

Amnesia: Rebirth

GANZ SCHÖN FINSTER

Genre: **Adventure** Publisher: **Frictional Games** Entwickler: **Frictional Games** Termin: **20.10.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **9 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –



Mit Amnesia: Rebirth bekommen Fans von The Dark Descent endlich wieder etwas zum Schlottern. Allerdings sieht man manchmal den Grusel vor lauter Dunkelheit nicht. Von Alex Ney

1937, irgendwo über der Wüste Südalgeriens: Das Passagierflugzeug Cassandra ist auf dem Weg zur Ausgrabungsstätte Tin Hinan. Mit an Bord befinden sich der sympathisch infantile Archäologe Salim Hannachi sowie seine schwangere Frau, die technische Zeichnerin Tasi Trianon. Der offenbar von Flugangst geschüttelte Forscher will sich gerade innig an sein Stoffäffchen klammern, als die Düsen des Stahlvogels Feuer fangen. Es rumpelt und es kracht, der Innenraum der Maschine wird dunkel, ringsherum bricht Panik aus. Nur Salim und seine Tasi halten stillschweigend Händchen; dann kracht der Flieger in den heißen Sand.

Diese enttäuschend knappe Einleitung lässt Kenner von Amnesia: The Dark Descent wissend nicken. Denn auch Daniel, der Held des Seriendebüts, setzte seinerzeit Fuß in das dunkle Grab von Tin Hinan. Nun schlüpfen wir in die Rolle der empathischen Tasi, die ganz in der Tradition von Amnesia fast sämtliche Erinnerungen verloren hat. Wir wissen nur, dass wir den Flugzeugabsturz überlebt haben. Und dass sich alle Expeditionsmitglieder – inklusive Salim – kurzerhand in Luft aufgelöst haben.

Eine rätselhafte Suche

Unsere Suche nach den verschwundenen Forscherkollegen wird in der Ego-Perspektive dargestellt und ist im Grunde in zwei Teile gegliedert. Bei der ersten Spielhälfte handelt es sich um den Adventure-Teil. Hier bewegen wir uns in der Regel durch kurze Schlauchlevels, zu denen auch die wenigen, mitunter sehr eckigen Außenareale der Sahara zählen. Die Innenbereiche kommen meist in Form von klaustrophobisch engen Höhlengängen sowie verstaubten, halb zerstörten Militärbaracken daher. Zeitweise führt uns unser Weg in eine extrem morbide Parallelwelt, deren technische Anlagen und Skulpturen ein bisschen an die Künste des »Alien«-Schöpfers H.R. Giger erinnern. Besonders dort sorgen die dichten Partikeleffekte für eine beeindruckende Atmosphäre.

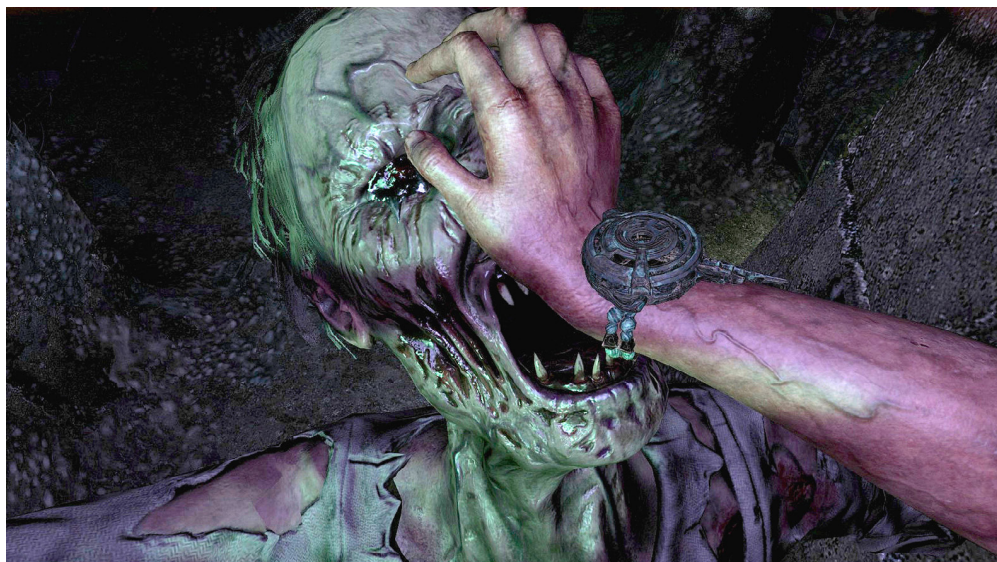
Der Fokus liegt zum einen auf der Story, die mittels herumliegender Briefe oder Notizen, aber auch durch audiovisuelle Erinnerungsschübe erzählt wird. Zum anderen geht es um das Lösen cooler Physikrätsel; darunter die notdürftige Reparatur eines Fahrstuhls, das lautstarke Zerstören einer Betonbodenplatte und sogar – nach Herstellung

des entsprechenden Projektils – das Abfeuern eines Kettenpanzers. Allerdings gestaltet sich die Interaktion mit Objekten recht hakelig, da Gegenstände nicht direkt in die Hand genommen werden, sondern vor der Heldin in der Luft schweben. Dadurch kollidieren sie des Öfteren mit der Umgebung und gehen einstweilen im Dunkeln verloren.

