

The Swapper

⊕ Stärken

- + einmaliges Rätseldesign
- + bizarre Spielwelt
- + philosophische Grundfrage

⊖ Schwächen

- Handlung wird größtenteils in langen Texten transportiert

Vier Steinbarrieren trennen uns von den Energiekugeln (links), vier **Klone** auf vier Bodenschalter versprechen Hilfe. Nur welche Reihenfolge ist die richtige?

Ein Kleinod im Test: Wer gutes Rätseldesign à la Portal liebt, kommt am Denkspiel The Swapper nicht vorbei. Von Petra Schmitz

Genre: **Denkspiel** Publisher: **Facepalm** Entwickler: **Facepalm (The Swapper ist das Erstlingswerk des Entwicklers)**
Termin: **30.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8348

Auf DVD-XL: Test-Video

A

ls kleine Astronautenfigur stranden wir im Knobelspiel **The Swapper** in der verlassenen 2D-Raumstation Theseus. Notizen über eine Alienrasse namens

»Beobachter«, sprechende Steine, Aufzeichnungen über Körpertausch-Experimente (das englische »to swap« bedeutet »tauschen«) – alles weist darauf hin, dass in der Station irgendetwas mächtig schiefgelaufen ist. Doch die Story bleibt zunächst kryptisch. Später entfalten sich vor uns philosophische Fragen nach der Einheit von Bewusstsein und Körper – und ob und ab wann ein Körper nur (wertlose) Hülle ist.

Aber eigentlich ist uns die Story anfangs völlig egal, nur ein paar Schritte in die Anla-

ge hinein finden wir etwas, das unsere gesamte Aufmerksamkeit bündelt: eine Kanone. Die Wunderwaffe kann bis zu vier Klone von uns erschaffen, die alles machen, was wir machen. Und zwar in genau der Sekunde, in der wir es auch machen. Obendrein ermöglicht uns die Kanone, zwischen den Klonen hin und her zu schalten. Unser Astronaut kann also seinen Körper verlassen und in den eines Klon schlüpfen. Wir werden ganz sacht an die Mechanismen von **The Swapper** herangeführt. Vier massive Steinwände an vier Bodenschalter gekoppelt bedeuten vier auf den Bodenschaltern positionierte Klone. Ein langer Schacht ohne Aufzug erfordert von uns, Klone in die Luft zu schießen und uns vom ersten in den zweiten, dann in den dritten und eventuell sogar in den vierten zu »swappen«, um ei-

nen tödlichen Aufschlag zu vermeiden. Wer nun an Stress durch schnelles Klicken denkt, den können wir beruhigen. Sobald man die rechte Maustaste für das Erstellen eines Klon drückt, verlangsamt sich die Zeit. Wir haben stets mehrere Sekunden, um den Körper zu tauschen.

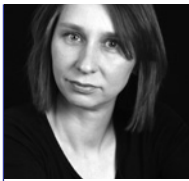
Aber was passiert mit den Klonen oder mit dem eigenen Original, wenn sie runterfallen und aufschlagen? Sie sterben und verschwinden wieder als Energie in der Kanone. Gleiches passiert, wenn man die Klone berührt, durch eine Luke in den nächsten Raum schlüpft oder durch spezielle Lichtstrahlen geht. Sensible Gemüter, die nicht nur die Mechanik von **The Swapper** genießen, sondern auch alle Aufzeichnungen akribisch lesen und verstehen, dürften sich

Klonen mit Verstand

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Als ich The Swapper 2011 zum ersten Mal sah, hatte mich das Spiel sofort fasziniert. Eine Idee, die trotz ihrer simplen Mechanik Rätsel ermöglicht, die mich an den Rand der Verzweiflung treiben, toll. Meine Klone so zu positionieren, dass alles klappt, hat mich teilweise an den Schattenklon von Braid erinnert. Dass die Klobeien nur eine Lösung besitzen, stört mich nicht, ich finde die Story interessant genug, um The Swapper noch einmal durchzuspielen. Ich habe bestimmt hier und dort etwas überlesen oder nicht komplett erfasst.

