

The Vanishing of Ethan Carter

Ein kleiner Junge verschwindet, hinterlässt viele Leichen und noch mehr Fragen. Als Privatdetektiv mit übersinnlichen Fähigkeiten machen wir uns auf die Suche nach den Zusammenhängen und dem Kind. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Adventure** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **The Astronauts** (The Vanishing of Ethan Carter ist das Erstlingswerk)
Termin: **2014** Status: **zu 70% fertig**

Schon beim ersten Blick aufs Red Creek Valley fühlen wir eine seltsame Vertrautheit. Der Schauplatz des Adventures The Vanishing of Ethan Carter erinnert uns an Remedys Gruselmär Alan Wake: eine vermeintliche Idylle, in der aber jeder Grashalm, jeder Baum, jeder Hügel, jeder Berg »Hier geht's nicht mit rechten Dingen zu!« in unsere Ohren brüllt. Wie Recht Grashalme, Bäume, Hügel und Berge doch haben! Ein Junge, der kleine Ethan Carter, ist verschwunden. Spurlos, wie es zunächst den Anschein hat. Aber der Eindruck täuscht, das Red Creek Valley und seine Geister weisen uns den Weg. Denn im Spiel vom noch jungen Studio The Astronauts verkörpern wir einen Privatdetektiv mit übernatürlichen Fähigkeiten. Als Paul Prospero (Prospero ist eigentlich ein Vorname, bekanntester Träger: die Hauptfigur aus Shakespeares Der Sturm) drehen wir im beschaulichen Tal jeden Stein um, finden darunter Visionen, menschliche Abgründe. Und das Böse.

Wenn Sie bisher noch nie etwas von The Astronauts gehört haben, müssen Sie sich nicht schämen. In den goldenen Zeiten der Indie-Spiele ploppen ja quasi sekundlich 200 neue Studios aus dem Boden. Wer soll

da noch den Überblick behalten? Aber selbst, wenn Sie noch nie etwas von The Astronauts gehört haben, besteht eine nicht geringe Chance, dass Sie

schon mal etwas von den Entwicklern gespielt haben – zumindest, wenn Sie Shooter-Fan sind. Das neue Team mit dem wegewegenen Namen besteht nämlich in nicht geringen Teilen aus ehemaligen Mitarbeitern von People Can Fly, also den Machern von Bulletstorm und Painkiller. The Vanishing von Ethan Carter könnte allerdings kaum weiter von diesen Spielen entfernt sein. Geschossen wird nicht, und die wenigen Actionsequenzen sollen keinerlei großartigen Skill von uns erfordern. Die Mächte im Red Creek Valley haben es laut der Entwickler nicht auf unseren Körper, sondern auf unseren Geist abgesehen. Das Adventure verlangt von uns nur zwei Dinge: Gehirnschmalz und Gruselresistenz.

Wir haben uns die ersten knapp 20 Minuten von The Vanishing of Ethan Carter angese-

hen und dabei noch keine Probleme mit unserem Angstlevel gehabt. Aber es blieben etliche Fragen offen, die wir anschließend Adrian Chmielarz von The Astronauts stellten. Etwa danach, was es mit den Fallen auf sich hat, die Paul überall in einem kleinen Wäldchen aufspürt und die ihn schließlich über immer genauere Visionen (wabernde und beständig größer werdende Bild-im-Bild-Einblendungen) an einen bestimmten Ort führen. Adrian lässt uns mit einer vergleichsweise unbefriedigenden Antwort zurück. Bei weitem nicht alles soll dem Spieler vorgekaut werden, vieles bleibt unserer eigenen Interpretation überlassen, wohl auch die Fallen. Wir hoffen allerdings inständig, dass The Vanishing of Ethan Carter nicht zu kryptisch mit uns umspringt, das kann schnell in Frustration – oder noch schlimmer – Gleichgültigkeit umschlagen.



Texteinblendungen machen uns auf interaktive Elemente oder Besonderheiten aufmerksam.

+ Stärken

- + beeindruckende Grafik
- + beklemmende Stimmung
- + innovativer Rätselansatz

- Schwächen

- könnte schnell frustig werden



Natürlich darf eine Kirche nicht fehlen. Zu welchem Gott dort allerdings gebetet wird, ist noch nicht klar. Das Drumherum schreit heidnisch.

