

The Wanderer: Frankenstein's Creature

WENN LEID ZU KUNST WIRD

Genre: **Adventure** Publisher: **ARTE France** Entwickler: **La Belle Game** Termin: **31.10.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2,5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Vergessene
Perlen



Langsam lernen wir die Sprache der Menschen zu verstehen.

In Frankenstein's Creature erleben wir die bedrückende Geschichte von Mary Shelley aus der Sicht der verstoßenen Kreatur. Von Gloria H. Manderfeld

Das grelle Licht schmerzt in unseren Augen. Wo sind wir? Wer sind wir? Warum sind wir an diesem Ort? Nur mühsam tasten wir uns durch die Schemen vorwärts, erahnen Umrisse. Fast stürzen wir einen langen Gang herab, stehen danach umgeben von wohlthuendem Grau in Grau. Es ist wohl ein Zimmer, doch der Sinn dieses Raums bleibt uns verborgen. Wir tasten über seltsame Formen und Gegenstände. Erst als wir das Gebäude verlassen und süß duftende Luft einatmen, erahnen wir die mögliche Schönheit unserer Existenz. Doch unsere ersten Erfahrungen mit der üppigen, friedlichen Natur werden bald vom Kontakt mit den Menschen überschattet – und deren Abscheu vor einer Kreatur, die sie nicht begreifen können ...

Persönlichkeit statt Monster

Fast jeder kennt heute die Geschichte von Frankenstein, dem genialen Forscher und seiner Kreatur. Viele der aktuelleren Darstellungen von Frankensteins Monster in der Popkultur konzentrieren sich aber nur auf



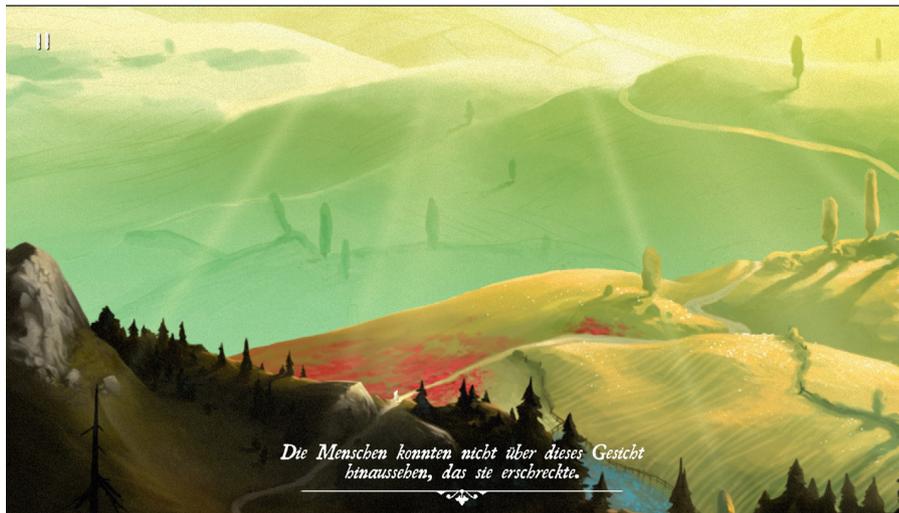
Die Kreatur wird sich erstmals ihres Aussehens bewusst – für ein zusammengestückeltes Monster keine schöne Erfahrung.

den Aspekt eines scheußlichen, brutalen Unholds, ohne den zugrunde liegenden Entwicklungsprozess wirklich zu beleuchten. Das von ARTE France finanzierte Spiel *The Wanderer: Frankenstein's Creature* hält sich jedoch nahe an den Originaltext der britischen Schriftstellerin Mary Shelley aus dem Jahr 1818. Der sieht das neu geschaffene Wesen eben nicht nur als Monster, sondern als intelligente, lernfähige Persönlichkeit, die durch ihren Kontakt mit einer ablehnenden Umgebung geformt wird.

Anders als in der Romanvorlage konzentriert sich das Spiel aber auf den Erlebnis-horizont der Kreatur: Zunächst trifft sie auf eine Welt, die sie noch nicht versteht, und erforscht diese so naiv und unvorbelastet wie ein Kind. Je mehr Frankensteins Schöpfung von ihrer Umwelt erfährt, desto mehr Farben erstrahlen auf unserem Bildschirm – ähnlich wie beim Selbsterkenntnis-Hüpfspiel *Gris*. An manchen Stellen der durch unvertonte Textfragmente erzählten Geschichte treffen wir Entscheidungen, die das kommende Geschehen leicht beeinflussen und den Charakter unserer Kreatur formen.

Zwischen Hass und Einsamkeit

Es liegt ganz bei uns, welche Lehren wir unser Wesen aus den Erlebnissen ziehen lassen und welches der vier Enden wir erreichen. Soll unsere Kreatur zum Menschen angreifenden Unhold werden, weil uns diese ja doch nur immer wieder zurückweisen und verfolgen? Oder übt sich unser Alter Ego in christlicher Vergebung und Nächstenliebe, obwohl die Umgebung davon nichts zurückgibt? Auf der langen Suche nach seinem Erschaffer trifft Frankensteins Schöpfung auf viele Motive des Romans und setzt sich mit diesen auseinander: Wir lassen die Kreatur



In der zauberhaften Toskana-Landschaft sucht Frankensteins Schöpfung nach Akzeptanz.

eine Bauernfamilie beschützen, suchen sie nach einer Gefährtin und müssen vor einem wütenden Mob flüchten.

