

Twelve Minutes

DAS LEBEN IST (SEHR) KURZ

Genre: **Point&Click-Adventure** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Luis Antonio** Termin: **19.8.2021**

Sterben und wieder am Anfang starten? Diese Gamedesign-Schleife ist beim Mystery-Thriller **Twelve Minutes** gar nicht so nervig wie sonst, der Story sei Dank. Von Peter Bathge

Twelve Minutes gehört einem Genre an, das ich persönlich schon für ausgestorben hielt. Aber gleichzeitig nutzt das Spiel eine Mechanik, die heutzutage sehr populär ist. Wie passt das zusammen? Bei einer Präsentation durch den (alleinigen) Entwickler Luis Antonio wurden mir Einblicke in diesen spannenden Mystery-Thriller gewährt – und in dieser Preview verrate ich euch, warum die außergewöhnliche Story von Twelve Minutes selbst Indie-Muffel begeistern könnte.

Worum geht es?

In Twelve Minutes kommt ihr nach Hause, und eure Frau ist Daisy Ridley. Also, eure Frau wird in Twelve Minutes von Daisy Ridley (Rey in »Star Wars«) gesprochen, so fair müssen wir sein. Euer eigener Charakter hat die Stimme von James McAvoy (Professor X in den neuen »X-Men«-Filmen), und ihr seht ihn immer nur von oben. Denn Twelve Minutes ist quasi ein Theaterstück, bei dem Publikum und Spieler in der Decke statt vor der Bühne sitzen. Aus der Vogelperspektive seht ihr das Apartment des Paares und ein

WAS GEFÄLLT UNS? WAS NICHT? WAS BLEIBT UNKLAR?

- Das Setting ist ungewöhnlich gewöhnlich: Ein ganz normaler Abend eines Paares mit Fokus auf viele kleine Szenen, vom gemeinsamen Tanzen über das Dinner zu zweit. Sowas ist im Kino oder Theater häufig, das gibt es in Spielen aber eher selten.
- Die Zeitschleifenmechanik lässt uns viel Raum für Experimente. Wir können unbegrenzt oft neu anfangen und andere Objekte anklicken oder das Gespräch mit der Frau in eine andere Richtung lenken, um neue Handlungsmöglichkeiten zu entdecken.
- Die Animationen sind eher rudimentär und werden es bis zum Release auch bleiben. Grafisch kann der kleine Indie-Titel nicht mit größeren Produktionen mithalten, lediglich die Lichteffekte sind ganz nett anzuschauen.
- Bleibt die Geschichte so spannend wie der Einstieg?

paar andere Locations, mit der Maus oder dem Gamepad gebt ihr kontextbezogene Befehle – wie in diesen obskuren Point&Click-Adventures aus vergangenen Zeiten, die jüngere Spieler nur noch vom Hörensagen kennen. Ihr zeigt und klickt, und der Mann holt ein Glas Wasser für seine Frau, er setzt sich aufs Sofa – oder er nimmt sich ein Messer aus der Küche und versteckt sich damit im Badezimmer. Warum? Nun, das ist kompliziert, denn die Paardylle am Feierabend

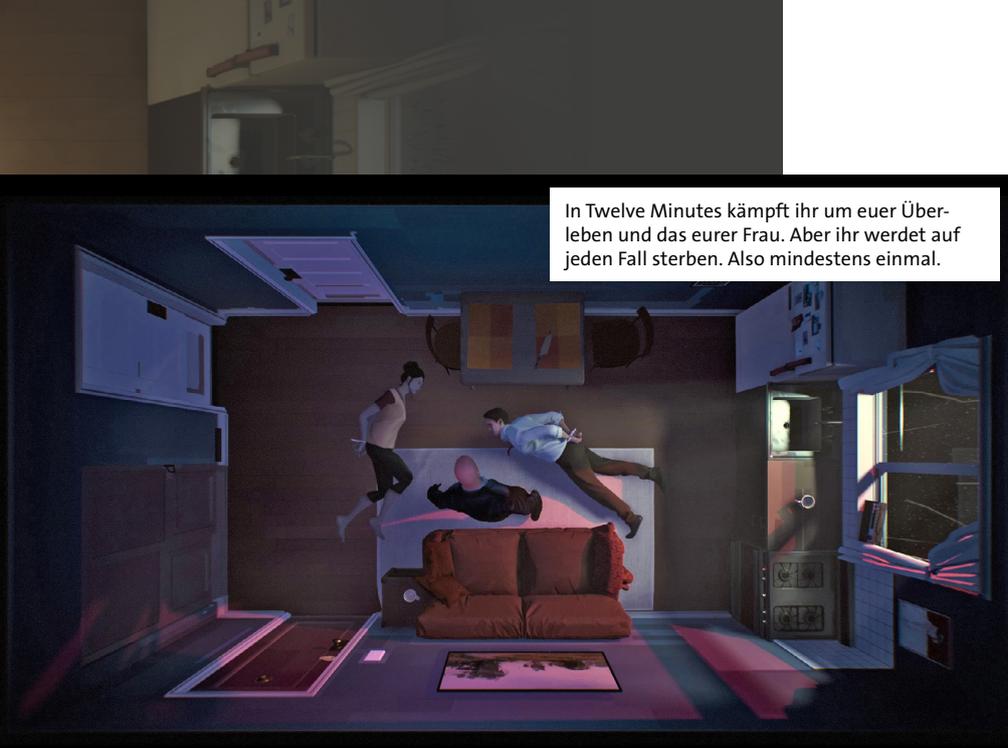
hält nicht lange, ein angeblicher Polizist verschafft sich Zugang zur Wohnung der zwei, ihn spricht der Schauspieler Willem Dafoe (Green Goblin in »Spider-Man«). Der Polizist will eure Frau festnehmen, und ihr wisst nicht, warum. Er schreckt aber auch vor Mord nicht zurück – und kaum seid ihr das erste Mal gestorben, fängt der verhängnisvolle Abend von neuem an. Denn in Twelve Minutes seid ihr in einer Zeitschleife gefangen, die eben genau zwölf Minuten dauert.