Aber nachdem Paul an der Stelle angekommen ist, die ihm die Fallen quasi über sein drittes Auge angedeutet haben, wird's zu unserer Erleichterung konkreter. Anhand von Fundstücken (etwa ein Eisenbahnwaggon, eine Kurbel, Steine, Blut, schließlich eine grausam zerstückelte Leiche), die der Detektiv untersucht, entspinnen sich weitere kleinere Visionen, die zumindest in der uns vorgespielten Demo vergleichsweise schnell ein ziemlich genaues Bild von dem Moment ergeben, in dem Ethan vom Angesicht der Welt verschwunden ist. Die Herausforderung an uns: zunächst all die Hinweise aufzuspüren, um sie dann in der korrekten Reihenfolge anzuordnen. Gelingt uns das, werden wir mit einem Mal Zeuge vergangener Geschehnisse, die uns dann an den nächsten Ort und zum nächsten Rätsel geleiten. Wir sehen also nicht mehr nur wabernde Einblendungen, sondern erleben einen Moment der Vergangenheit als unsichtbarer Zeuge. Und ahnen das erste Mal, welche Art Geschichte uns The Astronauts erzählen möchten. Ohne allzu viel verraten zu wollen: Die zerstückelte Leiche hätte eigentlich Ethan sein sollen. Der Junge ist nicht verschwunden, er ist geflohen. Nur vor wem? Oder schlimmer: Vor was?

Warum der Mord an der zerstückelten Leiche und Ethans anschließendes Verschwinden so schnell vor uns entstehen, liegt allerdings vornehmlich daran, dass wir nicht selbst spielen, sondern nur zuschauen. Wir ahnen, dass wir deutlich länger als die Entwickler

brauchen würden, um zur Lösung zu gelangen. Wir fragen Adrian nach Hilfsmitteln. Ob es eine Karte gibt, die uns bei der Orientierung unterstützt. Oder ob wir auf eine Art Tagebuch zurückgreifen können, um noch einmal nachzulesen, was wir bereits entdeckt haben. Beides, so der Entwickler, wird uns The Vanishing of Ethan Carter nicht bieten. Auch hier stellt sich gleich die Frage nach möglicher Frustration. Adrian verspricht uns, dass sein Team alles tut, um einen solchen Ärger zu vermeiden, allerdings fügt er hinzu, dass ein bisschen Frustration auch nicht schaden kann, das mache den Triumph am Ende süßer. Grundsätzlich nicht falsch, unsere Befürchtung bleibt jedoch, dass ein Gerenne zwischen Steinen, Eisenbahnwaggon, Blut und Leichenteilen, bis man die richtige Reihenfolge erdacht hat, schnell in Arbeit ausarten könnte.

Allerdings sind wir schon durch hässlichere Umgebungen gerannt, die Grafik beziehungsweise die wundervolle Landschaft, in der uns The Vanishing of Ethan Carter absetzt, dürfte Latschereien längst nicht so schmerzhaft machen, wie wir es von anderen Spielen kennen. Leicht wiegen sich einzelne, verflixt lebensecht aussehende Grashalme im Wind, sanft schlängeln sich Wege Hügel hinab, ein See glitzert in der Abendsonne. Auf welch ungewöhnliche Weise The

Astronauts diese beeindruckende Umgebungen entstehen lassen, lesen Sie auf den folgenden Seiten, in diesem Artikel sind wir ein bisschen enttäuscht darüber, dass das liebe Red Creek Valley bis auf ein paar Häuser keine große Siedlung zum Erkunden bereit hält. Ein Bright Falls, wie wir es aus

Alan Wake kennen, wird's also nicht geben. Und damit auch nicht allzu viele Menschen. Zwar soll uns der eine oder andere

(zweilichtige) Bursche über den Weg laufen, aber hauptsächlich werden wir wohl mit der Vergangenheit auf die schon beschriebene Art und Weise kommunizieren.

The Vanishing of Ethan Carter bietet einen interessanten Adventure-Ansatz in beeindruckender Optik. Ohne jegliche Hilfsmittel bewegen wir uns frei durch eine bezaubernde und zugleich bedrohlich wirkende Landschaft, die so manches finstere Geheimnis für uns bereithalten soll. Ob der Ansatz zündet, entscheidet sich an Story und Rätselfluss. Die bisher gesehenen Szenen lassen gerade in Bezug auf Letzteres vage Zweifel zurück, aber vielleicht lösen die sich schnell in Luft auf, wenn wir mal selbst Hand ans Spiel legen können. Das soll laut der Entwickler noch in diesem Jahr passieren. **PET**

Die Leiche hätte Ethan sein sollen



Wir sollen im Red Creek Valley nicht auf allzu viele lebende Menschen treffen.



Adventure-Evolution

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Als Fangirl von Twin Peaks (Kultserie) und Alan Wake will ich ja sofort ins Red Creek Valley reisen und dessen Geheimnis lüften. Auch wenn ich fürchte, dass mir das Rätseldesign so manches graue Haar wachsen lassen wird. Aber wenn die Story das hält, was sie bisher in all den rudimentären Hinweisen durch die Entwickler verspricht, dann bleibe ich am Ball. Mögen die Kopfnüsse noch so knackig sein. Was man The Vanishing of Ethan Carter allerdings jetzt schon hoch anrechnen muss: Es dürfte das erste reine Adventure werden, das optisch nicht nur mit Hochglanz-Shootern mithalten kann, sondern die Grafikentwicklung sogar ein Stück weit voranbringt.