

Twelve Minutes

WENN MAN ZU OFT ZU ABEND ISST

Genre: **Adventure** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Luis Antonio** Termin: **19.8.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

In diesem Abenteuer erlebt ihr dieselbe schreckliche Nacht wieder und wieder, während ihr versucht, Wissen zu sammeln und die Zeitschleife mit allen Mitteln zu beenden. Von Sascha Penzhorn

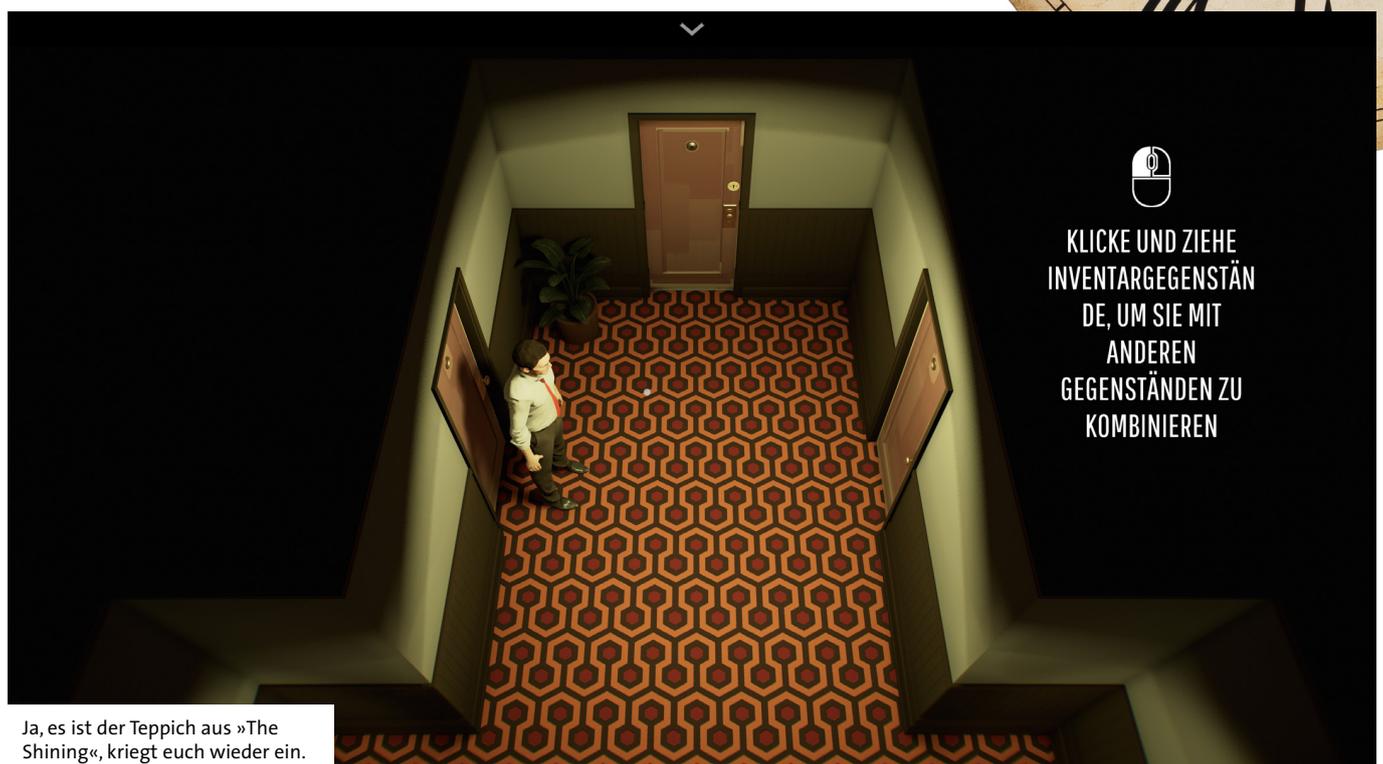
Der Job des Spieltesters ist ein undankbarer. An guten Tagen ist er kinderleicht – beispielsweise dann, wenn ich ein mieses Spiel wie *Fast & Furious: Crossroads* testen soll. Besser ist es natürlich, wenn ich Spiele testen darf, die offensichtlich außergewöhnlich gut sind, wie beispielsweise *It Takes Two*. Und dann gibt es Spiele wie *Twelve Minutes*, die irgendwo zwischen diesen Extremen liegen, die sich ohne Spoiler nur verdammt schwer beschreiben und noch viel schwieriger nachvollziehbar bewerten lassen.

