

The Vanishing of Ethan Carter

Die Suche nach Ethan Carter ist sicherlich eines der schönsten Abenteuer, die wir je gesehen haben. Aber hinter der Fassade lauern finstere Mächte. Von Dmitry Halley

Genre: **Adventure** Publisher: **Nordic Games** Entwickler: **The Astronauts (Ethan Carter ist das Erstlingswerk)**
Termin: **25.9.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **19 Euro**

Eigentlich dürfte Paul Prospero die Welt nicht mehr verstehen. Eben noch streift der Privatschnüffler auf der Suche nach dem verschwundenen Jungen Ethan Carter durch die stimmungsvollste und schönste Herbstlandschaft, die ihm in seiner Karriere je begegnet ist – doch dann erblickt er plötzlich im Dickicht einen stummen Astronauten, komplett im Raumanzug. Professionell wie Prospero nun mal ist, rennt er dem Fremden mehr oder minder planlos hinterher, endet prompt in einer Weltraumkapsel und wird in den Orbit geschossen. Viel Zeit zum Verweilen gibt's aber auch zwischen den Sternen nicht; in einem grellen Lichtblitz landet er wieder auf der Erde inmitten eines kleinen Verschlags, vom Astronauten keine Spur. Einziger Erklärungsansatz für das gerade erlebte Phänomen ist ein zerfleddertes Pulp-Magazin zwischen den Brettern, auf dem ein kleines Raumschiff abgedruckt ist. Doch statt auszufliegen, bleibt Paul Prospero ganz lässig, kommentiert das Ganze mit einem kryptischen Spruch und setzt die Suche nach Ethan Carter fort.

Nein, bei *The Vanishing of Ethan Carter* geht es nicht mit rechten Dingen zu. So würden wir in anderen Spielen ankreiden, dass Held Prospero nicht mehr als eine Silhouette von Figur ist, die kaum Charakterzüge offenbart – in *Ethan Carter* hat das aber gute Gründe. Generell wirken nahezu alle Facetten des Spiels wie eine bewusste Entscheidung: Jedes Detail hat seinen Sinn, hinter jedem Ereignis stecken mehrere Bedeutungen, auch wenn die uns auf den ersten Blick

verborgen bleiben. Dass wir uns dabei so allgemein ausdrücken, hat ebenfalls seinen Grund: *The Vanishing of Ethan Carter* spielt man vor allem wegen seiner Geschichte. Und diese nach und nach zu enthüllen, das ist im Prinzip auch unsere einzige Spielmotivation, weshalb wir hier natürlich so gut wie nichts vorwegnehmen wollen.

In der knapp dreistündigen Story bewegen wir uns aus der Sicht von Detektiv Prospero durch Red Creek Valley, einem vermeintlich idyllischen Tal im nordamerikanischen Hinterland, und suchen nach Hinweisen, die uns zum verschwundenen Ethan Carter führen sollen. Viele Zusammenhänge müssen wir uns dabei selbst erschließen. Wenn Prospero an einer Stelle vor sich hin mur-

melt, dass die Herbstlandschaft von Red Creek Valley eine Fäulnis kaschiert, unter der dunkle Dinge brodeln, dann beschreibt das perfekt die Grundstimmung des Spiels.

Der Horror von *Ethan Carter* verlässt sich dabei nur selten auf Schockmomente, stattdessen setzt er auf eine düstere Stimmung und emotionale Betroffenheit, will den Spieler an das Schicksal der wenigen Menschen binden, denen man im einsamen Tal begegnet, vor allem natürlich an den kleinen Ethan Carter. Es ist der behutsam geplante Versuch einer erwachsenen Geschichte, und diese Rechnung geht auf: Die Handlung ist spannend und erfrischend tiefsinnig, ohne sich so sehr in ihrer eigenen Doppeldeutigkeit zu verlieren. So entfaltet sich erst im Finale die



Die Häuser des Tals sind verlassen, wir treffen im Spiel nur sehr wenige andere Menschen.



Am Ende der vieler Rätsel offenbart uns das Spiel Ethans Vergangenheit.



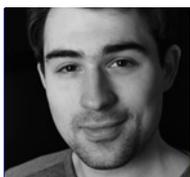
Überall finden wir Leichen – die alle Informationen für uns haben.

wahre Bedeutung hinter Ethan Carters Verschwinden – und die rückt das ganze Spiel in ein neues Licht. Gerade deshalb bietet sich ein zweiter Durchgang mit neuer Lesart an, das kaschiert aber kaum, dass The Vanishing of Ethan Carter ein sehr kurzes Vergnügen für einen recht happigen Preis ist.

Das Spiel nimmt uns selten bei der Hand, überlässt ähnlich wie Gone Home dem Spieler die Führung. Das geht soweit, dass wir sogar ganze Abschnitte links liegen lassen können. Allerdings bleibt die Freiheit letztlich nur eine Illusion: Vor der Endsequenz werden wir gezwungen, den ganzen Weg zurückzulaufen und verpasste Rätsel nachzuholen. Eine unnötige Aufgabe, die gerade wegen der offenen Erzählweise niemand gebraucht hätte.

