Her Story

Interview mit … einer Mörderin?

So ungewöhnlich wie toll: Aus sieben zerstückelten Verhören bauen wir die verstörende Geschichte eines Mordfalls zusammen. Von Petra Schmitz

Genre: **Adventure** Publisher: **–** Entwickler: **Sam Barlow** Termin: **24.6.2015** Sprache: **Englisch** USK: **nicht geprüpft**
Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **6 Euro** DRM: **nein (herstorygame.com)**

Auf DVD: Video-Special

Her Story – ein simpler Name, ein grundsätzlich simpler Spielaufbau, dahinter verbirgt sich jedoch ein fesselndes und in der Form bisher einmaliges Adventure-Erlebnis – allerdings nur für Ermittler, die Englisch beherrschen, Her Story gibt's leider nicht auf Deutsch.

Wir sitzen vor einem alten Röhrenmonitor und sollen in einer Polizeidatenbank aus sieben alten, in Kleinstteile zerstückelten Videoverhören einer Frau namens Hannah Smith ein großes Ganzes formen, nämlich die Geschichte hinter dem Mord an Hannahs Ehemann Simon, einem harmlosen Glaserei-Mitarbeiter irgendwo in England.

Leiche

Die Videoschnipsel lassen sich in der Datenbank über Suchbegriffe finden. Wir geben etwa »body«, also »Leiche«, ein und erhalten Aufzeichnungen, in denen Hannah just diesen Begriff benutzt. Aus den kleinen Filmchen, die wir sehen, ergeben sich weitere Schlüsselwörter, beispielsweise »pub« (Kneipe) oder »marriage« (Ehe). Wir werden allerdings immer nur mit fünf Videos abgespeist, auch wenn weitere unserem jeweiligen Begriff zugeordnet werden können. Das bedeutet für uns, andere Begriffe zu finden oder unseren ersten genauer zu spezifizieren; mit der Eingabe von Phrasen wie »yes« oder »no« oder »sorry« lässt sich Her Story nicht austricksen. Statt nur »wedding« (Hochzeit) einzugeben, könnte »wedding dress« (Hochzeitskleid) schon zu anderen interessanten Ergebnissen führen. Es ist also nicht immer Hannah, die uns mit Stichwörtern versorgt, sondern auch unsere Kombinationsgabe oder Intuition.

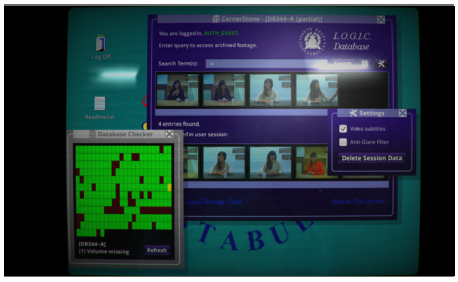
Welchen Weg wir durch die Videos nehmen, an welchem Ereignis oder an welcher Person wir uns festbeißen, das bestimmen wir. Linear geht's bestenfalls in den ersten paar Minuten zu, danach nimmt jeder Spieler eine andere Route durch Hannahs und Simons Geschichte und wird demnach früher oder eben später auf die Überraschungen und Aha-Momente stoßen. Dass man über eine wichtige Erkenntnis gestolpert ist, signalisiert Her Story übrigens mit einem leichten Flackern des Bildschirms und einer ganz kurzen Reflektion der Person, die wir vor dem Monitor verkörpern.

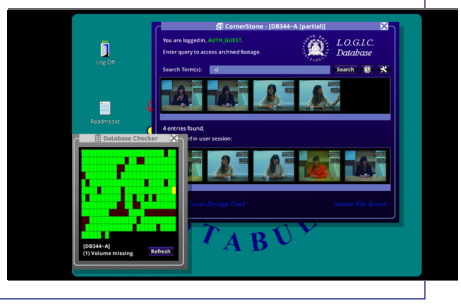
Märchen

Die Länge von Her Story ist schwer zu beurteilen. Manche Spieler brauchen weit über sechs Stunden, weil sie sich in einem Nebenstrang verirren, der sich schließlich als vergleichsweise unwichtig herausstellt. Manche ringen stundenlang um weitere Begriffe, die neue Videos zu Tage fördern.

Mit und ohne Geflacker

Das Spiel simuliert einen alten Röhrenmonitor, inklusive leichtem Geflacker und Reflektionen. Das lässt sich zwar abstellen, dabei geht aber einiges an Atmosphäre verloren.





In 271 Videoschnipseln aus Verhören erfahren wir mehr über den Mord an Simon Smith. Hier erzählt Hannah, wie sie die Leiche gefunden hat.

Insgesamt sind es sieben Verhöre, die sich über einen Zeitraum von mehreren Wochen verteilen. In diesem Video geht es um Eheprobleme.

 Entwickler Sam Barlow hat unter anderem auch die Story von Silent Hill: Shattered Memories geschrieben.