In *Twelve Minutes* wollt ihr eigentlich nur einen gemütlichen Abend mit eurer Frau verbringen, dann tritt jemand eure Wohnungstür ein, ihr werdet gefesselt, und schon bald darauf segnet ihr das Zeitliche, bevor die ganze Prozedur von vorne losgeht.

Was ist hier los, warum passiert das und wie kann ich es verhindern? Das ist sofort spannend und interessant. Wie einige von euch sicherlich auch hatte ich von der ersten Ankündigung an Lust auf das Adventure. Inzwischen habe ich es, nach rund vier Stunden, komplett durchgespielt und kann sagen, dass *Twelve Minutes* kein schlechtes Spiel ist. Es ist aber auch nicht wahnsinnig gut.

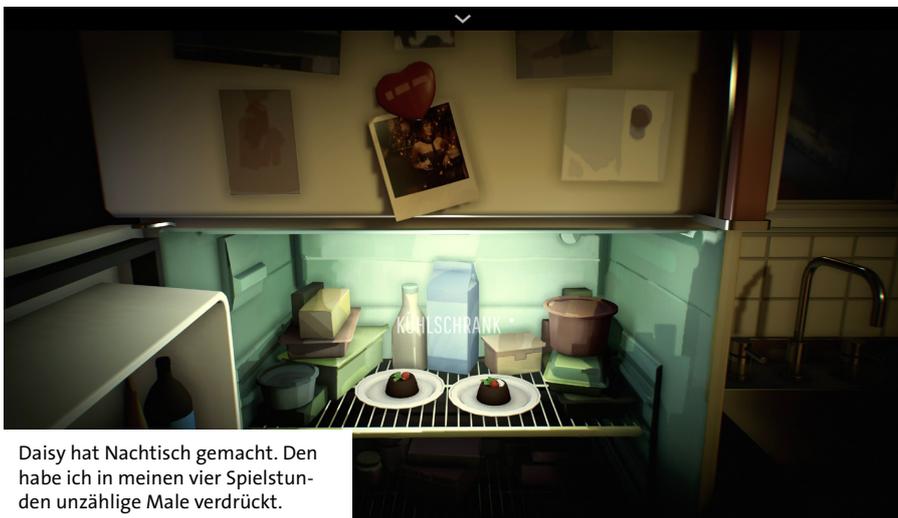
Für jeden spielbar

Twelve Minutes benötigt keine schnellen Reflexe und auch keine große Erfahrung mit Videospielen. Jeder, der eine Maus bedienen kann, ist in der Lage, *Twelve Minutes* zu spielen. Ich klicke mich zu Spielbeginn durch einen Hausflur, fische einen Schlüssel aus einer Topfpflanze und ziehe ihn mit der

