

## + Stärken

- + unverbrauchtes Szenario
- + Verzicht auf räumliche Gesetzmäßigkeiten
- + einzigartiger Grafikstil
- + diverse Würfelkanonen
- + faszinierende Klangkulisse

## - Schwächen

- Stil kann auf Dauer anstrengend werden
- für Einsteiger verwirrend

# Antichamber

Leises Meeresrauschen legt sich über das Krachen unserer Denkschwarte, dazu kreischen Möwen. Ja, dieses Rätselspiel ist ... erm, anders. Aber super! Von Tobias Bauer

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Demruth** Entwickler: **Alexander Bruce (Antichamber ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**  
Termin: **31.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/49092](http://GameStar.de/Quicklink/49092)

**D**ie erste Frage: »Wo sind denn hier die Grafikoptionen?« Nach mehrmaligem erfolglosen Hämmern auf die Escape-Taste wird uns schließlich bewusst: Wir stehen mittendrin! Ja, mit unseren Erwartungen und Gewohnheiten zu spielen, das kann **Antichamber** sehr gut. Aber was ist denn dieses **Antichamber** eigentlich? Ein Rätselspiel, dessen erste Kopfnuss es ist, das Optionsmenü zu finden. Ganz im Stil von **Portal** müssen wir zig Testkammern durchlaufen, durchspringen und durchräteln. Eines der vielen Herausstellungsmerkmale: Wie das Spiel eigentlich funktioniert, müssen wir ganz allein und ohne Tutorial herausfinden. Die fehlende Hilfestellung ist aber kein Problem, darin liegt sogar der anfängliche Reiz des Spiels.

## Schräg und philosophisch

Nach dem Start der ersten Testkammer stehen wir vor einem Abgrund und dem in die Luft geschriebenen Befehl »Spring!«. Wir gehorchen – und fallen. Doch es folgt kein tödlicher Aufschlag auf dem schneeweißen Boden, denn sterben können wir gar nicht. Nach einigen abgedrehten und physikalisch absolut inkorrekten Räumen gelangen wir schließlich in eine Sackgasse. Ein Bild bittet uns, die Escape-Taste zu drücken. Jetzt wissen wir endlich wofür's die in **Antichamber** überhaupt gibt, denn sofort stehen wir wieder im Startraum. Hier befinden sich nämlich nicht nur die Grafikoptionen, sondern auch ein Überblick aller bisher besuchten Räume, in die wir uns einfach hinein teleportieren können. Also wieder ab in den ersten Testraum, an dem wir vorher offenbar unwissentlich gescheitert sind. Jetzt bilden die Buchstaben die Frage »Gehen?«. Ein weite-

## Wo kaufen?

**Antichamber** wird derzeit ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es noch nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

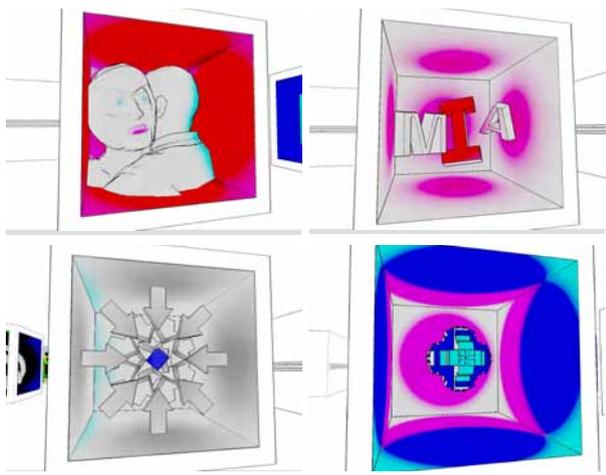
res Mal vertrauen wir dem Spiel und gehen einfach los. Aus der Ego-Perspektive blicken wir nach unten und siehe da: Unter unseren Füßen bildet sich eine Brücke, die uns sicher über die Schlucht trägt.

Die ersten Testkammern bereiten uns ganz gut auf das vor, was folgt. Nur durch optische Täuschungen und den Verzicht auf räumliche Logik versucht uns das Spiel auszutricksen. Manchmal reicht ein einfacher Blick in eine bestimmte Richtung, um die Umgebung komplett zu verändern. Eine Treppe nach oben gehen, aber im Raum davor wieder rauskommen? Durchaus möglich.

