

SOMA

20.000 MONSTER UNTER DEM MEER



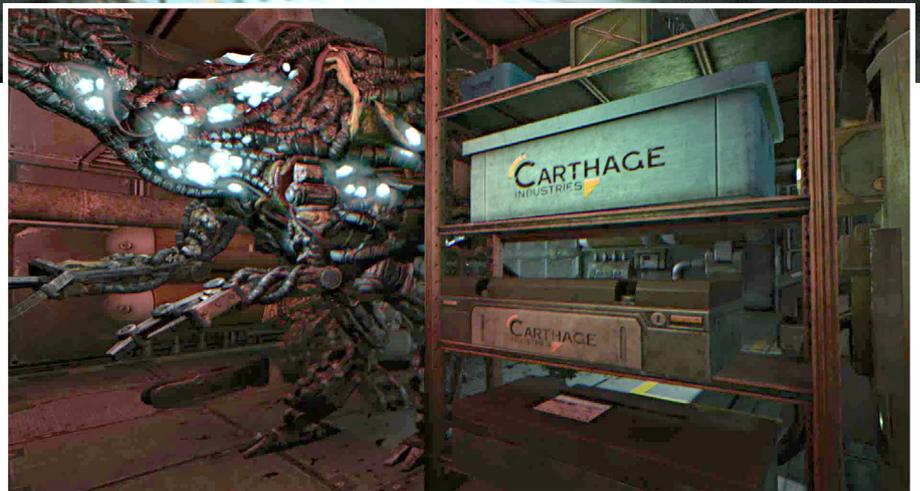
Genre: **Horror-Adventure** Publisher: **Frictional Games** Entwickler: **Frictional Games** Termin: **22.9.2015** Sprache: **Englisch mit dt. Untertiteln**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Wenn das Ich zerfließt: Soma entführt uns im Test in die Tiefsee. Und das zutiefst atmosphärisch und intelligent, wengleich der Horror nur Schwimmflügel trägt.

Von Nils Osowski

»Dein Körper kann ohne Geist nicht leben«, belehrt Morpheus den Hacker Neo im ersten »Matrix«-Film. Doch wie sieht es umgekehrt aus? Kann ein menschlicher Geist ohne den physischen Leib existieren? Hält die Seele es aus, ohne die vertraute Hülle aus Fleisch zu überdauern, oder zerbricht sie daran? Das ist eine der Kernfragen, der das Sci-Fi-Horror-Adventure SOMA in seiner gut zehn Stunden langen Kampagne auf den Grund geht. Oder besser gesagt auf den Meeresgrund.

Wir schreiben das Jahr 2103. Aus den ratlosen Augen von Simon blicken wir uns in der Unterwasser-Forschungsstation PATHOS-2 um. Ohne zu wissen, warum Simon in diesem Jules-Verne-Alptraum erwacht ist,



Panik: Wenn Simon direkt mit den Monstern konfrontiert wird, verschwimmt vor lauter Angst sein Blickfeld. Das kennen wir aus Amnesia.

durchstreifen wir die düsteren, menschenleeren Gänge des Komplexes. Karmesinrotes Zwielficht kriecht über obsoletere Maschinerie, pechschwarze, mit Tentakeln besetzte Geschwüre überziehen die Wände wie bösartige Tumore, die Körper von längst Toten verschmelzen mit der seltsamen Fauna. Die beklemmende Atmosphäre, die irgendwo zwischen erstem Bioshock und dem Black Mesa-Komplex aus Half-Life angesiedelt ist, zieht uns vom ersten Moment in ihren dunk-

len Bann. Und hält uns vor Augen, dass hier etwas Grauens passiert sein muss. Es dauert nicht lang, bis der einsame Simon doch noch auf ein vermeintlich menschliches Wesen trifft. Zunächst kommunizieren Simon und Catherine nur über Funk miteinander. Das erste echte Zusammentreffen birgt gleich auf mehreren Ebenen Grund zur Sorge. Simon erfährt, was in PATHOS-2 geschehen ist und versucht im Folgenden, Catherine zu helfen. Und der Menschheit.



