



Die raue Schönheit der namenlosen Insel ist trotz der betagten Engine beinahe greifbar.



An festgelegten Punkten spinnt der Erzähler die fragmentartige Handlung weiter.

Dear Esther: The morning after I was washed ashore, salt in my ears, sand in my mouth and the waves always at my ankles. I felt as though everything had conspired to this one last shipwreck. I remembered nothing but water, silence in my body and my throat threatening to drag me under to where only the most ruthless of creatures swim.

Dear Esther

Spiel, Un-Spiel oder doch etwas völlig anderes? Dear Esther entzieht sich allen Konventionen. Auch denen eines GameStar-Tests. Von Jochen Gebauer

Genre: **Experimentelles Adventure** Publisher: – Entwickler: **Thechineseroom (Dear Esther ist das Erstlingswerk)**
Termin: **14.2.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **8 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7760



Jochen Gebauer
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Dear Esther ist kein Spiel. Wenn ich ehrlich bin, dann habe ich keine Ahnung, was **Dear Esther** eigentlich ist. Der Autor nennt es eine Geistergeschichte, aber ich bin mir nicht sicher, ob es überhaupt einen Geist gibt. Ich weiß nur, dass ich **Dear Esther** unmöglich als Spiel beurteilen kann, weil das dem Versuch gleichkäme, in einem dunklen Raum und mit verbundenen Augen eine schwarze Katze zu fangen, die gar nicht drin ist. Wenn Sie mir eine Pistole an den Kopf halten und mich dazu zwingen würden, es in eine Schublade zu stecken, dann würde ich sagen, dass **Dear Esther** interaktive Poesie ist, aber das wäre bestenfalls eine grobe Annäherung, weil **Dear Esther** gar nicht interaktiv ist.

Die Sache ist nämlich die: Ich interagiere nicht; ich lausche, ich beobachte, ich staune, aber eine echte Interaktion, ein Spiel, findet nicht statt. Es gibt nur mich, die Erzählung und jene namenlose schottische Insel, auf der mich **Dear Esther** absetzt und von der

ich den Eindruck habe, sie sei lediglich das Symbol für etwas viel Wichtigeres. Welten peitschen an die Küste, dezent, aber wundervolle Musik setzt ein, und ein ebenso namenlo-

ser Erzähler beginnt seine Geschichte mit den folgenden Worten: »Liebe Esther. Die Möwen landen hier nicht mehr.«

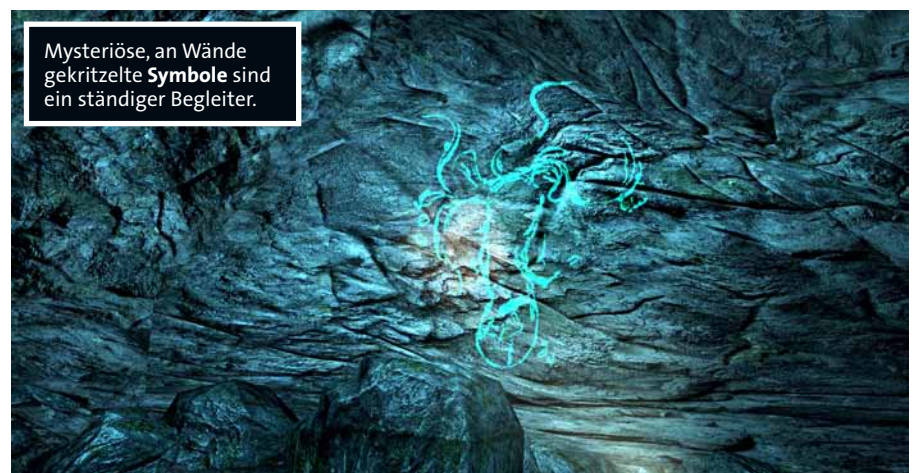
In den nächsten 90 Minuten wandere ich über diese Insel, mein Ziel ein Mast in der Ferne, den ich beinahe instinktiv als Endpunkt der Reise begreife, unterbrochen lediglich von Monologen des Erzählers, mal als Brief an die rätselhafte Esther, mal in Form eines Tagebucheintrages. Ansonsten tue ich buchstäblich nichts, ich kann nicht rennen, nicht springen, ich kann nichts aufheben oder anfassen oder öffnen, es gibt keine Rätsel, keine Dialoge, keine Figuren; ich weiß nicht mal, ob es mich selbst überhaupt gibt, wer auch immer ich eigentlich bin. Ich folge einem linearen Pfad und nehme in mich auf, die raue Schönheit der Insel, seltsame Symbole auf Kalkstein gekritzelt, kleine Details in verlassenen Hütten, die viel

