



Gone Home

In zwei Stunden erzählt **Gone Home** eine ebenso packende wie rührend intime Geschichte. Testen kann ich es trotzdem nicht. Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **The Fullbright Company** (**Gone Home** ist das Erstlingswerk)
Termin: **15.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **19 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de



Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ach, **Gone Home**. Was mache ich bloß mit dir? Eigentlich müsste ich dir ja die Hammelbeine lang ziehen: nach zwei Stunden vorbei und trotzdem 19 Euro teuer, kein Wiederspielwert und so anspruchsvoll wie Verstecken gegen mich selbst, bei der Preis-Leistungs-Note (Spielzeit geteilt durch Kosten) hast du »Mangelhaft« längst einkassiert, »Ungenügend« rechts überholt und bist bei »Unverschämt« dreimal durch den Kreisverkehr gerast. Aber verdammt, es waren zwei großartige Stunden, mal wunderbar schaurig, dann herzerreißend menschlich, immer spannend und nie kitschig, auch wenn dein Ende bestimmt nicht jedem gefällt – aber dazu kommen wir später noch. Ich kann dich also unmöglich als Spiel beurteilen und

➕ Stärken

- + wunderbar intime Erzählung
- + dichte, teils schaurige Atmosphäre
- + greifbare, glaubhafte Charaktere

➖ Schwächen

- kontroverses Finale

einen klassischen Test verfassen, denn das käme dem Versuch gleich, einen Schmetterling mit einer Stecknadel aufzuspießen, um seine Schönheit zu konservieren.

So ähnlich habe ich schon mal einen Artikel begonnen, knapp ein Jahr ist es her, damals hieß das Unspiel **Dear Esther** und erzählte eine poetische Geschichte über Schuld, Sühne und das menschliche Verlangen, Vergäng-

liches zu konservieren, es in Formaldehyd zu ertränken und sich einzureden, es bleibe lebendig. **Gone Home** ist so ähnlich – nur völlig anders. Meine Reise beginnt nicht auf einer namenlosen Insel in den schottischen Hebriden, sondern zuhause, ein erkennbar amerikanisches Zuhause zwar, aber trotzdem instinktiv vertraut; der Ersatzschlüssel liegt schlecht versteckt an einem jener stillschweigend vereinbarten Orte, die jede Familie kennt und von denen niemand so genau weiß, wer sie sich ursprünglich mal ausgedacht hat. Mit dem Fund dieses Schlüssels ist meine interaktive Arbeit quasi schon getan, es werden noch ein paar kleine Rätsel folgen, aber ich müsste mich schon selten dämlich anstellen, um **Gone Home** nicht zu seinem kontroversen Ende zu »spielen«, die folgenden beiden Stunden stellen keinerlei Anspruch – sofern ich nur neugierig bin, alles anklicke, alles in mich aufnehme.

! Wo kaufen?

Gone Home ist momentan ausschließlich über die Online-Plattform Steam oder die offizielle Hersteller-Website erhältlich. Eine offizielle deutsche Version existiert nicht, es gibt aber von Fans erstellte deutsche Untertitel für die teils langen und schwierigen englischen Texte.

Während draußen ein Sturm tobt, erkunde ich ein Haus, das mein Haus ist ... und irgendwie auch völlig fremd, ja unheimlich. Das klingt wie ein Widerspruch, wird von **Gone Home** aber perfekt inszeniert. Ich spiele Kaitlin Greenbriar, gerade aus Amsterdam zurück, einen langen Trip durch Europa im Gepäck und voller Freude auf das Wiedersehen mit der Familie in Oregon, aber die Familie ist nicht da, das Haus ge-





Das Schicksal der Familie erschließt sich langsam über Briefe, Postkarten und Notizen.



Viele Objekte lassen sich näher untersuchen, Rätsel hingegen existierten quasi nicht.



Leere Versprechungen

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Ja, *Gone Home* spielt geschickt mit den Erwartungen des Spielers. Für meinen Geschmack allerdings zu geschickt – das Ende ist ein Antiklimax aus dem Lehrbuch, als lachten mir die Entwickler schallend ins Gesicht: »Ätsch, das hättest du jetzt nicht erwartet, was?!« Das mag durchaus zeigen, zu welch augenzwinkernden Erzähl- und Inszenierungskniffen das Medium Spiel fähig ist. Und ja, die aus Notizen und Zeichnungen gewobenen Geschichten sind wunderschön zu lesen. Am Ende fühlt sich *Gone Home* dennoch an wie eine große, rote Wundertüte, die ich begeistert aufreißt, auspacke – und drinnen liegt Omas linker Stützstrumpf. Künstlerischer Anspruch hin oder her, für diesen ironischen Schlussakt, dieses finale Vorden-Kopf-Stoßen bezahle ich keine 20 Euro.

