

Amnesia



Ein Indie-Entwickler zeigt den Branchengrößen, wie man erinnerungswürdige Momente erschafft. Und nackte Angst. Von Christian Schmidt

Genre: **Adventure** Publisher: **Gamergate** Entwickler: **Frictional Games (Penumbra: Black Plague, GS 04/08: 75 Punkte)**
Termin: **8.9.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **ca. 15 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7007 Auf DVD: Test-Video

Im Weinkeller ist es zappenduster, und dunkel ist schlecht, denn im Dunkeln lauert der Wahnsinn. In der drückenden Finsternis erwachen die Geräusche: Schaben, Klackern, als würde jemand neben mir Schalentiere knacken. Daniel beginnt zu keuchen und sieht nicht mehr klar. Ich muss die Öllampe benutzen, wenn er nicht irre

werden soll. Aber Licht heißt, sichtbar zu sein.

Im Eckzimmer des Kellers liegen Leichen-teile, die Wände sind bekleckert mit Blut. Daniel erinnert sich. Er hört, wie die Brustkörbe

der Eingeschlossenen, die den Wein tranken, knacken und platzen. Sie heulen und hämmern an die Tür, während sich ihre Gliedmaßen biegen. Ich habe gesehen, was aus ihnen geworden ist. Am Ende des Lagergangs erschien eine schlurfende Silhouette. Ich rannte, so schnell ich konnte, zog die Tür hinter mir zu und kauerte in der Ecke, bis das Grunzen verschwand. Die Dunkelheit, die

Angst setzt Daniel zu. Sein Geisteszustand verfällt zusehends. Schwer atmend schleppt er sich vorwärts. Ich muss vorankommen, sonst verliere ich ihn.

»Spiele dieses Spiel nicht, um zu gewinnen«, hatte mich das Begleitschreiben zu **Amnesia: The Dark Descent** aufgefordert, »lass dich auf die Welt ein.« **Amnesia** stammt vom schwedischen Indie-Studio Frictional Games, die mit den beiden **Penumbra**-Episoden 2007 und 2008 Untergrund-Hits landeten. Clevere Grusel-Adventures, die viel andeuten und wenig zeigen, die mit Licht und Schatten spielen und beweisen, dass die schlimmste Furcht im Kopf des Spielers entsteht: nicht durch das, was ist, sondern das, was sein könnte. **Amnesia** ändert nichts an diesem Konzept. Ich spiele nachts im dunklen Zimmer, die Geräuschkulisse des zerfallenden Schlosses in Surround um mich herum, und nach zwei Stunden erreiche ich den Punkt, wo ich mich frage, ob ich noch weiterspielen kann. Ich merke, wie un-natürlich ich sitze: die Schultern eingezogen, zur Seite gelehnt. Schutzhaltung.

Türen, die ich geöffnet habe, sind wieder verschlossen. Ich höre Geräusche und Stimmen, Schläge, aber ich sehe niemanden, nirgends, keine Seele. Ich finde Spuren: Knochenreste, abgetrennte Glieder, Blut. Ich habe ständig das beklemmende Gefühl, dass

eine Gestalt im nächsten Raum sein müsste, nur eine Ecke weiter. Aber der nächste Raum ist leer, so leer wie der davor und der danach. Das beruhigt mich nicht. Im Gegenteil.

Was ich in der ersten Spielstunde von meinem Alter Ego erfahre: Er heißt Daniel. Wir schreiben das Jahr 1839. Er befindet sich in Schloss Brennenburg in Preußen. Er erinnert sich nicht, was er hier macht. Amnesia. Stück für Stück finde ich Tagebucheinträge, neue Puzzleteile, die Geschehnisse andeuten. Ich bin auf Entdeckungsreise in meine Vergangenheit, in einem unheimlichen, riesigen Schloss. Ich stöbere. Die vollgestopfte Bibliothek. Das zerfallene Treppenhaus. Der Ballsaal. 70 Minuten vergehen, bevor ich auf das erste nennenswerte Rätsel stoße. Ich habe nichts vermisst.