Steam-Pflicht

Dear Esther ist momentan ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam erhältlich – zum Preis von 7,99 Euro. Da ist es auch zu verschmerzen, dass sich das Spiel nicht weiterverkaufen lässt.

oder gar nichts besagen können, Ultraschall-Bilder eines Babys, chemische Formeln. Und natürlich die Erzählung.

Es ist eine melancholische, mitunter verzweifelte und doch seltsam tröstliche Geschichte, die ich nicht erklären kann, ohne sie beinahe zwangsläufig zu entzaubern – und von der ich mir weder sicher bin, ob ich sie verstanden habe, noch ob sie überhaupt verstanden werden soll. Das klingt schrecklich verklausuliert, aber es ist quasi die Na-



Mysteriöse, an Wände gekritzelte **Symbole** sind ein ständiger Begleiter.

⊕ Stärken

- + großartige Handlung
- + dichte Atmosphäre
- + originelles Leveldesign

⊖ Schwächen

- teils schwülstig erzählt
- etwas betagte Technik

Original vs. Remake



Dear Esther war ursprünglich eine **experimentelle Mod** für Half Life 2, entwickelt vom britischen Medienforscher Dan Pinchbeck an der Universität von Portsmouth.



Für das **Remake** wurde nicht nur die Story erweitert, sondern auch die Grafik kräftig aufgemöbelt. Verantwortlich dafür ist der Leveldesigner Robert Briscoe (Mirror's Edge).

tur des Erlebnisses: Wer im Deutschunter-richt vernehmlich stöhnte, als er den Faust oder den Steppenwolf interpretieren sollte, der wird an **Dear Esther** keinen Spaß haben.

Das meine ich nicht abwertend, man kann dem Erzählten einen Hang zur Schwulstigkeit und eine latente Neigung zum Elitismus vorwerfen – wenn Sie nicht wissen, was ein Damaskuserlebnis ist oder welche Rolle der biblische Lot spielte, dann werden Sie bestimmte Handlungsstränge kaum verstehen. Ähnliches gilt in sprachlicher Hinsicht, denn **Dear Esther** schlägt bisweilen einen archaischen Ton an, der ohne ausgezeichnete Englischkenntnisse unverständlich bleibt, zumal die deutschen Untertitel zum Redaktionsschluss noch nicht fertig sind. Oder wussten Sie, dass »bothy« ein alter schottischer Ausdruck für eine Hütte ist? Eben, ich auch nicht.

Dear Esther ähnelt in vielerlei Hinsicht einem Gedicht. Man kann ihm formal und objektiv begegnen, das Versmaß oder die Struktur analysieren, aber letztlich bleibt es ein zutiefst subjektives, ja sinnliches Vergnügen. Natürlich könnte ich dem »Spiel« seine kurze Spieldauer ankreiden (obwohl sich die Erzählung bei jedem Neustart in teils feinen Nuancen ändert und sich so erst nach mehrmaligem Spielen zu einem vielschichtigen Puzzle zusammenfügt); oder seine starre Linearität, bei der ich allenthalben an unsichtbare Grenzen in der Spielwelt stoße; oder das gletscherartige Tempo

