Amnesia A Machine for Pigs

Von Schweinen und Menschen: Ein Gruselabenteuer, das nicht nur Gänsehaut schürt, sondern auch den Denkmuskel anregt. Von Petra Schmitz

⊕ Stärken

+ angenehmer Grusel
+ neugierig machende Handlung
+ Diskussionspotenzial

⊖ Schwächen

- simple Aufgaben
- Handlung muss in großen Teilen erlesen werden
- veraltete Grafik

Genre: **Adventure** Publisher: **Frictional Games** Entwickler: **The Chinese Room (Dear Esther, GameStar 04/12: keine Wertung)**
Termin: **10.9.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (mit deutschen Untertiteln)** Preis: **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de | Auf DVD: Test-Video

Bitte nicht! Bitte nicht auf den Dachboden! Dachböden sind wie Keller. Nur schlimmer. Hausen in Gruselfilmen nicht immer kleine untote Mädchen mit langen schwarzen Haaren auf Dachböden? Und stockt uns nicht schon das Herz, wenn wir die kleinen untoten Mädchen mit den langen schwarzen Haaren nur anschauen? Also nicht auf den Dachboden, bitte, bitte! Doch es hilft nichts, wir müssen da hoch. Und später auch noch in den Keller. Uns bleibt in **Amnesia: A Machine for Pigs** aber auch nichts erspart. Okay, wir übertreiben. Obwohl – der Weg auf den Dachboden kostet tatsächlich noch einiges an Überwindung. Der Keller fällt später im Kontext eines **Amnesia** regelrecht unter Pipifax. Auch wenn wir dabei natürlich trotzdem dieses mulmige Gefühl im Nacken haben, das uns unmissverständlich mitteilt, Keller seien irgendwie keine so gute Idee. Zumindest nicht in Gruselfilmen oder -spielen.

Bitte nicht in den Keller!

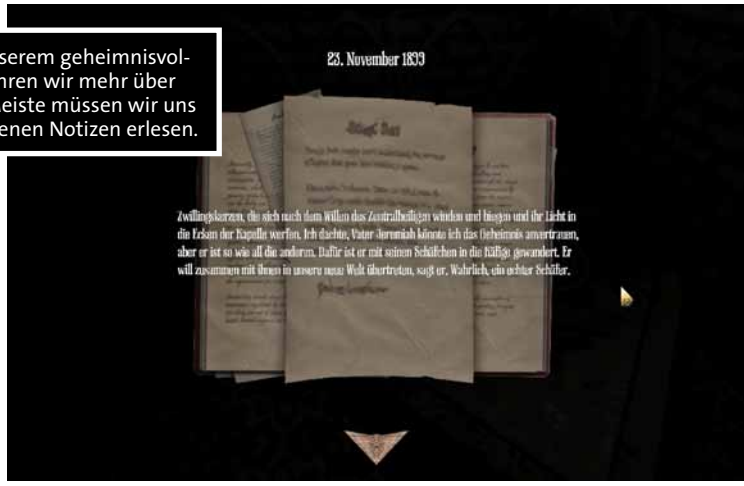
Pipifax? In **Amnesia: A Machine for Pigs**? Da muss ja was gehörig schiefgelaufen sein. Schließlich gehört der Vorgänger zur Kategorie »Fastherzstillstandgarant«. Wer **Amnesia: The Dark Descent** (durch-)gespielt (und überlebt) hat, darf sich zum erlauchten Kreis der ganz Harten zählen. Wer **A Machine for Pigs** durchspielt, darf sich immerhin noch zum Kreis derer zählen, die Anspannung als Freizeitvergnügen betrachten.

Die Startvoraussetzung ist die gleiche wie in **The Dark Descent**: In einem finsteren Gemäuer erwacht ein Mann. Sein Name: Oswald Mandus, sein Beruf: ziemlich erfolgreicher Metzger. Aber das wissen wir alles zu diesem Zeitpunkt noch nicht. Oswald hat Löcher groß wie Melonen im Gedächtnis. Recht bald wird allerdings klar, dass irgendwas mit den Kindern von Oswald passiert sein muss. Wir durchstöbern das ebenso dunkle wie gigantische Haus mit der Öllampe im Anschlag und leiden zunächst unter permanenter Furcht. Weil wir Ähnliches wie im ersten **Amnesia** erwarten: einen Schrecken, der uns auflauert, der uns verfolgt, der uns aus dem Buch des Lebens löschen will. Doch nichts dergleichen. Immerhin zerren die Dunkelheit, die dichte Geräuschkulisse (Klopfen, Kreischen, laute Musik) an unseren Nerven. Und diese seltsamen Notizen, die wir überall finden, und die seltsamen Telefonate, die wir mit einer finsteren Entität führen. Aus beidem setzen wir uns wie im Vorgänger unsere Geschichte zusammen. Da ist von menschenverachtenden Experimenten die Rede, von Tod und Wahnsinn. Obendrein oft verklausuliert, sodass wir hinter den eigentlichen Worten eine tiefere Botschaft vermuten. Diese Vermutung zieht sich bis zum Ende durch und wird dort noch mal ordentlich untermauert. Doch dazu später mehr. Zunächst müssen wir in den Keller. Hilfe!