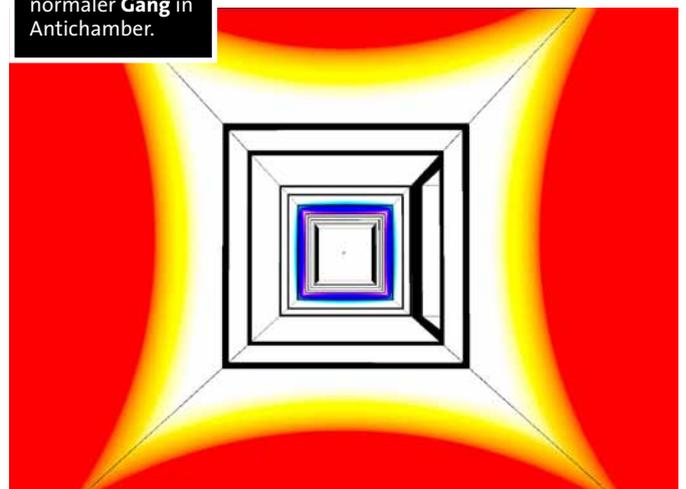
Dann aber erhalten wir eine Art Kanone, die Würfel einsaugen und auch wieder ausspu-

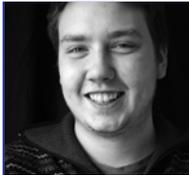
## Eine Frage der Perspektive

Dass in **Antichamber** nicht immer alles so ist, wie es auf den ersten Blick scheint, lernen wir anhand von Kuben, die je nach Blickwinkel völlig andere Innenleben präsentieren.



Auch wenn's schwer zu glauben ist: Das hier ist ein ganz normaler **Gang** in **Antichamber**.





## Überraschend super!

Tobias Bauer  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Antichamber hat mich unerwartet gut unterhalten. Besser als Portal sogar. Und unerwartet ist ein gutes Stichwort: An jeder Ecke wartet in diesem Spiel eine Überraschung. Der Verzicht auf räumliche Konventionen, die Farbgebung der Umgebung und der hypnotische Sound erschaffen eine faszinierende Stimmung. Hilfestellung vom Spiel, eine Geschichte oder Charaktere sucht man zwar vergebens, macht aber nix. Antichamber kann super ohne. Und wenn ich bedenke, dass hinter den intelligenten Rätseln nur ein einziger Mann steckt, ziehe ich vor Antichamber und Alexander Bruce meinen Hut (den ich mir noch kaufen muss).

cken kann. Ab diesem Zeitpunkt sind die Rätsel hauptsächlich um den Einsatz dieser Gerätschaft gestrickt. Jetzt gilt's, Blöcke geschickt zu platzieren, um bestimmte Mechanismen auszulösen. Zum Beispiel kann ein Block durchaus als Schlüssel für Türen oder als Plattform fungieren.

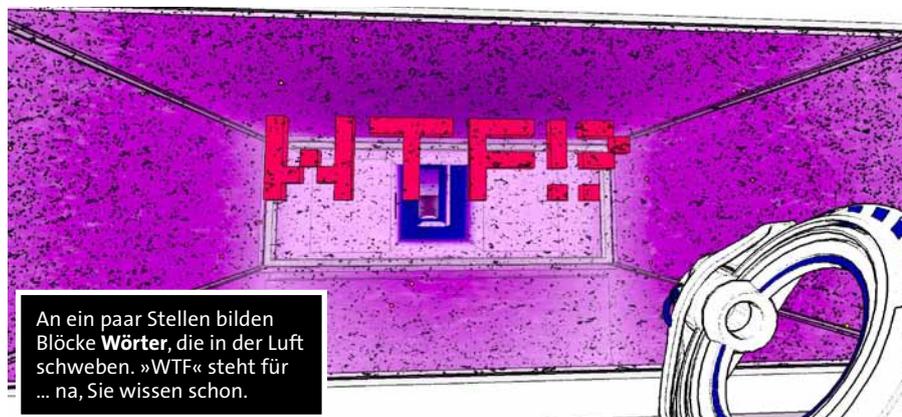
Nach und nach drückt uns das Spiel neue Kanonen-Modelle in die Hand. Die haben jeweils andere Fähigkeiten, die grüne Ausführung etwa verschießt schnurstracks ganze Linien aus Blöcken, die rote sogar ganze Flächen. Über Abgründe lachen wir nur noch, stattdessen müssen wir uns jetzt überlegen, wie wir die farbigen Klötze am besten plat-