Subtiler Horror

Dass wir bisher so wenig über die eigentlichen Interaktionen mit der Spielwelt gesprochen haben, hat ebenfalls einen Grund: Es gibt schlicht sehr wenig zu tun. Zwar ist Detektiv Prospero ein übersinnlich begabter Schnüffler, der anhand bestimmter Indizien vergangene Ereignisse rekonstruieren kann,



Gelungener Erstling

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Allein wegen der fantastischen Präsentation von Red Creek Valley bin ich so gespannt, was das junge Entwicklerstudio The Astronauts nach Ethan Carter noch alles auf die Beine stellen wird. Dabei ist auch der Erstling ein gelungenes Spiel – die Geschichte ist angenehm vielschichtig und nutzt anders als viele Adventures ganz bewusst die Besonderheiten des Mediums Spiel: das Erzählen durch virtuelle Umgebungen. Allerdings verschenkt es genau an dieser Stelle viel Potenzial, denn wirklich interagieren kann ich mit der Spielwelt nur selten. So fühle ich mich mehr wie ein Beobachter, der ab und an einen Stein ins Rollen bringt, und nicht wie der Protagonist einer Geschichte. The Astronauts schaffen es jetzt bereits, eine überaus beeindruckende Spielumgebung zu basteln – für zukünftige Projekte wünsche ich mir als Spieler aber ein bisschen mehr zu tun.

das ist aber auch so ziemlich alles, was wir im Spiel machen: ein paar Hinweise anklicken, die Geschehnisse in die richtige Reihenfolge bringen, zur Belohnung eine kleine Sequenz genießen – und dann beim nächsten Schauplatz das Gleiche wiederholen. Mit ein bisschen Zynismus lässt sich die Gesamtheit an Spielmechanik auf kaum mehr als zehn kleine Rätselketten reduzieren. Bei Ethan Carter geht es demnach weniger um tatsächliche Interaktion und cleveres Rätseldesign, sondern um Wahrnehmung und Gefühle. Wie wirkt die malerische, aber einsame Spielwelt auf uns? Wodurch entsteht der Anschein von Tod und Verfall? Wo Gone Home mit einem Gefühl von Nostalgie spielt, arbeitet Ethan Carter mit der Angst vor Vergänglichkeit, vor Ablehnung durch die Gesellschaft. Dabei wird das Geschehen geruhig erzählt – wer keine Geduld mitbringt, der dürfte enttäuscht werden.

Wer sich allerdings die Zeit nimmt, der wird mit einer stimmigen Atmosphäre belohnt, die von der fantastischen Präsentation ungenutzt bleibt. Denn auf die Schnelle fällt uns kein Spiel ein, das so schön aussieht wie Ethan Carter. Dank der Modellierungstechnik (unser Special zur Fotogrammetrie finden Sie in GameStar 08/14) wirkt die Landschaft unheimlich realistisch; jeder Stein ist einzigartig gestaltet und unverwechselbar angeordnet. In Kombination mit der tollen Lichtstimmung könnte jeder Blick auf die Wälder und Seen in Red Creek Valley direkt in eine Fotosammlung der schönsten Panorama-Bilder wandern. Hinzu kommt ein einprägsamer Soundtrack. Für ein so kurzes Spiel macht Ethan Carter an allen Ecken und Enden deutlich, wie viel Detailarbeit in die Inszenierung gesteckt wurde.

The Vanishing of Ethan Carter ist eine minutiös komponierte Geschichte, die den Spieler emotional gefangen nimmt, ihn in eine fantastisch inszenierte virtuelle Welt entführt und auf Entdeckungsreise schickt. Dabei knobeln wir vor allem in unserem Kopf über Bedeutungen, Zusammenhänge und Hintergründe – denn die eigentlichen Spielmechaniken sind arg begrenzt. Weder gibt es viel zu entdecken, noch können wir abseits der spärlichen Rätsel mit der Spielwelt interagieren. Trotzdem: Allein schon wegen der farnahmen Aussicht kann jeder Freund subtiler Gruselgeschichten guten Gewissens einen Ausflug ins vordergründig malerische Red Creek Valley riskieren, um seine finsternen Geheimnisse zu lüften. **DH**

TERMIN 25.9.2014 PREIS 19 Euro USK ab 16 Jahren

The Vanishing of Ethan Carter

Publisher Nordic Games
Entwickler The Astronauts
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK

- detailierte Spielwelt + stimmige Beleuchtung
- aufwändig gestaltete Landschaften
- glaubhafte Charaktere

SOUND

- großartige (englische) Vertonung
- umfangreicher Soundtrack
- spärlicher Einsatz von Soundeffekten

BALANCE

- leicht verständliche Spielmechaniken + Rätsel recht intuitiv lösbar ...
- ... aber manchmal auch zu leicht
- zu wenige Speicherpunkte
- Freiheit ist eine Illusion

ATMOSPHÄRE

- bedrohliche Atmosphäre
- sehr stimmungsvolle Inszenierung
- subtiler Horror
- viele unsichtbare Levelbarrieren

BEDIENUNG

- reduziertes Interface
- intuitive Bedienung per Maus und Tastatur
- optional auch für Gamepad optimiert

UMFANG

- abwechslungsreiche Schauplätze + mehrere Deutungsebenen erhöhen den Wiederspielwert ...
- ... aber ein Durchgang dauert kaum drei Stunden
- sehr wenig zu entdecken

HANDLUNG

- vielschichtige Geschichte
- motivierende Schnitzeljagd
- viel Leerlauf in der Spielwelt

CHARAKTERE

- spannende Figuren + nachvollziehbare Motivationen
- tiefe Einblicke in die Psyche der Charaktere
- man kriegt kaum mehr als kurze Ausschnitte von den Personen zu sehen

DIALOGUE

- präzise und vielschichtige Dialoge
- Gespräche geben die Mentalität der Figuren glaubhaft wieder
- keinerlei Interaktionsmöglichkeiten

RÄTSEL

- spannendes Minen-Labyrinth + interessantes Rekonstruieren von Ereignissen ...
- ... das sich spielerisch zu oft wiederholt
- sehr wenige Rätsel