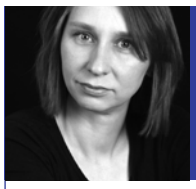
In **A Machine for Pigs** bleiben wir aber nicht im Haus von Oswald Mandus, wir suchen unseren Weg durch die Katakomben einer

Wo kaufen?

A Machine for Pigs können Sie unter anderem bei Steam, Good Old Games oder Gamer's Gate beziehen. Nur bei Steam wird das Spiel an Ihren Account gebunden und kann nicht weiterverkauft werden.



In **Telefonaten** mit unserem geheimnisvollen Gegenspieler erfahren wir mehr über die Geschichte. Das Meiste müssen wir uns allerdings aus gefundenen Notizen erlesen.



Die Neugier ist stärker

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Bah, ich kann diese abstoßenden Texte über Morde und menschenverachtende Experimente nicht mehr lesen. Und dann mache ich es trotzdem, die Neugier treibt mich weiter. Was ist hier geschehen? Es muss etwas durch und durch Schreckliches gewesen sein. A Machine for Pigs spielt hervorragend mit meinem Vorstellungsvermögen. Das Grusel-Adventure erreicht zwar nicht den Wirkungsgrad von A Dark Descent, bei dem ich wirklich hin und wieder Probleme hatte, weiterzuspielen, aber vier Stunden angenehmen Schauder mit kleineren Schockmomenten ziehe ich allemal einer ausgewachsenen Dauerpanik vor. Außerdem gibt's im Nachklapp noch Diskussionsstoff, insbesondere über das Ende. André und ich werden sicher noch das ein oder andere Mal über ... nein, nein, ich verrate nichts.

Kirche, wir dringen in die Untergeschosse einer Fabrik ein, wir tapsen durch die Tiefen unseres eigenen kranken Geistes. Verzeihung, durch den kranken Geist von Oswald natürlich. Wir öffnen Schubladen, wir stoßen Türen auf, wir aktivieren Maschinen, wir zerstören Maschinen. Und das alles wie im Vorgänger durch die entsprechenden Mausbewegungen – was wir nach wie vor großartig finden. Schade nur, dass es in **A Machine for Pigs** so wenig gibt, mit dem wir interagieren können. Hier mal ein oller Teddy, da mal eine Lampe, Billardkugeln, ein Ball, ein halbes Schwein. Ein Inventar fehlt. Die für die wenigen Aufgaben (»Setze Generator in Betrieb!«, »Mische Explosivzeug!«) erforderlichen Gegenstände müssen wir vor uns rumtragen. Aber in der Regel nur ein paar Meter. Der Kram liegt immer nahe des Einsatzortes.

Einerseits ärgert uns diese Beschneidung in der Spielmechanik ein bisschen; vieles ist zu simpel, es gibt nichts, was wir ansatzweise als Rätsel bezeichnen würden. Andererseits können wir uns so viel besser aufs Erleben konzentrieren. Die finsteren Gänge und Räume voller Geräusche suggerieren uns eine ganze Weile, dass wir nicht allein, sondern in Gefahr sind. Bis zu dem Punkt, an dem wir uns damit abgefunden haben, eben doch allein zu sein, weil bis auf unvermitteltes lautes Poltern und Beben und eine Trübung unserer Sicht nichts passiert. Doch das Gefühl der Sicherheit trügt. Und der Schreck, der uns durchfährt, als wir unseren Irrtum bemerken, hat sich gewaschen. Allerdings hält der Schock nicht lange vor – weil die Entwickler keinen Schleier des Mysteriums über unsere Angreifer legen. Wir sehen. Und das, was wir sehen, ist nicht wirklich angsteinflößend. Danach ist **A Machine for Pigs** zwar noch immer ausnehmend gruselig, aber nicht mehr auf dem beklemmenden Niveau, dass sich uns die Nackenhaare bei jedem Geräusch aufstellen.

Als es dann nach weniger als vier Stunden vorbei ist, lehnen wir uns zurück und denken: »Öh?« Schweine? Klar. Kritik an der Industrialisierung? Klar. Kritik an der Menschheit generell? Klar. Aber was bedeutet das Ende? Haben wir auf unserer Reise zum Finale etwas Wichtiges verpasst? Haben wir falsch oder schlicht gar nicht interpretiert? Wir fragen beim Autor der Story nach. Und er: »Das ist Absicht. Nicht alles ist auf Anhieb zu verstehen. Ich hoffe aber, dass sich Spieler über die Geschichte austauschen.« Und wir in Gedanken: »Na toll!« Aber eigentlich hatten wir auch keine wirkliche Antwort auf unsere Fragen nach den Hintergründen, Andeutungen und insbesondere nach dem Ende von **Amnesia: A Machine for Pigs** erwartet. Immerhin ist Dan Pinchbeck der Mann, der auch schon das Kryptik- und Andeutungsmonster **Dear Esther** geschrieben hat und sich bis heute weigert, darüber mal Tacheles zu reden. Sein gutes Recht, unser Spaß. Wenn wir uns darauf einlassen. Und das ist auch schon des Rätsels Lösung: sich darauf einzulassen. Wer ein zweites **Amnesia: The Dark Descent** erwartet, wird von **A Machine for Pigs** sehr wahrscheinlich enttäuscht sein. Wer gute Gruselunterhaltung mit Nachdenkpotenzial möchte, der macht hier nichts verkehrt. PET

Keine Panik, ihr Schweine!