zieren. Unter anderem müssen wir in einer Testkammer mit unseren Klötzchen zunächst einen großen Quader fixieren, der mit einem Aufzug verbunden ist. Wir stellen uns in den Aufzug und entfernen die Klötzchen wieder. Der Quader schnell auf uns zu, der Aufzug setzt sich in Bewegung, und wir werden nach oben befördert. Klingt simpel, ist es aber nicht.

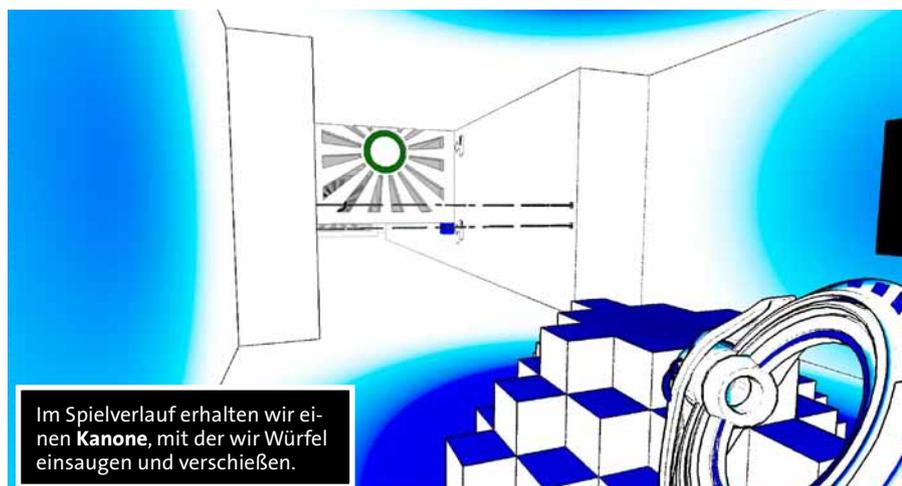
Der Schwierigkeitsgrad steigt auf angenehme und faire Art. Anfangs noch relativ anspruchslos werden die Testräume im Spielverlauf zu richtigen, aber stets machbaren Kopfnüssen. Hübsch: Nach jedem Rätsel wartet an der Wand ein bebildeter Spruch auf uns, der Bezug auf die bestandene Prüfung nimmt und auf das Leben übertragbar ist. Nachdem wir zum Beispiel den oben beschriebenen Abgrund überwunden haben, heißt es: »Den ersten Schritt zu machen, kann schwerer sein als der Rest der Aufgabe«. Das passende Bildchen dazu zeigt ein Kleinkind, das versucht auf seinen wackligen Beinen zu stehen. Im Starraum können wir die Sammlung der bereits gefundenen Sprüche jederzeit anschauen.

Allerdings sind diese philosophischen Schnipsel erzählerisch das Einzige, was **Antichamber** zu bieten hat. Auf eine Handlung oder Charaktere verzichtet der Titel. Egal! Die Atmosphäre wird nämlich über den technischen Rahmen des Spiels aufgebaut. Obwohl die Unreal Engine 3 zum Einsatz kommt, setzt die Grafik auf Schlichtheit und viele stechende Farben. **Antichamber** wirkt fast wie eine Halluzination. Die schräge Klang-

untermalung trägt ihren Teil dazu bei: Wer elektronisches Piepen oder sowas erwartet, liegt falsch. Stattdessen gibt's natürliche Hintergrundgeräusche wie das Rauschen des Meeres oder das Prasseln von Regen. Gerade weil das in den sterilen Gängen und Testräumen so vollkommen deplatziert scheint, wirkt's im schrägen Kontext des Spiels wieder herrlich passend. Bild und Ton fügen sich fast schon zu einem abstrakten Kunstwerk zusammen. **Antichamber** werden wir allein deswegen so schnell nicht vergessen. **TB**

