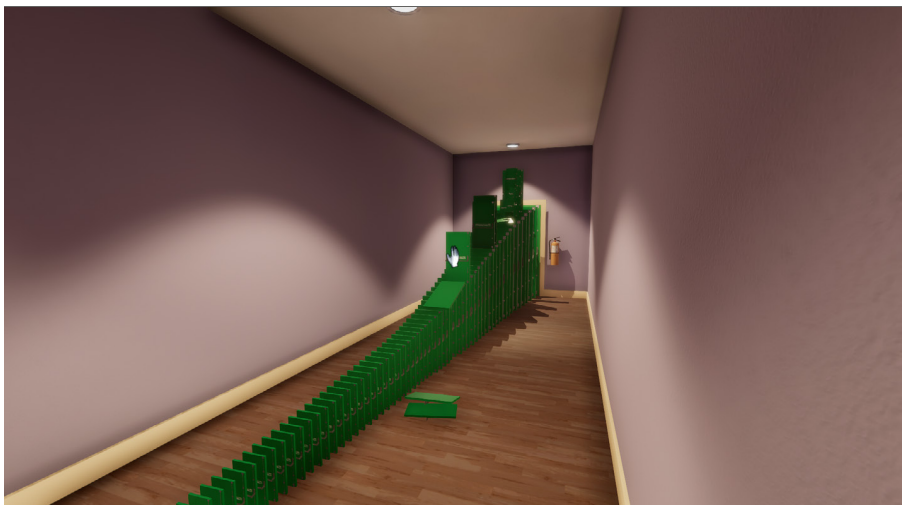
In den ersten Levels lernen wir anhand einfacher Beispiele, wie die Rätsel prinzipiell funktionieren.

schummrige Flure bis zur abstrakten Welt aus Licht und Schatten haben sich die Macher auch unterschiedliche Ergebnisse bei der Interaktion mit Objekten überlegt. Heben wir in einem Level noch Gegenstände mit einem Klick auf, verdoppeln wir diese im nächsten Level vielleicht durch Draufklicken. Das täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass es in den meisten Rätseln nur darum geht, Treppen zu bauen und Schalter zu aktivieren. Wenn das Spiel allerdings diese Erwartung umkehrt, scheint das Potenzial durch. Leider wird es gerade in den optisch interessantesten späteren Levels manchmal schwierig, die Mechaniken zu entschlüsseln. So gab es ein oder zwei Stellen, an denen wir ein auf den ersten Blick simples Rätsel nur durch Herumprobieren lösen konnten. Wird das Spiel zu abstrakt und verliert sich zu sehr in seiner Designphilosophie, kommt es also durchaus mal zu Frustmomenten. Die werden auch durch die reduzierte und deswegen manchmal etwas detailarme Optik nicht wieder aufgefangen. Ärgerlich: Wenn einem der nicht abschaltbare Weichzeichner-Effekt an den Rändern des Blickfelds einmal aufgefallen ist, nervt er bei jedem Kameraschwenk und lässt sich nicht mehr ins Unterbewusstsein zurückverbannen.

Realität ist, was du draus machst

Thematisch passt dieser Effekt zwar zur Traumreise, auf die wir uns begeben, die besondere Atmosphäre und das traumwandlerische Gefühl erschafft das Spiel aber auf anderem Weg. Zum Beispiel dadurch, dass wir uns immer wieder fragen, ob wir denn wirklich noch schlummern oder nach der letzten Fahrstuhlfahrt schon längst wieder aufgewacht sind und jetzt die Flure der Somnasculpt-Klinik durchlaufen. Dieses Spiel mit der wahrgenommenen und tatsächlichen Realität verleiht Superliminal eine weitere Bedeutungsebene und macht die Aneinanderreihung der tendenziell ähnlichen Puzzles spannender als erwartet. Vor allem auch, weil so kein Leerlauf aufkommt. Während wir darüber grübeln, welche Realitätsverdrehung hinter der nächsten Ecke auf uns wartet, kommt einem selbst der längste Spaziergang durch Puppenhausflure oder Testkammern nämlich eher kurz vor.

Letztlich will uns das Spiel beweisen, dass die Lösung vieler Probleme Ansichtssache ist. Dass nicht jedes Hindernis in der echten Welt durch das Betrachten aus einem anderen Blickwinkel überwunden werden kann, ist klar. Aber schließlich flimmert zum Ende des Spiels nicht umsonst der Satz »Danke fürs Träumen« über den Bildschirm. ★



Nicht immer löst ein Klick das aus, was uns vorher beigebracht wurde.

SUPERLIMINAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500 / Athlon X4 845	Core i5 3330 / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950	Geforce GTX 1070 / Radeon RX Vega 56
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ⊕ minimalistische Optik
- ⊕ tolle Synchronsprecher
- ⊕ abwechslungsreicher Soundtrack
- ⊖ Objekte teilweise detailarm
- ⊖ unpassender Unschärfeeffekt am Bildschirmrand

SPIELDESIGN

- ⊕ fokussiertes Leveldesign
- ⊕ herausragende Puzzlemechaniken
- ⊕ unvorhersehbare Wendungen
- ⊕ innovativer Ansatz
- ⊖ wenig echte Interaktionsmöglichkeiten

BALANCE

- ⊕ generell faires Rätseldesign
- ⊕ kein Scheitern möglich
- ⊕ solides Tutorial
- ⊕ oft mehrere Lösungen möglich
- ⊖ manche Puzzles schwierig zu entziffern

ATMOSPHÄRE / STORY

- ⊕ philosophischer Unterbau
- ⊕ interessante Geschichte
- ⊕ humorvolle Monologe im Hintergrund
- ⊕ surreale Traumwelt
- ⊕ frisches Setting

UMFANG

- ⊕ kein Leerlauf
- ⊕ unterschiedlichste Spielumgebungen
- ⊖ begrenzte Anzahl an unterschiedlichen Rätseltypen
- ⊖ kein Wiederspielwert
- ⊖ enorm kurze Spielzeit

FAZIT

Philosophischer Unterbau, kluge Knobelpassagen, abwechslungsreiche Mechaniken: Superliminal ist vor allem für Puzzlefans ein Muss.