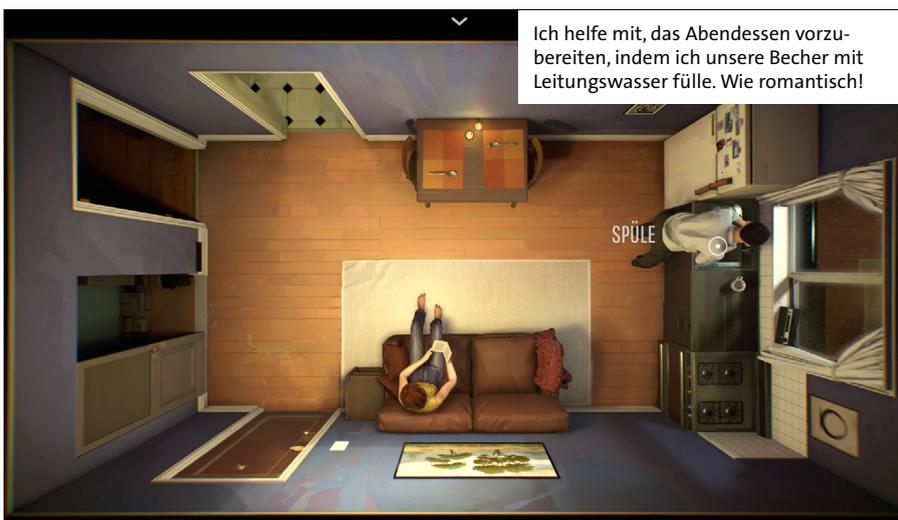


KLICKE UND ZIEHE
INVENTARGEGENSTÄN-
DE, UM SIE MIT
ANDEREN
GEGENSTÄNDEN ZU
KOMBINIEREN

Ja, es ist der Teppich aus »The Shining«, kriegt euch wieder ein.



Daisy hat Nachttisch gemacht. Den habe ich in meinen vier Spielstunden unzählige Male verdrückt.



Ich helfe mit, das Abendessen vorzubereiten, indem ich unsere Becher mit Leitungswasser fülle. Wie romantisch!

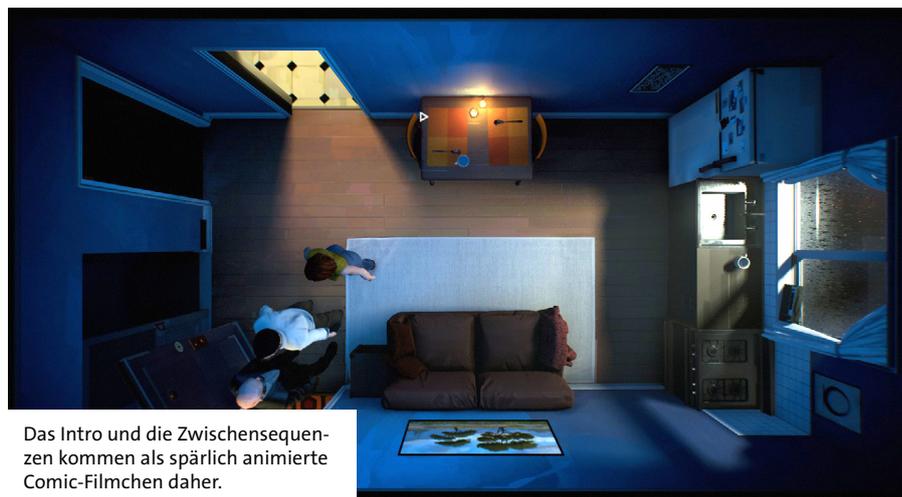
Maus aus dem Inventar auf die Tür, um sie zu öffnen. Schwieriger wird die Steuerung nicht. Ihr müsst nur akzeptieren, dass ihr viele Schritte im Spiel sehr oft wiederholen werdet und ihr pro Zeitschleife nur wenige Minuten bekommt, aber darauf komme ich gleich noch mal zurück. Zudem müsst ihr mit deutschen Untertiteln klarkommen, falls ihr die ausschließlich englisch vertonte Sprachausgabe nicht versteht. Die drei Charaktere im Spiel wurden von den Hollywood-Schauspielern James McAvoy, Daisy Ridley und Willem Dafoe gesprochen.

Beim Betreten meiner virtuellen Wohnung fällt mir meine Frau Daisy Ridley um den Hals, die einen romantischen Abend mit mir verbringen will. Während ich mich durch die Wohnung klicke und dabei helfe, den Tisch zu decken, fühle ich mich überschlaue und stecke ein Küchenmesser ein. Ich kenne ja den Trailer und weiß, was gleich passieren wird. Ich finde ein Smartphone und wähle spaßeshalber 911 – das funktioniert, Augenblicke später habe ich die Polizei am Apparat und habe ihr nichts zu erzählen, weil ja noch gar nichts passiert ist. Also esse ich mit Daisy, die leicht angesäuert ist, weil ich im Schlafzimmer einen Strampelanzug gefunden habe, der als Überraschung gedacht war. Meine fiktive Frau ist nämlich schwanger. Aber da hämmert auch schon Willem Dafoe

gegen meine Tür, verschafft sich Einlass, fesselt uns mit Kabelbindern, und als ich mich mit dem Küchenmesser wehren will, klatscht er mich einfach weg. Derart einfach geht's also schon mal nicht! Nächster Versuch ...