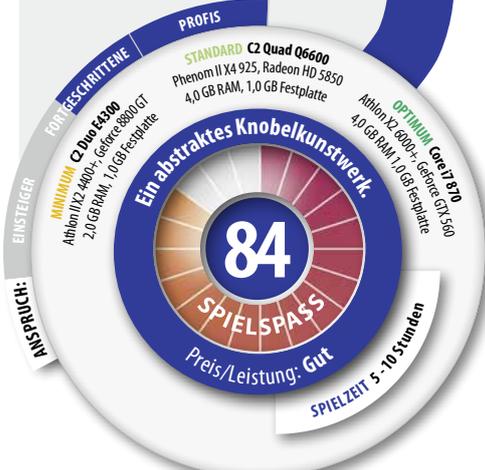


An ein paar Stellen bilden Blöcke **Wörter**, die in der Luft schweben. »WTF« steht für ... na, Sie wissen schon.



Im Spielverlauf erhalten wir einen **Kanone**, mit der wir Würfel einsaugen und verschießen.

TERMIN	31.1.2013	PREIS	15 Euro	USK	ab 12 Jahren
<b>Antichamber</b> <span style="float: right;">Denkspiel</span>					
<b>Publisher</b>	Demruth	<b>Entwickler</b>	Alexander Bruce		
<b>Sprache</b>	Englisch	<b>Ausstattung</b>	digitales Handbuch		
<b>Kopierschutz</b>	Steam				
<b>GRAFIK</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>stimmige Farbatmosphäre</li> <li>optische Täuschungen</li> <li>auf Dauer dann doch etwas fad</li> </ul>				7/10
<b>SOUND</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hintergrundgeräusche aus der Natur</li> <li>entspannender Ambient-Sound</li> <li>dünne Soundeffekte</li> </ul>				7/10
<b>BALANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>simpler Einstieg</li> <li>sanft ansteigende Lernkurve</li> <li>trotzdem stets fordernd</li> </ul>				10/10
<b>ATMOSPHERE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>einzigartige Umgebung</li> <li>abstraktes und unverbrauchtes Szenario</li> <li>Grafik und Sound ergeben ein faszinierendes Spielerlebnis</li> </ul>				10/10
<b>BEDIENUNG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Steuerung beschränkt sich auf das Nötigste</li> <li>angenehmes und präzises Zielen</li> <li>Hauptmenü als Raum</li> <li>wenig Hilfestellung</li> </ul>				10/10
<b>UMFANG</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>akzeptable Spielzeit</li> <li>kaum Wiederspielwert</li> </ul>				6/10
<b>LEVELDESIGN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>physikalisch beeindruckende Raumanordnung</li> <li>Entdeckerdrang wird geweckt</li> <li>sterile Gänge</li> </ul>				10/10
<b>RÄTSEL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>fordernder Denksport</li> <li>änderbare Beschaffenheit der Testkammern</li> <li>Überraschungsmomente</li> </ul>				10/10
<b>WAFFEN / EXTRAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>schräge Würfelkanone ...</li> <li>... mit unterschiedlichen Fähigkeiten</li> </ul>				10/10
<b>KAMPAGNE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>charmante Bildchen und Sprüche</li> <li>keinerlei Handlung</li> <li>keine Charaktere</li> </ul>				4/10



**84**  
SPIELSPASS  
Preis/Leistung: Gut  
SPIELZEIT: 5-10 Stunden

**Ein abstraktes Knobelkunstwerk.**

**MINIMUM:** Athlon II X4 4400+, GeForce 8800 GT, 2,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

**STANDARD:** C2 Quad Q6600, Phenom II X4 925, Radeon HD 5850, 4,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

**OPTIMUM:** Athlon X2 6000+, GeForce GTX 560, 4,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

**PROFIS:** C2 Quad Q6600, Phenom II X4 925, Radeon HD 5850, 4,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

**ANSPRÜCHE:** EINSTEIGER, FORTGESCHRITTENE