Bevor Simon weiterkommt, muss er er sein Transportschuttle erst einmal orten.



Mit unserem Omnitool öffnen wir versperrte Bereiche.

Atemlos

Unsere Odyssee 20.000 Meilen unter dem Meer mixt meist simple Rätsel mit Erkundung, Story-Elementen und einer Prise Horror. Einen Großteil der Zeit erforschen wir die Krankenstationen, Labore und Mannschaftsquartiere der Station. Ab und an verlassen wir die Innenräume und stiefeln mit Simon über den Meeresgrund, erkunden die Außenanlagen. Diese Ausflüge auf den Meeresgrund sind, der Thematik angemessen, atemberaubend und zählen zu den Highlights der SOMA-Erfahrung. Wenn mutierte Seemonster Meeresstaub aufwirbeln, eine bleierne Stille die Tiefe erfüllt und sich in der bläulich schimmernden Traumlandschaft in der Ferne ein Schiffswrack abzeichnet, bleibt uns die Luft weg.

Leblos

Während SOMA atmosphärisch brilliert, vergisst es zum Glück nicht, sein unverbrauchtes Szenario zum Erzählen seiner tief sinnigen Geschichte zu nutzen. Ähnlich wie in Metro Prime oder Half-Life erzählt hier in erster Linie die Umgebung selbst die Geschichte einer vorangegangenen Katastrophe. Audioaufzeichnungen bringen uns die Gefühle des wissenschaftlichen Personals nah, Fotos ihrer Liebsten zieren ihre nun verwüsteten Quartiere. Durch Blackbox-Aufzeichnungen ist es Simon zudem möglich, via Berühren der zahlreichen toten Körper deren Erinnerungen in Flashbacks nachzuerleben. Die Liebe zum Detail lässt die tote Forschungsstation für den Spieler zum Leben erwachen, gibt der Spielumgebung und ihrer Hintergrundgeschichte Tiefe und Reichhaltigkeit.



Nils Osowski
@GameStar_de

Unterwasserwelten und Horror sind eigentlich das perfekte Paar – seltsam, dass das Szenario in Spielen noch vergleichsweise unverbraucht ist. Die Horroraspekte von SOMA lassen mich kalt, die wirken mir zu unbeholfen und holzschnittartig. Gefesselt hat mich hingegen die Welt, ihre dichte Atmosphäre. Die Unterwasser-Spaziergänge sind einfach fantastisch, gerade im letzten Drittel hat mich das komplett in seinen Bann gezogen. Dazu kommt eine erstaunlich tiefgründige, facettenreiche Story, die Konzepte des Ichs auslotet und hinterfragt. In den Gesprächen von Simon und Catherine dreht es sich letztlich immer um die Frage, was unser menschliches Selbst ausmacht, ob unser Schicksal vorgezeichnet ist oder nur das chaotische Resultat von Zufällen. Dass die Gameplay-Mechanik sich dabei auf simple Versteckspiele und einfache Schalterrätsel beschränkt, nehme ich da gern in Kauf. Wer reinen Terror und Horror sucht, ist bei SOMA allerdings falsch.



Entkörperlicht: Der menschliche Geist lebt auf PATHOS-2 in Robotern fort. Manche liegen nutz- und bewegungslos auf dem Boden.