meiner »Figur«, das zwar wunderbar zur Atmosphäre passt, mir aber mitunter trotzdem fürchterlich auf den Geist geht. Bloß ändert das rein gar nichts daran, dass **Dear Esther** bei mir ein Kopfkino abbrennt, das ich so in diesem Medium noch nie erlebt habe. Ich will nicht behaupten, dass meine Erfahrung repräsentativ sei, im Gegenteil, ich würde vermuten, dass manche von Ihnen mit diesem Storytelling-Experiment nicht das Geringste anfangen können, und das ist auch völlig okay. **Dear Esther** will nicht Mainstream sein oder jedem gefallen. Es fühlt sich sichtlich wohl in seiner Nische.

Mein Lieblingsmoment übrigens (und der einzige, bei dem ich nicht Gefahr laufe, mit Spoilern nur so um mich zu werfen) ereignet sich ganz zum Schluss. Das Bild wird schwarz, Wellen plätschern leise an die Küste, es ist jener kurze Augenblick, den man aus dem Kino kennt, diese eine Sekunde, bevor das Licht angeht und der Abspann läuft und man endlich das Gesicht der blöden Schnepfe sieht, die während des Films die ganze Zeit mit der Freundin getuschelt hat, weil sie nicht kapiert, dass es nichts Ohrenbetäubenderes gibt, als im Kino zu flüstern. Aber das Licht geht nicht an. Es gibt keinen Abspann. Der Bildschirm bleibt schwarz und ich zurück im Wellenrauschen, alleine mit den Eindrücken des gerade Erlebten, und es kostet mich unglaublich viel Überwindung, nach drei oder vier Minuten auf die ESC-Taste zu drücken, um **Dear Esther** zu beenden.

Wäre **Dear Esther** ein Film, würde man ihn »Arthouse« nennen und in Feuilletons besprechen (bezeichnenderweise wurde **Dear Esther** in der Zeit tatsächlich besprochen – aber im Games- und nicht im Kulturteil). Dabei kann der Indie-Titel visuell und akustisch erstaunlich gut mit der Vollpreis-Konkurrenz mithalten. Zwar merkt man der Source-Engine inzwischen an, dass sie nicht mehr taufisch auf den Beinen ist, aber was der Leveldesigner Robert Briscoe (**Mirror's Edge**) aus den betagten technischen Möglichkeiten herausholt, muss sich in Sachen Einfallsreichtum, Originalität und Atmosphäre vor keinem **Skyrim** ver-

Ein Arthouse-Spiel

stecken. Die Höhle im dritten von insgesamt vier Abschnitten beispielsweise ist atemberaubend gut in Szene gesetzt.

Letztlich allerdings bleibt **Dear Esther** ein Experiment, das sich gängigen Standards entzieht und Vergleiche zum Scheitern verurteilt. Es sieht aus wie ein Spiel und es steuert sich wie ein Spiel, aber es funktioniert nicht wie ein Spiel, und es fühlt sich auch nicht so an. **Dear Esther** bedient sich des Mediums, um etwas völlig anderes zu schaffen. Das Ergebnis muss man nicht mögen, man kann es auch als langweiliges Abklappern von Hotspots begreifen. Mich aber hat es bezaubert. Jochen Gebauer / GR



Der dritte von vier kurzen Akten spielt in einer eindrucksvollen **Höhle**.

TERMIN	14.2.2011	PREIS	8 Euro	USK	nicht geprüft
Dear Esther Experimentelles Adventure					
Publisher	-	Entwickler	Thechineseroom		
Sprache	Englisch	Ausstattung	Download		
Kopierschutz	Steam				
Da Dear Esther keinerlei Gameplay-Elemente besitzt und sich durch seinen experimentellen Ansatz auch keinem Genre zuordnen lässt, haben wir bewusst auf eine Wertung verzichtet.					