Petra Schmitz
@Flausensieb

Bis ich wusste, was zwischen Hannah und Simon vorgefallen war, hab ich nicht sonderlich lange gebraucht. Irgendwann fielen mir Besonderheiten auf, die mich auf die richtige Spur führten, und da lag sie auch schon vor mir, die Geschichte des Mords. Losgelassen hat mich Her Story danach aber trotzdem nicht. Einige winzige Bindeglieder, entlarvende Sätze und Beschreibungen blieben weiterhin vor mir verborgen, weil ich die korrekten Suchbegriffe noch nicht gefunden hatte. Und das ist für mich der eigentliche Reiz des ungewöhnlichen Spiels: alles aufzudecken, fast wie bei einem Memory-Spiel. Bis ich nicht den letzten Clip von Hannah gesehen habe, gebe ich nicht klein bei. Und dann hoffe ich recht bald auf einen weiteren Ableger. Das Erzählkonzept funktioniert auch ohne weiteres ein zweites, drittes und viertes Mal.

Sobald wir ein neues Video gefunden haben, wird das mit einem gelben Augensymbol markiert.

Anderen wiederum erschließt sich das Geheimnis um Simons Tod rasend schnell. Spannend bleibt's aber zu jeder Sekunde. Verwirrt lauschen wir einer Ballade, die die Frau vorträgt. Wir wundern uns darüber, wie sie rhythmisch mit den Fingernägeln auf die Tischplatte schlägt, wir erhalten Einblicke in ihre Kindheit, wir schauen ihr dabei zu, wie sie Bilder aus Märchenbüchern analysiert. Nicht alle, aber viele der Videos sind doppelbödig. Hinweise werden mal sehr deutlich, mal gut kaschiert gestreut. Und je mehr man erfährt, desto besser erschließen sich Zusammenhänge zwischen scheinbar zusammenhangslosen Ereignissen, desto genauer formt sich ein Bild im Kopf. Und dabei kommt man sich herrlich clever vor. Eben wie ein guter Polizist.

Verkörpert wird Hannah von der Schauspielerin und Sängerin Viva Seifert, die ihre Rolle prima ausfüllt. Wer mit überzogener Mimik rechnet, an der sich Verzweiflung oder gar Lügen kinderleicht ablesen lassen, der ist schief gewickelt. So billig kommen wir in Her Story nicht davon.

Fragen

Insgesamt gilt es, 271 Videoschnipsel in der Datenbank zu finden. Welche wir schon aufgestöbert haben und welche noch fehlen, lässt sich im DataBase-Checker überprüfen, der gesehene Clips grün und ungesehene rot vermerkt. Gelb markiert wird das Video, das wir zuletzt angeschaut haben.

Allerdings muss man sich nicht wirklich jeden einzelnen Clip anschauen. Wir jedenfalls haben schon circa bei der Hälfte der Videos gewusst, wohin die Reise geht, und hätten an der Stelle auch aufhören können. Wenn der Spieler nämlich eine bestimmte Hürde nimmt, öffnet sich ein Chatfenster, über das wir quasi aus unseren Untersuchungen aussteigen können. Ohne allerdings eine Lösung zu präsentiert zu bekommen, die unsere Vermutungen als richtig belegt. Her Story gibt uns lediglich eine sehr genaue Vorstellung von dem, was und warum es passiert ist. Immerhin geht man mit dem sicheren Wissen um die eigene Rolle in der Handlung aus dem Spiel. Und mit dem guten Gefühl, die richtigen Fragen gestellt zu haben, auch wenn's nur in Form von Suchwörtern in einer Datenbank war. Aber selbst wenn man weiß, was Hannah und Simon durchgemacht haben, sollte man noch nicht aufgeben.

Die in Her Story erzählte Geschichte ist nicht überragend, aber die Art, wie sie in den kleinen Videos verarbeitet wird, fasziniert durchgängig. Vor allem, wenn man das große Geheimnis schon kennt und weiß, worauf man achten muss. Der Reiz des Spiels liegt nämlich vor allem darin, wirklich alle Clips über die richtigen Suchbegriffe freizuschalten. Und Mensch Meier, ein paar wenige fehlen uns noch! PET

Ein Blick in den DataBase Checker verrät uns, wie viele Videos wir schon gefunden haben.

Her Story

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E2160 / Athlon 64 X2 4000+ Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD 2 GB RAM, 2,0 GB Festplatte	Intel E7600/ Athlon 64 X2 6400+ Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850 4 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ gelungener Retro-Look + sehr gute Schauspielerin + deutliche englische Sprachausgabe + minimaler, sehr stimmungsvoller Musikeinsatz – dicke schwarze Ränder neben Monitor im Spiel

SPIELDESIGN

+ immer funktionierende Suchfunktion + simple Steuerung + eigene Notizen unter Videos möglich + wichtige Videos lassen sich separat ablegen

BALANCE

+ sehr gute Stichwortgabe + leicht verständliches Spielprinzip + Hinweise auch abseits des Gesagten + Mischung aus Deduktion à la Holmes und Intuition erforderlich + wird beständig kniffliger

ATMOSPHÄRE/STORY

+ clever fragmentierte Videoschnipsel + überraschende Storytwists + authentisch wirkende Verhörsituation + tolle Erfolgserlebnisse – insgesamt etwas steril

UMFANG

+ 271 Videoschnipsel + zwischen fünf und acht Stunden cleveres Rätseln – kein Wiederspielwert – wenig optische Abwechslung

FAZIT

Ungewöhnliches und ungewöhnlich gut funktionierendes Genre-Experiment. Her Story ist perfekt für passionierte Videospiel-Detektive.

Barlow hat schon zuvor fragmentierte Storys am PC umgesetzt, etwa im Text-Adventure Aisle.