



Visage

DIE BRUTALSTE P.T.-ALTERNATIVE

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Sadsquare Studio** Termin: **30.10.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Mit irren Geistern und klaustrophobischen Korridoren möchte Visage die Fans von P.T. abholen. Gleichzeitig wirft es ihnen knackharte Rätsel zwischen die Beine.

Von Alex Ney

Viele Horrorspiele beginnen verstörend. Aber die Eröffnung von Visage ist wirklich eiskalt. Über zwei Minuten müssen wir hier nämlich mit ansehen, wie ein gestörter Mann seine gesamte Familie exekutiert. Und das auch noch aus der Ego-Perspektive – Manomann. Die Szene ist wohlgemerkt gänzlich unblutig. Unter die Haut geht vielmehr, mit welcher Lethargie der Kerl die Revolvertrommel befüllt. Wie emotionslos er das geladene Schießisen in der Luft wiegt. Und wie er dann den an vier Holzstühle gefesselten Familienmitgliedern in die Köpfe schießt.

Der starke Tobak endet mit der Selbststrichung des Typen; mit einem extralauten Kopf-

schuss durch den Mund. Doch hinter sich hat er es noch lange nicht. Denn kurz darauf erwacht er fragend vor seiner Wohnungstür – und beginnt, die unselige Behausung nach Antworten abzuklopfen.

Wähle, wo du sterben willst

Wir übernehmen die Rolle des wiederauferstandenen (und wehrlosen) Familienmörders und steuern ihn in der Ego-Perspektive durch ein mal helles, mal stockdunkles Einfamilienhaus. Auf der einen Seite schmeichelt die Bude unseren Augen mit geschmackvollem, teils viktorianischem Interieur. Fast alle Möbel lassen sich zudem öffnen und durchsuchen. Manchmal fördert das ein optionales Storyobjekt wie eine staubige Audiokassette zutage. Die Sucherei ist allerdings mit einiger Mausgymnastik verbunden, weil Schrank- und Zimmertüren wie in Amnesia aufgezogen werden müssen.

Auf der anderen Seite befinden sich in dem zweistöckigen Gebäude auch diese beengend schmalen, leicht schiefen Schauer-

korridore, wie wir sie aus P.T. kennen. Und die sind selbst dann unheimlich, wenn im Haus noch alle Lichter brennen. Apropos: Die Lichter löschen (beziehungsweise den Psychotrip starten) wir, indem wir mit einem bedeutungsschwangeren Kapitelobjekt, etwa einer Krücke, interagieren. Es steht uns frei, zuerst in Kapitel eins, zwei oder drei zu sterben. Lediglich der vierte und letzte Spielabschnitt bleibt vorerst gesperrt.

Das eine oder andere Kapitel entlässt uns in kleinere Außenbereiche, darunter ein heruntergekommenen Kinderspielplatz. Auch machen wir einen ausgedehnten Exkurs in ein scheinbar verlassenes Krankenhaus. Der Dreh- und Angelpunkt des Spiels bleibt dennoch unser trautes Heim; für etwas Abwechslung zuhause sorgen unterschiedliche Zeitlinien, die uns teils im Stil alter VHS-Aufnahmen präsentiert werden.

Verstand im Keller

Sobald wir im Rahmen eines Kapitels durch unsere Luxushütte laufen, beginnen die



Die bedrückende Stimmung der schmalen Korridore des PS4-Vorbilds Playable Teaser (P.T.) fängt Visage ziemlich perfekt ein.



Der messerstechende Geist von Dolores. Was die alte Lady besonders unbequem macht, ist ihre Fähigkeit, zeitweilig unsichtbar zu sein.

Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Ich habe Visage 2018 im Early Access gespielt, war damals aber nicht sonderlich davon angetan. Was ich nun getestet habe, ist beinahe ein völlig anderes Spiel. Das Ding hat sich sozusagen vom Hausbesichtigungssimulator zum hundsgemeinen Horrorspiel gemausert. Und noch dazu zu einem sehr umfangreichen. Super! Was mich aber immer wieder aus dem Gruseln herausgerissen hat, waren die statischen Gesichter meiner Peiniger. Klar: Sämtliche Quälgeister des Spiels sind mausetot. Aber wenn mir schon ein Rachegeist (!) den Schädel mit einer Krücke zertrümmert, dann bitte auch mit dem entsprechenden Hass. Denn anders verliere ich nach und nach die Angst vor ihm oder ihr. Am meisten gestört haben mich die – zum Teil – unlogischen Rätsel. Schließlich leben wir nicht mehr in 80ern und 90ern, als es bei Puzzles auch um den Absatz von Lösungsbüchern ging. Die Schicksale der Familienmitglieder haben mich aber so in ihren Bann gezogen, dass ich gar nicht anders konnte, als diese Passagen zu schlucken. Und ich habe es – auch wegen der abwechslungsreichen Verfolgungsjagden – am Ende nicht bereut.

Puppen zu tanzen. So sind Schritte vom obligatorischen Dachboden zu hören, es flimmern oder platzen Glühbirnen (die immerhin ausgetauscht werden können), und es knarzt furchteinflößend im Gebälk. Allein solche paranormalen Aktivitäten machen dem »Helden« schwer zu schaffen. Wann immer im Haus etwas Unerklärliches passiert oder er einfach nur zu lang im Dunkeln steht, nimmt sein Verstand ab. Abhilfe schaffen neben elektrischem Licht Sturmf Feuerzeuge und Kerzen, mit denen sparsam umgegangen werden sollte. Transportable Lichtquellen müssen oft nämlich ein ganzes Kapitel lang reichen. Aber: Das langfristige Ressourcenmanagement motiviert. Wird trotz allem die Psyche der Hauptfigur zu sehr in Mitleidenschaft gezogen, folgt eine Rachegeistattacke. Denn die Bude ist voll von schlechtgelaunten Verblichenen. Die liebe Verwandtschaft? Das erfahren wir später.