Eine Stärke der **Penumbra**-Spiele war ihre Steuerung: Mit der Maus greife ich direkt in die Spielwelt, fasse Gegenstände und verschiebe, trage sie, ziehe Schubladen auf und schließe Türen. **Amnesia** funktioniert genauso. Die Physik ist befriedigend: Mit dumpfen Klatschen prallt das Buch gegen den Kaminsims, überschlägt sich in einem Bogen und landet in einer Staubwolke. Ich werfe einen schweren Armsessel hinterher; er verkeilt sich zwischen Wand und Tisch. Aus den Möglichkeiten werden Rätsellösungen. Ich werfe einen Stuhl durchs

⊕ Stärken

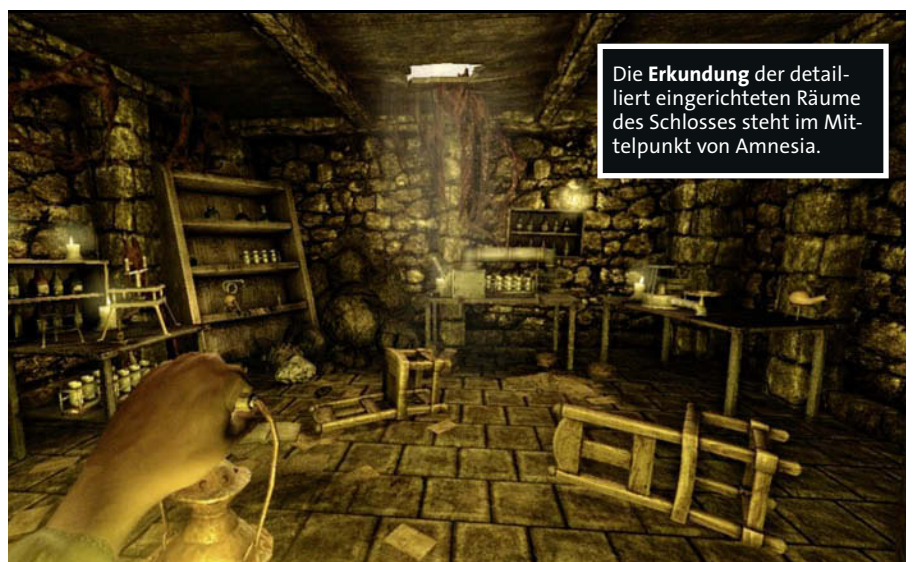
- + intensive Gruselspannung
- + Spiel mit Licht und Schatten
- + einleuchtende Physikrätsel

⊖ Schwächen

- insgesamt passiert recht wenig
- Handlung hauptsächlich in Texten erzählt



Die Handlung wird hauptsächlich über **Notizen** erzählt, die Sie überall finden.



Die **Erkundung** der detailliert eingerichteten Räume des Schlosses steht im Mittelpunkt von Amnesia.



Amnesia bleibt in Erinnerung

Christian Schmidt
Stellv. Chefredakteur
christian@gamestar.de

Die Penumbra-Spiele sind wunderbare Kleinode des intelligenten interaktiven Horrors. Wer sie mochte, wird Amnesia lieben, den Frictional hat es in fast jeder Hinsicht verbessert. Fast – die Rätsel sind schwächer, die Handlung etwas weniger originell. Aber die Erfahrung der Angst, der Ausgeliefertsein, ist in dieser Form auf dem PC ziemlich einzigartig, gerade weil man eben keinen Dead-Space-Laserschneider hat, um letztendlich doch alles heldenhaft zu zerstückeln. Wie man zwischen Licht und Schatten, zwischen Sichtbarkeit und Wahnsinn abwägen muss, macht Amnesia zu einer doppelt spannenden Erfahrung. Und grafisch sind die Schweden endlich halbwegs auf der Höhe der Zeit. Für 15 Euro ist das ordentlich lange Indie-Spiel zudem ein mehr als faires Angebot.

Fenster, um hinaus auf den Sims klettern zu können, ich staple Kisten, um hohe Regale zu erreichen und schleudere einen Hammer in Maschinenräder, um sie zu blockieren.

Diese Rätselpassagen sind ruhig, beinahe friedlich. Aber sie führen mich immer wieder in Teile des Schlosses, in denen ich nicht alleine bin. Ich ringe mit mir, dorthin zu gehen, denn dort wartet eine Angst, die man in Spielen selten erlebt. Es ist die Angst eines Hilflosen.

Daniel hat den Gestalten nichts entgegensetzen. Wenn sie ihn erwischen, ist sein Leben vorbei.