Frau mit Geheimnis

Ich greife erneut zum Telefon und teile der Polizei mit, dass jemand einbrechen und uns abmurksen will. Alles klar, jemand kommt vorbei, ich soll mich bitte gedulden ... für 15 Minuten. Ich weiß rein zufällig, dass ich keine 15 Minuten habe und versuche



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als sprächlich animierte Comic-Filmchen daher.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Ich weiß, dass meine Wertung einige von euch enttäuschen wird. Weil das Spiel vermutlich irgendwie Kunst und total einzigartig und überhaupt vollkommen umwerfend ist. Mein Problem ist nur: Wenn ich bestimmte Aktionen Dutzende Male mit minimalen Abweichungen wiederholen muss, um jedes mögliche Ergebnis zu sehen und irgendwie Fortschritte zu machen, macht mir die Kunst irgendwann ganz einfach keinen Spaß mehr. Besonders dann nicht, wenn anschließend ein Ende auf mich wartet, das viel zu weit hergeholt ist und ohne jede Vorwarnung mit sämtlichen Regeln seiner eigenen Erzählung bricht!

Trotzdem ist das Spielprinzip interessant, die Story größtenteils spannend und vor allem gut erzählt. Weshalb werde ich alle zwölf Minuten von Willem Dafoe vernichtet und was kann ich tun, um dem ein Ende zu bereiten? Welche Objekte in meiner Wohnung sind tatsächlich wichtig und nützlich und welche Gegenstände wollen mich auf eine falsche Fährte locken? Das ist spaßig und wird unter Zeitdruck gleich nochmal eine Ecke spannender. Weniger spaßig ist es hingegen, wenn man unzählige Schritte stundenlang fast exakt wiederholt, um den einen Dialog oder die eine Aktion zu finden, die man zuvor verpasst oder falsch ausgeführt hat. Denn Kunst hin oder her, am Ende vergebe ich Wertungen für Spielspaß und bin kein Kunstkritiker. Und wo der Spaß leidet, da ziehe ich ab.

nun, mehr Zeit zu gewinnen. Ich erkläre Daisy, dass sie auf keinen Fall die Tür aufmachen soll, wenn gleich jemand dagegen hämmert. Die hält meine Erklärungsversuche wenig überraschend für völlig bekloppt und lässt sich kaum überzeugen. Vielleicht hätte ich ihr sagen sollen, dass uns jemand die Bild am Sonntag andrehen will. Stattdessen habe ich den Schurken wenige Minuten später wieder in der Wohnung und

Täglich grüßt Willem Dafoe und bringt mich wegen jeder Kleinigkeit um.



versuche diesmal nicht, ihn zu messern. Darum unterhält er sich diesmal eine Weile mit Daisy und hat ganz offensichtlich ein Hühnchen mit ihr zu rupfen. Er beschuldigt sie eines Verbrechens, fordert Antworten und lässt dann, als Daisy schweigt, seinen Frust an mir aus. Immerhin: Komplett vermasseln kann man das Spiel nie, schlimmstenfalls beginnt halt die Schleife von vorn.

Daisy kommt aus dem Bad, zeigt sich freundlich, aber darauf habe ich jetzt echt keinen Bock mehr. Weiß sie eigentlich, dass gleich ein Typ vorbeikommt, um uns umzubringen? Weshalb beschuldigt er sie einer Tat, von der sie mir nie berichtet hat? Welche Geheimnisse hat sie noch vor mir? Diesen Ton findet meine Gattin überhaupt nicht nett, also stürmt sie kurzerhand aus der Wohnung. Draußen wird sie von unserem Killer abgefangen. Im weiteren Spielverlauf finde ich Mittel und Wege, allein mit dem Eindringling zu reden, ohne dass meine Frau beteiligt ist. Ohne Spoiler kann ich hier

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Point&Click-Adventures mögt.
- ... ihr in Spielen gerne herumexperimentiert.
- ... ihr eure Ungläubigkeit aussetzen könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Probleme mit Zeitlimits habt.
- ... ihr nicht auf Trial & Error steht.

nicht weiter ins Detail gehen, will aber zumindest verraten, dass sich ab hier auch ein gewisser Frust eingestellt hat.