Die Sanity-Mechanik trägt viel zur Spannung bei, funktioniert aber nicht einwandfrei. So gibt es bestimmte dunkle Winkel im Haus, wo sich der Verstand unter mysteriösen Umständen regeneriert.

Den Verstand können wir übrigens auch als Person am Rechner verlieren. Wie? Das besorgen die teils abstrakten Puzzles des Spiels, da sie eigentlich nur mit Glück oder mithilfe eines Walkthroughs zu knacken sind. Demgegenüber stehen simple Kombinationsrätsel (Dachbodenluke öffnen, etwas an der Werkbank benutzen), deren Lösung groß und breit auf Zetteln geschrieben steht. Da wäre ein Mittelweg in beiden Fällen die bessere Lösung gewesen.



Für einen Geist an Krücken jagt uns Rakan (rechts) ziemlich schnell vor sich her. Allerdings findet er nicht immer seinen Weg durch die Krankenhausgänge.

Unberechenbare Rächer

Eine Hauptgeschichte im eigentlichen Sinne existiert nicht. Stattdessen fügen sich die teils haarsträubenden Schicksale der Verstorbenen zu einem großen Ganzen zusammen. Diese werden sowohl mittels hübsch gerenderter Cutscenes als auch Storyobjekten erzählt. Je nach Abschnitt werden wir etwa von einer schizophrenen Seniorin, einem übel verunglückten Brutalo an Krücken oder einer asiatisch anmutenden Kinderseele gejagt. Jedoch, und das ist sehr gut so, auf recht unterschiedliche Weise. Bei der alten Dame, Dolores, handelt es sich um so etwas wie ein unberechenbares Hologramm. Sie kann sich über kurze Strecken »teleportieren«, ist mal sichtbar und mal unsichtbar. Das hat zur Folge, dass wir oft nur noch ihr Küchenmesser in unserem Magen spüren. Wenigstens kündigt manchmal ein sonderbar bedrückendes Blitzgewitter von ihrer Nähe, und auch die Rücksetzpunkte sind meist fair. Mitunter ist es sogar erlaubt, das Spiel frei zu speichern.

Anders als Dolores ist Rakan ein recht konventioneller Geist. Er macht wie ein normaler Mensch Jagd auf uns, wirkt aber trotzdem sehr bedrohlich, da er uns gemessen an seinem Handicap – den Krücken – beachtlich schnell vor sich her scheucht. Wer sich von ihm erwischen lässt, bekommt seine Krücken übrigens auf dem ... nein, wir korrigieren: im Kopf zu spüren.

Die Geister warten blöderweise nicht darauf, dass wir im Dunkeln den Verstand verlieren. Allzu gern beschleunigen sie diesen Vorgang dadurch, dass sie uns in einen Raum sperren, das Licht ausknipsen und uns Gemeinheiten zuflüstern. Au Backe! Dieser ganze Teil von Visage wäre klasse, gäbe es da nicht zwei Probleme. Zum einen zeigen die rastlosen Seelen vereinzelt KI-Schwächen; sie können zum Beispiel an Mauern hängenbleiben oder sich lustig im Kreis drehen. Zum anderen sind die Gesichtsausdrücke sämtlicher Charaktermodelle statisch und bleiben so eher öde.

Es geht auch ohne Kojima

Als psychologisches Horrorspiel hat Visage einiges unter der Haube. Die unvorherseh-

bar agierenden Antagonisten sorgen durch die Bank für eine dicke Gänsehaut, weil sie uns in die Enge drängen und psychisch terrorisieren. Und was ist mit plumpen Jumpscars? Weitgehend Fehlanzeige.

Die finstere Gruselhütte im P.T.-Stil birgt aber nicht nur Positives. So überstrapaziert sie unser Nervenkostüm zuweilen mit kaum nachvollziehbaren Puzzles und lässt uns überdies nur umständlich mit Objekten interagieren. Wer sich dadurch allerdings nicht stören lässt und auch der Nutzung von Walkthroughs nicht abgeneigt ist, der wird seine 30 Tacken hier gut investiert sehen. ★

VISAGE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 10100 / AMD Ryzen 3 3300X
Geforce GTX 950 / Radeon R7 370
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7600 / AMD Ryzen R5 1400
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Umgebungsgrafik
- gute Sprecher
- schicke Beleuchtung und Reflexionen
- veraltete Charaktermodelle
- miese Wassereffekte

SPIELEDISIGN



- nichtlineare Kapitel
- abwechslungsreiche Verfolgungsjagden
- motivierendes Ressourcenmanagement
- hakelige Objektinteraktion
- fummeliges Inventar

BALANCE



- separate Spielanleitung
- generell faire Rücksetzpunkte
- mitunter freies Speichern
- Rätsel teils frustrierend
- vereinzelt KI-Schwächen

ATMOSPHÄRE / STORY



- packendes Familiendrama
- unberechenbare Geister
- intelligente Schockeffekte
- Entdeckerdrang wird belohnt
- ausdruckslose Gesichter

UMFANG



- vier lange Kapitel
- mehrere große Levels
- interaktive Umgebung beschäftigt einige Zeit lang
- viele versteckte Objekte
- zwei unterschiedliche Enden

FAZIT

Visage bietet kompromisslosen Horror. Wer eine Aversion gegen schwierige Puzzles hegt, sollte hier allerdings passen.