Der Horror kündigt sich an

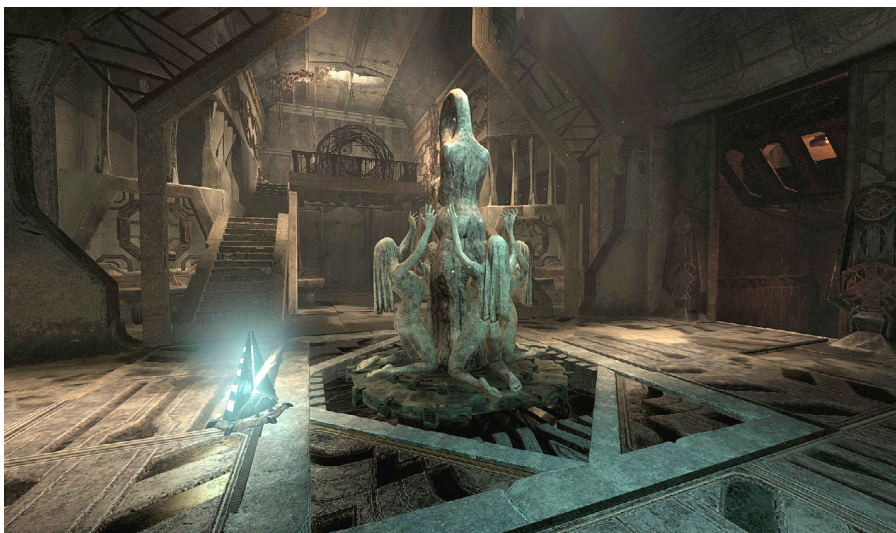
Um den Actionmangel des Abenteuerteils etwas aufzuwiegen, wird gelegentlich das bestimmende Element der zweiten Spielhälfte schon angedeutet. So erschrecken uns zum Beispiel schattenhafte Arme, die durch löchriges Mauerwerk greifen, oder es schießt eine nahöstliche Variante eines Ghuls aus der naheliegenden Vorratskammer. Dabei macht uns die hervorragende Soundkulisse glauben, der personifizierte Weltuntergang sei uns auf den Fersen.

Ein wichtiges Element ist die sich durchs gesamte Spiel ziehende Angstmechanik, die Tasi, wann immer sie von absoluter Finsternis umgeben ist, mit der Zeit in den Wahnsinn treiben kann. Abhilfe schaffen hier rar gesäte Streichhölzer, die aufgrund ihrer



Amnesia: Rebirth rückt uns mit fleischgewordenen Nahost-Mythen zu Leibe. Dieser »Sammler« kann uns nicht nur wittern, sondern auch herzhaft beleidigen.





In der Gebirgsregion in der Sahara finden wir mehrere mysteriös anmutende Statuen.

aberwitzig kurzen Brennzeit schnell an Fackeln oder Kerzen benutzt werden müssen. Stellenweise ist zudem eine tragbare Öllampe verfügbar, doch auch sie erhellt die Umgebung – selbst bei vollem Tank – nur kurz. Viele Levels sind derart dunkel geraten, dass wir ohne tragbare Lichtquellen blinde Kuh spielen dürfen. Die einzige Lösung ist es hier, sich gegen die Wände zu pressen. Dann nämlich – und nur dann – werden sie mit schwachem Schwarzlicht beleuchtet und offenbaren Türen. Noch schwieriger macht es die Tatsache, dass sich die Amnesia in Teilen auf die Speicherstände ausweitet. So wurde während unseres Tests der Status der Lichtquellen nicht gespeichert, wohl aber die Anzahl der zum Zeitpunkt des Speicherns verfügbaren Streichhölzer.