Klon auf dem Kopf: Unsere Kopie muss auf die sich bewegende **Steinsäule**.

**Brillant!**

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ich kenne Menschen, denen war die Handlung von *The Swapper* am Ende wichtiger als die Rätsel. Mir ging's erstaunlicherweise genau anders herum, obwohl ich die letzte Person bin, die eine schlaue und zum Denken anregende Story verabscheut. Aber mich haben die Knobeleyen viel mehr fasziniert. Ich empfinde eine tiefe Hochachtung vor Facepalm. Die grundlegende Idee der vier Klone und das an deren Möglichkeiten angepasste Leveldesign sind schlicht und ergreifend brilliant. Statt über den nächsten hirnzerstehenden Rätselraum zu stöhnen, habe ich mich darauf und darüber gefreut. Schade ist nur, dass es im Gegensatz zum ersten Portal nicht mehrere Lösungen für ein Rätsel gibt. Sonst würde ich gleich nochmal von vorne anfangen. Träume ich eben von einem zweiten Swapper in 3D.

mit der Tatsache konfrontiert sehen, dass sie sich immer und immer und immer wieder selbst töten. Wir sagen übrigens »verstehen«, weil *The Swapper* nur im englischen Original vorliegt, eine deutsche Übersetzung fehlt blöderweise.

Unsensible Stiesel erfreuen sich lediglich an den kniffligen und zugleich motivierenden, weil cleveren Rätseln, und das ist völlig okay. Die aus zig Gängen und Räumen zusammengesetzte Station können wir nur erkunden und schließlich aus ihr entkommen, wenn wir Energiekugeln einsammeln, die größere Teleport-Portale oder Türmechanismen aktivieren. Diese Energiekugeln müssen wir uns in Rätselräumen ertüffeln, indem wir unsere Klone und das »Swappen« geschickt einsetzen. Mit einfachen Bodenschalter-Puzzles ist es allerdings schnell vorbei. Es addieren sich Lichtbarrieren, die entweder das Klonen (blaues Licht) oder den Körpertausch (rotes Licht) verhindern. Hin und wieder vermischen sich

beide Lichter auch zu einer einzigen gemeingefährlichen, pinken Universal-Blockade. Um dem Spaß die Krone aufzusetzen, wirft uns das Spiel später noch eine umgekehrte Gravitation zwischen die Denkmuskeln.

So steht man also alle naselang in Konstruktionen, die auf den ersten Blick unlösbar erscheinen. Die Energiekugeln thronen auf einem hohen Absatz auf der gegenüberliegenden Seite, davor eine massive Steinwand. Lichtbarrikaden, zwei Bodenschalter auf unterschiedlichen Ebenen (die Licht sowie Steinwand steuern) und ein Gravitationsfeld komplettieren den Wahnsinn. Und dann geht das Tüfteln los. Versuch reiht sich an Versuch, Idee reiht sich an Idee. Bis man schließlich auf die Lösung stößt, wie man die Klonen arrangieren muss, können gefühlte (oder echte) Stunden vergehen.

Abhängig von ein bisschen Glück (»Ui, die Lösung gleich beim ersten Versuch!«) und Intelligenz lassen sich die Rätsel mal schneller, mal langsamer lösen. Deswegen ist es schwierig, eine auch nur ungefähr genaue Spielzeit für *The Swapper* anzugeben. Wir vermuten allerdings, dass jeder das Spiel in spätestens acht Stunden gemeistert hat.

Wie bei Indie-Spielen allein wegen des im Regelfall bescheidenen Budgets üblich, bleibt auch *The Swapper* inszenatorisch sparsam. Hin und wieder gibt es kleinere Zwischensequenzen, der Großteil der Handlung wird allerdings in geschriebenen oder gesprochenen Texten transportiert. Die – wie schon erwähnt – oft kryptisch bleiben. Das passt jedoch perfekt zur merkwürdigen Kulisse. Die Raumstation,

Sechs, sieben, acht Stunden?