spenstisch leer und doch seltsam lebendig, so als seien die Bewohner nur mal kurz vor die Tür gegangen und nie mehr zurückgekommen. Im eingeschalteten Fernseher flimmert eine Unwetterwarnung, in der Schreibmaschine meines Vaters liegt eine halb geschriebene Manuskriptseite, ich finde Briefe meiner Mutter an eine Jugendfreundin, fühle mich einerseits wie ein Eindringling und andererseits eigentümlich daheim. Es entsteht eine buchstäblich intime Atmosphäre, die Familie erwacht lang-

sam zum Leben, mit allen liebenswerten Schrulligkeiten, alltäglichen Sorgen und unterschwelligen Abgründen – selten (wenn überhaupt) hat ein Spiel so glaubhafte Figuren gezeichnet, obwohl sie gar nicht anwesend sind. Aber was ist mit ihnen passiert? Die Prämisse von *Gone Home* erinnert an die *Mary Celeste*, jenes Geisterschiff, das verlassen im Atlantik treibend gefunden wurde, die Rettungsboote fest vertäut, das angeblich noch warme Essen auf dem Tisch, die Besatzung wie vom Erdboden verschluckt.

Man kann *Gone Home* vorwerfen, dass es mit gezinkten Karten spielt, eine klassische Spukgeschichte antäuscht, um dann doch etwas völlig anderes, offenbar Triviales zu erzählen; und wenn Michael Graf vom Finale enttäuscht, ja aufrichtig verärgert ist (siehe Kasten), dann handelt es sich um legitime Kritik. Aber ich teile sie nicht. Im Gegenteil: *Gone Home* ist gerade deshalb ein so wundervolles Erlebnis, weil es illustriert, wie dogmatisch unsere Erwartungen an das Medium inzwischen sind – und wie großartig es sein kann, wenn ein Spiel sie zur Abwechslung mal nicht erfüllt. Natürlich denke ich bei einem verlassenen Anwesen im tobenden Sturm unwillkürlich an eine Spukgeschichte. Aber warum eigentlich? Wenn ich am Wochenende meine Eltern besuche und keiner ist daheim, vermute ich ja auch nicht gleich Mord, Totschlag und übernatürliche Vorgänge – sondern bin geradezu instinktiv davon überzeugt, dass es garantiert eine völlig banale Erklärung dafür gibt. Bei *Gone Home* erwarte ich hingegen instinktiv

eine Katastrophe, einfach deshalb, weil es ein Spiel ist. Dass diese Katastrophe letztlich ausbleibt (oder besser gesagt: dass es sich dabei um eine banale, weil alltägliche Katastrophe handelt), empfinde ich nicht als enttäuschend, sondern als zwingend für die Geschichte, die *Gone Home* erzählt. Wenn Michael sagt, dass in der vermeintlichen Wundertüte bloß ein alter Stützstrumpf liegt, dann ist das zwar richtig – aber ich fände es unpassend, ja verlogen, wenn etwas anderes zum Vorschein käme.

Gone Home entzieht sich also nicht zuletzt deshalb den Konventionen eines klassischen Tests, weil ich nie auf die Schnapsidee käme, es jemandem zu empfehlen, den ich nicht persönlich kenne. Schließlich kann man es mit einiger Berechtigung als hoffnungslos überbeuertes und spielerisch anspruchsloses One Trick Pony begreifen, als

Nur ein One Trick Pony?

Zirkuspferd, das nur dieses eine Kunststück beherrscht – und das ist Mist. Aber das muss man nicht. Man kann es auch als intime Geschichte über das Erwachsenwerden begreifen, als mutiges Beispiel dafür, was Spiele können, wenn sie sich nicht wie Spiele verhalten. 19 Euro ist ein stolzer Preis für ein solches Experiment. Aber mein letzter Kinobesuch hat mit Popcorn, Cola und 3D-Schnickschnack mehr gekostet – und mich dabei längst nicht so gut unterhalten. JG



Im Fernseher flimmert eine Unwetterwarnung, aber keiner sieht zu.

TERMIN	15.8.2013	PREIS	19 Euro	USK	nicht geprüft
Gone Home Experimentelles Adventure					
Publisher	–				
Entwickler	The Fullbright Company				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	Download				
Kopierschutz	Steam				

Da *Gone Home* quasi keinerlei Gameplay-Elemente besitzt und sich durch seinen experimentellen Ansatz auch keinem Genre zuordnen lässt, haben wir bewusst auf eine Wertung verzichtet.