André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Das erste Amnesia hat mich gegruselt wie lange kein Spiel vor ihm. Da solche effektiven Horrorerfahrungen selten genug sind, wollte ich von A Machine for Pigs eine neue Dosis Panikattacken – und bekam sie nicht. Der Nachfolger setzt oft auf Unbehagen statt Terror. Seine Spielmechanik ist unausgewogen. Aber dafür grüble ich seit dem ersten Durchspielen über die intelligent verwobene Geschichte und ihre vielen poetisch anmutenden Sinnbilder nach. Auch das ist ein seltenes Gut.

Selbst wenn viele **Kerzen** brennen, bleibt's trotzdem ähnlich finster wie im Hinterteil eines ...

TERMIN: 10.9.2013 **PREIS:** 15 Euro **USK:** nicht geprüft

Amnesia: A Machine for Pigs

Adventure

Publisher	Frictional Games
Entwickler	The Chinese Room
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung	–
Kopierschutz	Steam

GRAFIK — **6/10**
⊕ detailreiche Schauplätze ⊕ schöne, wenn auch nicht immer stimmige Lichtstimmung ⊖ Recycling von Gegenständen und Levelabschnitten ⊖ verwaschene Texturen

SOUND — **10/10**
⊕ sehr guter, die Stimmung unterstützender Soundtrack ⊕ gute (englische) Sprecher ⊕ gelungene Surround-Effekte ⊕ insgesamt dichte und beklemmende Geräuschkulisse

BALANCE — **9/10**
⊕ schnell zu durchschauende Mechanismen ⊕ Notizbuch ⊕ faire Checkpoints ⊖ lächerlich einfache Aufgaben

ATMOSPHÄRE — **9/10**
⊕ Neugier wird geschürt ⊕ mal unterschwelliger, mal deutlicher Wahnsinn ⊕ bis zur Mitte Dauerbeklemmung und -anspannung ... ⊖ ... die gegen Ende verflogen ist

BEDIENUNG — **9/10**
⊕ kommt ohne Interface aus ⊕ Interaktion, indem wir in die Welt greifen ⊖ hin und wieder fummelig

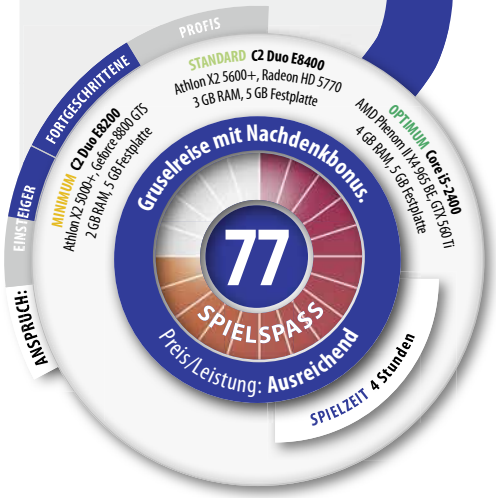
UMFANG — **5/10**
⊕ unterschiedliche Gebäude ⊕ Räume zum Erkunden ⊖ Erkundung wird nicht immer belohnt ⊖ sehr kurz, selbst für den Preis ⊖ kaum Wiederspielwert

LEVELDESIGN — **5/10**
⊕ stimmungsvoll gestaltete Levels ⊕ einige Schockmomente ⊖ zu viele abgeschlossene Räume ⊖ Architektur nicht immer nachvollziehbar

HANDLUNG — **8/10**
⊕ interessante Prämisse über Menschlichkeit und Unmenschlichkeit ⊕ regt das Denkzentrum an ⊖ muss in großen Teilen erlesen werden ⊖ hin und wieder arg schwurbelig

DIALOGE — **10/10**
⊕ Gespräche zwischen Held und dem Feind im Hintergrund ⊕ verzweifelte Selbstgespräche ⊕ gut geschriebene Notizen und Tagebucheinträge

CHARAKTERE — **6/10**
⊕ in sich zerrissener Held ⊕ mysteriöser Feind ... ⊖ ... der ungreifbar und deswegen zu lange zu unwichtig erscheint ⊖ keine anderen Figuren



»Pig« ist auch der englische Begriff für »Rohrleitungsmolch«. Was das sein soll? Selbst nachschauen. Aber jetzt schon mal kichern.