Ständige Wiederholungen

In Adventures dieser Art ist es normal, dass ihr manchmal absolut alles ausprobieren müsst, um auf eine Lösung zu kommen. In Verbindung mit einer sich endlos wiederholenden Zeitschleife geht das schnell an die Substanz. Ich habe unzählige Abendessen, Tänze und immergleiche Gespräche mit Daisy geführt, um an Schlüsselstellen minimal andere Entscheidungen zu fällen oder andere Aktionen auszuprobieren. Viele Lösungen sind clever, es gibt aber auch Momente, da raufe ich mir die Haare aus und ärgere mich darüber, wie scheinbar willkürlich manche Fortschritte versteckt sind. In manchen Situationen habe ich nicht das Gefühl, besonders gewitzt vorzugehen, sondern einfach nur alle Optionen durchzuprobieren, weil ich gar keine andere Wahl habe. Es ist doppelt nervig, Schritte ständig wiederholen zu müssen, während die Uhr tickt und jeden Moment Willem Dafoe einmal mehr die Tür und danach meinen Schädel eintreten kann.

Die Story enthält unerwartete, spannende Wendungen, die für mich letztendlich aber durch ein abstruses Ende zunichtegemacht werden. Ich werde den Eindruck nicht los, dass bei der großen Enthüllung am Schluss viel mehr Wert darauf gelegt wurde, mög-



Der Angriff mit dem Messer ist sinnlos, am Ende kassiere ich trotzdem Ohrschellen.

lichst umwerfend und vor allem schockierend zu sein, als irgendwie Sinn zu ergeben. Ich bin mir sicher, dass es Spieler gibt, die sich daran nicht stören oder sogar davon begeistert sein werden – besonders dann, wenn ihr kein Problem damit habt, einer Erzählung zuliebe euren Unglauben zu unterdrücken. Für mich hat sich die große Auflösung am Ende angefühlt, als würde mir der Entwickler den Mittelfinger zeigen.

Was für Fans

Trotz meiner Kritikpunkte könnt ihr hier gestrost einen Blick riskieren, wenn euch das Genre generell zusagt, zumal ihr hier für rund 20 Euro eh nicht viel falsch macht. Twelve Minutes ist außerdem im Xbox Game Pass ohne Aufpreis verfügbar.

Technisch ist das Spiel okay, ich hatte keine Abstürze oder Aussetzer, das Voice-Acting ist erstklassig, die Grafik ist abseits einiger schwacher Animationen stimmig, und die Steuerung geht, wie erwähnt, kinderleicht von der Hand. Auch die deutschen Bildschirmtexte sind okay.

Abseits des für mich enttäuschenden Endes ist auch die Story okay, obwohl die Lösungswege stellenweise unintuitiv sind. Nach vier Stunden war ich durch, schlauere Spieler packen es womöglich eine Ecke schneller. Wer die Auflösung erst mal kennt, hat keinen Grund für einen weiteren Durchlauf. ★

TWELVE MINUTES

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2300 / Phenom II X4 965	i5 6600 / FX-8350
GTS 450 / Radeon HD 5770	GTX 1080 / RX 5700 XT
2 GB RAM, 15 GB Festplatte	4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 hervorragende Sprecher
- 👍 gute deutsche Texte
- 👎 schwache Animationen

SPIELDESIGN

- 👍 sehr coole Spielidee
- 👍 einfache Steuerung
- 👎 stellenweise arg unintuitiv

BALANCE

- 👍 überwiegend logisch
- 👍 kein dauerhaftes Scheitern
- 👎 gelegentliche Frustramente

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 grundsätzlich packende Story
- 👍 einige überraschende Wendungen
- 👎 unbefriedigendes Ende

UMFANG

- 👍 für den Preis (noch) angemessene Spieldauer
- 👎 kein Wiederspielwert

FAZIT

Packendes Point&Click-Adventure mit ein paar unintuitiven Momenten und einem ziemlich unbefriedigenden Ende.