Die alles umfassende Einsamkeit und das daraus resultierende Leid der Kreatur wirkt gerade durch die auf Textfragmente, farbenprächtige Bilder und stimmungsvolle Musik reduzierte Erzählweise besonders eindringlich. Geschickt werden Schlüsselmomente durch die Farbgestaltung herausgehoben. Etwa starke Augenblicke, in denen wir mit-samt der Kreatur Hoffnung schöpfen und sie in einer bunten, positiven Szenerie friedlichen Kontakt zu unvoreingenommenen Personen findet. Der unweigerlich folgende emotionale Absturz bei einer Enttäuschung wird danach umso schmerzhafter.

Spielerisch flach, emotional tief

Neben der opulent inszenierten Story bleibt der spielerische Anspruch auf der Strecke. In langen Rumlauf-Abschnitten lassen wir Hintergrundmusik, Optik und Textschnipsel auf uns wirken. Das Geschehen wird durch einige eingestreute Minigames aufgelockert. Darin lösen wir simple Rätsel oder versuchen wie in *Guitar Hero* zum richtigen Zeitpunkt Musiknoten abzuspielen.

Bis auf die schwammig ausfallende Steuerung beim Holzhacken und Kaninchenfangen stellen uns die Minigames vor keinerlei Herausforderung. Lösungshinweise zu nicht ganz so offensichtlichen Puzzles erhaltet ihr mit einem genaueren Blick in die jeweilige Umgebung – bequemer geht's nicht. Adventure-Fans mit Lust auf knackige, mehrteilige Rätsel bleiben damit auf der Strecke.

Wertvolles Erlebnis trotz kurzer Spielzeit?

Aber darum geht es schließlich auch nicht: Vielmehr möchte uns das Spiel eine Geschichte erzählen, die uns unter die Haut geht und uns zum Nachdenken über den Umgang der Gesellschaft mit andersartigen Personen anregt. Selbst bei einem bitteren Ende stimmt uns der bereits von der Buchvorlage bekannte Ausgang der Geschichte versöhnlich, immerhin endet das stets greifbare Leid der Kreatur auch mit dem Spiel.

Natürlich lässt sich darüber streiten, ob es sich lohnt, für eine mit zweieinhalb Stunden für einen Durchgang sehr kurz ausfallende Spielzeit 15 Euro in die Hand zu nehmen. Das ähnliche *Gris* beschäftigt immerhin gute vier Stunden und stellt uns mehr Herausforderungen. Sucht ihr aber nach einem künstlerisch dicht gestalteten, nachhallenden Erlebnis und einer innovativen, ansprechenden Frankenstein-Interpretation, ist *The Wanderer* euer Geld auf jeden Fall wert. ★

THE WANDERER FRANKENSTEIN'S CREATURE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Celeron G1630 / Athlon II X2 245
Geforce GT 610 / Radeon HD 6450
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core2Duo E6700 / Phenom X3 8750
Geforce GT 630 / Radeon HD 7650A
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

👍 Gemälde-Optik 👍 emotionaler Farbeinsatz 👍 orchestrale Hintergrundmusik 👍 abwechslungsreiche Szenerie
👍 gelungene Gesamtkomposition aus Musik, Optik und Story

SPIELDESIGN

👍 intuitive Bedienung 👍 Umgebung fließt in Rätsel mit ein
👎 fast ausschließliche Rumlauf-Passagen 👎 wenig abwechslungsreiche Minigames 👎 kaum Interaktion mit NPCs

BALANCE

👍 regelmäßige Speicherpunkte 👍 entspannter Spielfluss
👍 keine frustrierenden Todesmöglichkeiten 👍 Fortschritt trotz verzeigter Minigames 👎 sehr einfach

ATMOSPHERE / STORY

👍 bitter-süße Geschichte um Einsamkeit und Akzeptanz
👍 atmosphärisch inszenierte Welt 👍 viele emotionale Momente
👍 tolle Neuinterpretation einer bekannten Figur 👍 haltt lange nach

UMFANG

👍 vier unterschiedliche Enden 👍 Wiederspielwert dank Entscheidungen
👎 sehr kurze Spielzeit 👎 wenig Minigames und Rätsel
👎 keine Zusatzerforderungen

FAZIT

Spielerisch eher simples interaktives Abenteuer, dafür sehr emotional und atmosphärisch.

77

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Ablehnung durch andere kennt bestimmt jeder von uns – genau deswegen kann ich mich sehr gut in Frankensteins Kreatur einfüllen. Gerade in Momenten, in denen ein Funke Hoffnung auf Akzeptanz aufkommt, bin ich richtig in die Geschichte eingetaucht. *The Wanderer: Frankenstein's Creature* ist auch eher eine künstlerische Annäherung an das Romanthema in Spielform, als wirklich ein Adventure. Lässt man sich auf die Erzählweise ein und damit auch negative Gefühle während der Story zu, ist das Erlebnis eine bitter-süße Erfahrung, die in Erinnerung bleibt. Und das ist für mich trotz hohem Preis und kurzer Spieldauer deutlich mehr wert als ein lauwarmes Hochglanzspiel, das zwar viel Open World und Spitzengrafik bietet, aber mich in etwa so sehr berührt wie ein belangloser Werbespot im Vorabendprogramm.