Wo kaufen?

The Swapper ist aktuell nur als Download auf Steam oder auf der Facepalm-Website erhältlich. Wenn Sie das Spiel kaufen, ist es an Ihren Steam-Account gebunden und kann nicht weiterveräußert werden.

obwohl oft aus den gleichen Versatzstücken gebaut, überrascht uns immer wieder mit gekonnt ausgeleuchteten Gängen und Räumen, in denen seltsame Konstrukte für ein beklemmendes Gefühl sorgen. Der dichte Ambient-Sound (etwa Maschinengeräusche) und die elektronische Musik tragen ihr Übriges zur fast schon *Portal*-artigen Atmosphäre bei. Auch wenn bei *The Swapper* der beißende Humor von Valves Meisterwerk fehlt. Macht aber nichts, *The Swapper* ist auch ohne Humor ein Meisterwerk. **PET**

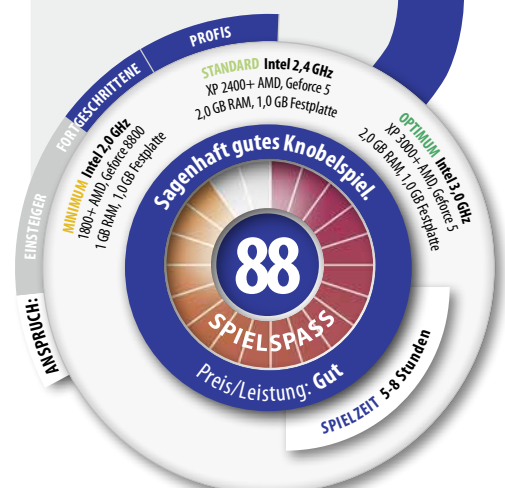
TERMIN	PREIS	USK
30.5.2013	14 Euro	nicht geprüft

The Swapper

Denkspiel

Publisher	Facepalm
Entwickler	Facepalm
Sprache	Englisch
Ausstattung	-
Kopierschutz	Steam

Kategorie	Details	Notiz
GRAFIK	- atmosphärische Beleuchtung - schicke Unschärfe-Effekte - abwechslungsreich - abwohl oft aus gleichen Versatzstücken gebaut - leicht hakelige Animationen	7/10
SOUND	- dichter Ambient-Sound - wunderschöne Musikuntermalung - gute englische Sprachausgabe	9/10
BALANCE	- stets logisch - angenehm fordernd bis höllisch knifflig - faire Lernkurve - gut platzierte Checkpoints	10/10
ATMOSPHÄRE	- befremdliche und teils unheimliche Spielumgebung - leise Beklemmung - gut eingesetzte kryptische Hinweise	10/10
BEDIENUNG	- kommt mit wenigen Befehlen aus - schnell erlernbar - Springen manchmal etwas fummelig	9/10
UMFANG	- riesige Raumstation voller knackiger Rätsel - viele interessante Aufzeichnungen - geringer bis kein Wiederspielwert	7/10
LEVELDESIGN	- hin und wieder sanfte Geschicklichkeitseinlagen - große Portale erleichtern das Reisen durch die Raumstation - schräge Formen - zuweilen etwas ausufernde Laufwege	9/10
RÄTSEL	- grundlegende Mechanismen schnell erfassbar - auf den ersten Blick oft unschaffbar, dann verblüffend logisch - wenige Elemente in immer neuen und fordernden Variationen	10/10
WAFEN & EXTRAS	- brillante Klonkanone - auch als Antrieb im Weltall dient - Verlängerung der Zeit	9/10
HANDLUNG	- philosophischer Grundgedanke - unheimliche Alienrasse - immer mehr und deutlichere Hinweise auf Geschehen in Raumstation - Story wird hauptsächlich in Texten präsentiert	8/10



Solche **Teleport-Portale** helfen uns, die 2D-Raumstation Theseus zu bereisen. Viele davon müssen allerdings erst durch errätselte Energiekugeln aktiviert werden.