Manchmal kann er ihnen ausweichen, es sind ja nie viele, nur zwei oder drei, aber es ist so schwer zu sagen, wo sie sich befinden. Manchmal jagen sie ihn. Sie zertrümmern die Tür, die ich notdürftig verbarrikadiert habe, und ich kauere im Schrank und bete, dass sie mich nicht



An der nackten Leiche müssen wir eine unangenehme Operation durchführen.

finden. Sie hetzen mich durch halbgeflutete Kellerhallen, hinter mir das Stapfen Füße, ich reiße Türen auf, springe über dümpelndes Gerümpel, wate durch Brustkörbe und Skelettreste und will weg hier, einfach nur raus. In einem anderen Moment krieche hinter die Theke der Vorratskammer, vorbei an einer suchenden Gestalt, als Daniel zu halluzinieren beginnt. Eine Frau, die in diesem Gewölbe zu Tode gefoltert wurde, brüllt um ihr Leben, und unter ihren Schreien höre ich die Schritte des Verfolgers nicht mehr, bekomme Panik, flüchte aus dem Raum und kauere mich in eine Ecke.

Es stimmt, **Amnesia** ist kein Spiel, das man gewinnen kann. Es ist ein Spiel, in dem, nüchtern betrachtet, nicht viel passiert, das nur wenige und zumeist einfache Rätsel enthält, in dem man auch mal eine Stunde lang nur Räume durchsucht und dessen stimmungsvoll erzählte, aber banale Geschichte in drei schwache Enden mündet.

Aber **Amnesia** ist ein Erlebnis. Es erschafft Situationen, die sich ins Gedächtnis einbrennen.

Sanfte Musik durchflutet eine Halle, in deren Mitte ein bizarrer

Brunnen plätschert: Der marmorne Unterleib einer Frau liegt über dem Beckenrand. Aus der Mitte des Wassers erhebt sich eine stachelige Wirbelsäule, die in einem Kinder Gesicht endet. Aus dem Mund fließt Wasser. Später, beim zweiten Besuch, ist es Blut. **CS**

Ein Gefühl, das man in Spielen selten erlebt: die Angst eines Hilflosen.



Angewandte Physik: Gegenstände bewegen Sie direkt in der Spielwelt. Hier werfen wir ein Fenster ein.

TERMIN 8.9.2010 PREIS ca. 5 Euro USK nicht geprüft

Amnesia
The Dark Descent

Publisher Gamersgate
Entwickler Frictional Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Gamersgate

GRAFIK
+ detailliert eingerichtete Räume + schöne Lichtstimmungen
- recht simple Architektur - viel Gegenstands-Recycling **7/10**

SOUND
+ hervorragend eingesetzte Surround-Effekte + gute (englische) Sprecher + stimmungsvolle Minimal-Musik ...
- ... die sich etwas zu oft wiederholt - nicht alle Texte verortet **9/10**

BALANCE
+ behutsame Einführung ins Spiel + Hilfetexte + automatisches Notizbuch + Gegenstände hervorgehoben + viele automatische Speicherpunkte + faires Rücksetz-System **10/10**

ATMOSPHERE
+ großartige Spannungssituationen + Panik und Hilflosigkeit
+ glaubwürdige Physik
+ guter Wechsel zwischen ruhigen und gehetzten Passagen **10/10**

BEDIENUNG
+ intuitives In-die-Welt-Greifen + aufgeräumtes Inventar
+ kein Interface stört die Atmosphäre
- manchmal umständlich **9/10**

UMFANG
+ ordentliche Spielzeit für den Preis
+ viele, abwechslungsreiche Einzellevels + drei Enden ...
- ... die sich kaum unterscheiden - kein Wiederspielwert **6/10**

HANDLUNG
+ ordentliche, wenn auch nicht besonders originelle Mystery-Geschichte + setzt sich nach und nach aus Notizen zusammen
+ stimuliert die Fantasie des Spielers + sehr vager Abschluss **8/10**

RÄTSEL
+ teils Inventareinsatz, teils (simple) Logikrätsel
+ gut gemachte Physikrätsel + Verstecken vor Feinden statt Kampf
- insgesamt ziemlich wenige wirkliche Rätsel **8/10**

DIALOGE
+ Erinnerungen und Stimmen als Teil der Soundkulisse
+ spannende Tagebucheinträge - keine Gespräche
- eigener Charakter spricht nie **7/10**

CHARAKTERE
+ wenige, aber gut umrissene Figuren + mysteriöser Gegenspieler + langsames Kennenlernen des Helden
- praktisch kein direkter Kontakt mit Personen **6/10**