Baden im Blutpool

Im zweiten großen Spielabschnitt wird verstärkt aufs Horror-Gaspedal getreten. Nun jagen uns der Hatif, ein furchterregender Dschinn des Rufens; der Ifrit, ein ganze Städte verschlingender Dschinn des Feuers; der Sammler, eine Menschenfleisch witternde, zombieartige Kreatur. Wie immer laufen

wir (in diesem Fall allzu geradlinig) so schnell uns die Beine tragen – oder wir verstecken uns hinter Objekten wie Kisten und breiten Pfeilern, um im jeweils richtigen Moment vorzurücken, weil Tasi sich nicht wehren kann. Die bizarr gestalteten Monster, allen voran der totengraue Ifrit, schreien jedoch so pathologisch, sind so dermaßen angsteinflößend, dass jede Begegnung mit ihnen erinnerungswürdig ist. Immerhin ist das Sterben dank der fair verteilten Speicherpunkte ... nun, nicht ganz so schlimm.

Übrigens bemüht sich die Umgebung nach Kräften, den Scheusalen eine adäquate Bühne zu geben. Mal waten wir durch einen vor Leichenteilen überquellenden Blutpool, mal zittern wir uns – mit einem wortgewaltigen Sammler im Rücken – durch einen Kerkerkomplex. Ja, richtig gelesen: Die knarzigen Dinger jagen uns nicht nur, sie geben auch beachtliche Proben der Beschimpfungskunst. In der Actionphase des Spiels laufen die Entwickler also zur Hochform auf. Ob sie gut daran getan haben, diese spannende Hölle stundenlang im Zaum zu halten, steht auf einem anderen Blatt.

Adventure um jeden Preis?

Alles in allem drängt sich der Verdacht auf, dass hier mit der Brechstange versucht wurde, dem Etikett »Rebirth« gerecht zu werden. So sind die Schleich- wie auch die Weglaufpassagen zurückgefahren worden, um dem Adventure-Teil mehr Platz zu geben. Damit beraubt Frictional Games sich selbst ein wenig seiner Stärken, die sie so erst spät ausspielen können. Allerdings stehen dem die cleveren Physikrätsel, das abwechslungsreiche Leveldesign und die starke Story um »reale« Nahost-Mythen gegenüber. Das ergibt unterm Strich eine anständige Horrordröhnung für diejenigen, die sich nicht von chronischem Lichtmangel abschrecken lassen und noch keine Erfahrungen im Amnesia-Universum gesammelt haben. Für Kenner der Reihe bleiben dagegen die ganz großen Überraschungen aus. Da helfen auch die drei möglichen Enden nicht, weil sich der Ausgang des Spiels quasi in den letzten paar



Die Außenareale sind oft nicht hübsch. Die Militärfestung ist immerhin ... interessant.

Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Beim Testen musste ich einmal herzlich lachen. Das war, als ich mit Tasi durch eine der zahlreichen Höhlen kroch und sie bemerkte: »Christ, it's too dark!« Ja, verdammt! Amnesia: Rebirth ist die meiste Zeit über viel zu dunkel. Ich habe – in regelmäßiger Ermangelung von Streichhölzern und Lampenöl – öfters die Orientierung verloren, schleifte wie ein Esel an Mauerwerk oder Höhlenwänden entlang und fand die meisten Ausgänge eigentlich nur mit Glück. Was mir auch nicht gefallen hat, war das künstliche Hinauszögern der Schleich- und Weglaufpassagen. Nichtsdestotrotz hatte ich meinen Spaß mit Rebirth, nur ist es unwahrscheinlich, dass ich nochmal anfassen werde. Stattdessen habe ich mir vorgenommen, demnächst wieder das fantastische Soma zu spielen.

Minuten entscheidet und man per Savegame alles recht aufwandsarm nacheinander weg erleben kann. ★

AMNESIA REBIRTH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 680 3.6GHz / AMD FX-4200	Core i5 8250U / AMD Ryzen 5 2500U
Geforce GTX 480 / Radeon HD 5970	Geforce GTX 680 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Partikeleffekte & Beleuchtung
- malerische Ingame-Artworks
- gute englische Sprecher
- veraltete Charaktermodelle
- blockige Außenareale

SPIELDESIGN



- abwechslungsreiches Leveldesign
- frische Physik-Puzzles
- Erkundung lohnt sich
- gradlinige Verfolgungsjagden
- Interaktion mit Objekten hakelig

BALANCE



- ausblendbare Tutorial-Hinweise
- faire Rücksetzpunkte
- zu dunkle Levels
- Lichtquellen zu schnell erschöpft
- Lichtquellenstatus wird nicht gespeichert

ATMOSPHÄRE / STORY



- filmreifes Horordrama
- bedrohliche Gegner
- intelligente Schockmomente
- zermürbende Soundkulisse
- interessante Nahost-Mythen

UMFANG



- angemessen lang
- viele unterschiedliche Schauplätze
- drei verschiedene Enden
- geringer Wiederspielwert
- überwiegend kleine Areal

FAZIT

Filmreife Geschichte trifft auf zu dunkle Levels und reduzierte Stealth-Passagen. Nur für geduldige Horrorfans ein lohnenswerter Trip.