Ruhige und anrührende Momente sollen das Paar glaubhaft machen.



Je nachdem wie ihr euch verhaltet, ändert sich die Abfolge der Ereignisse. Schafft ihr es, die Zukunft zu verändern?



In Twelve Minutes kämpft ihr um euer Überleben und das eurer Frau. Aber ihr werdet auf jeden Fall sterben. Also mindestens einmal.

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Vor zwölf Jahren fing die Indie-Welle so richtig an – und ich surfte fleißig mit. World of Goo, Braid, danach Bastion, Limbo: Ich konnte gar nicht genug bekommen von kreativen Plattformern und ungewöhnlichen Puzzlespielen. Heute ist diese Lust bei mir größtenteils verfliegen – auch, weil sich Indie-Spiele verändert haben. Die vielen Einflüsse von Minecraft und Survival-Spielen passen mir persönlich nicht, die überall verwendeten Rogue-like-Elemente finde ich eher nervig und warum ist ein hoher Schwierigkeitsgrad inzwischen eine Art Auszeichnung für kleine Spiele von Mini-studios? Twelve Minutes erinnert mich aber angenehm an die Anfänge der Indie-Bewegung. Wie bei einem Kammerspiel gibt es nur wenige handelnde Personen, ein mehr oder weniger festes Ambiente und eine kurze Zeitspanne, in der – auf charakterlicher Ebene! – monumentale Ereignisse stattfinden. Dass das Spiel mechanisch eben doch wie ein Rogue-like funktioniert, fällt mir im ersten Moment gar nicht auf, zu genial finde ich Zeitschleifengeschichten, zu neugierig bin ich auf die Auflösung. Und weil es am Ende eben maximal zwölf Minuten Spielzeit pro Schleife sind, also quasi ein handlicher Spielehappen, dürfte sich der Frust über den vorzeitigen Exitus in Grenzen halten. Bis Ende September will Luis Antonio Twelve Minutes veröffentlichen. Ich zähle zwar noch nicht die Minuten bis zum Release, aber freue mich doch tierisch drauf. Und ihr ja jetzt vielleicht auch.

plötzliche Gewalt des Polizisten, ratlos ob der Gründe für die Existenz der Zeitschleife, gespannt darauf, welchen Dreck unsere Frau am Stecken hat – und wollen unbedingt aus dem temporalen Gefängnis ausbrechen. Und damit das Rätsel lösen. ★

Mehr als zwölf Minuten

Das bedeutet aber nicht, dass ihr Twelve Minutes in zwölf Minuten durchspielt: Luis Antonio rechnet mit einer Spielzeit von sechs bis acht Stunden, manche Tester haben auch schon knapp 20 Stunden im Spiel verbracht, so viele benutzbare Objekte, Multiple-Choice-Dialoge und Varianten der Handlung gibt es. Letztere münden dann in ein »für Spiele untypisches Ende«, wie es der Entwickler beschreibt.

Ursprünglich hatte der Entwickler geplant, dass ihr im Spiel 24 Stunden erlebt, aber dann gemerkt, dass es bei jedem Game Over »eine echte Qual« war, wieder zurück an den Anfang zu gehen und große Teile des Spiels noch einmal exakt wie zuvor zu spielen. Schließlich kam er bei zwölf Minuten raus.

Die populäre Mechanik, die ich anfangs erwähnt habe, ist natürlich das Sterben-und-wieder-Anfangen, wie man es aus zahllosen Rogue-likes kennt. Aber in Twelve Minutes wird das Ganze mit einer coolen Zeitschleifensstory im Stil von »Und täglich grüßt das Murmeltier« begründet. Zwar ist

euer Fortschritt bei jedem Neustart weg (etwa wenn eure Frau stirbt), aber ihr (und die Spielfigur!) behaltet natürlich euer gesammeltes Wissen und könnt es beim nächsten »Run« hoffentlich besser machen.

Für wen ist Twelve Minutes interessant?

Super einfache Frage, ganz klare Antwort: Storyliebhaber kommen hier auf ihre Kosten! Was das Gameplay angeht, wird Twelve Minutes nicht übermäßig komplex: zeigen und klicken, ihr erinnert euch? Action-Sequenzen wie die mit dem Küchenmesser laufen automatisch ab. Seine Faszination zieht der Titel vor allem aus der Handlung, die von den Hollywood-Schauspielern gut übergebracht wird. So ist der Protagonist erst ziemlich verwirrt, warum der Abend immer wieder von neuem startet, und als er das seiner Frau zu erklären versucht, wird es ulkig. Aber das Lachen vergeht uns schnell wieder, weil das dunkle Geheimnis im Herzen von Twelve Minutes wenig Raum für Heiterkeit lässt. Wir sind geschockt über die