Furchtlos

Wo Storytelling und Atmosphäre einen Höhenflug starten, gehen gerade die Horrorteile hingegen eher auf Tauchstation. Ab und an streuen mutierte Ekelpakete durch die Delta-, Theta- und »Wie sie noch so alle heißen«-Komplexe von PATHOS-2. Bei einer Begegnung mit ihnen bleibt uns nur das Abtauchen, Waffen zur Gegenwehr drückt uns SOMA nämlich nicht in die Hand. Besonders clever sind die Geschwürtträger leider nicht, auf Anleuchten mit der Taschenlampe reagieren sie gelassen und finden uns oft trotzdem nicht. Wie armlose Monster Türen öffnen, muss uns Frictional Games auch noch mal erklären. Das Versteckspiel verfehlt seine Horrorwirkung in erster Linie aber nicht nur wegen der mäßigen KI, sondern weil dem Ganzen keine bedeutsame Mechanik zugrundeliegt. Ertappt uns ein Monster, rennen wir eben davon. Die Flucht glückt auch in neun von zehn Fällen, denn Simons Sprintreserve fällt großzügig aus. Das fühlt sich mehr nach Pflichtübung an, Horror entsteht so nie, temporäre Beklemmung ist hier das höchste der Gefühle. Erzeugen andere Horrorspiele diese Empfindung oft durch Ressourcenmanagement beziehungsweise -knappheit, fällt das in SOMA ganz flach. Simon trägt lediglich eine unbegrenzt leuchtende Taschenlampe, sein Omnitool und zeitweise fürs Vorankommen in der Story essenzielle Gegenstände mit sich herum. Somit besteht die Spielerfahrung hauptsächlich aus Erkundung, Storymomenten sowie eingestreuten Puzzles. Bei Letzteren machen wir meist, was wir schon in unzähligen anderen Adventures getan haben: Ventile drehen, die Stromversorgung wiederherstellen oder Antennen ausrichten.

Körperlos

Dass SOMA in Sachen Gameplay und Horror nur solide daherkommt und manchmal patzt, fällt angesichts seiner Stärken aber gar nicht so sehr ins Gewicht. Wer einen Horrorschocker will, wird enttäuscht sein. SOMA ist ein atmosphärisches Unterwasser-

Kleinod, das sich auf seine intelligente Story konzentriert und diese mit einem bittersüßen Ende abschließt. SOMA wirft Fragen zur Identität auf, zum Verhältnis von Seele, Geist und Körper. Und fragt zwischen den Zeilen, ob wir nicht alle nur eine Kopie einer Kopie sein könnten. Ob unser Leben vom Schicksal diktiert wird, von der Bestimmung – oder es nicht mehr ist als das Resultat eines Münzwurfs. ★

SOMA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 / AMD A6 2.4Ghz
Geforce GT 240 / Radeon HD 4670
4 GB RAM, 25 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 / AMD FX 2.4Ghz
Geforce GTX 480 / Radeon HD 5970
8 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- imposante Unterwasserwelten
- stimmungsvoller Soundtrack
- gute (englische) Sprecher
- große visuelle Vielfalt
- verhältnismäßig uninspiriertes Kreaturen-Design

SPIELEDISIGN



- manche der Puzzles sorgen für Aha-Momente
- abwechslende Spielelemente
- viele der Puzzle-Elemente sind 08/15
- plumpe, unausgereifte Versteckspiele vor Monstern
- doofe Monster-KI

BALANCE



- fairer Schwierigkeitsgrad
- Mix aus Puzzles, Erkunden und Horror
- einige Puzzle eher durch Trial-&-Error-Ansatz lösbar
- guter Spielfluss
- ansprechender Schwierigkeitsgrad nicht anpassbar

ATMOSPÄRE / STORY



- kluge, mehrschichtige Geschichte
- beklemmende und lebendige Unterwasserwelt
- atmosphärische Meeresspaziergänge
- ausgearbeitete Charaktere
- Schwierigkeitsgrad nicht anpassbar
- Audiologs gegen Hintergrundinfos

UMFANG



- große Unterwasserstation
- Kampagnedauer angesichts des Preises im guten Bereich
- keinerlei Nebenaktivitäten
- Erkundung wird belohnt
- Wiederspielwert fällt gering aus

Fazit

Atmosphärische Unterwasser-Odyssee mit cleverer und vielschichtiger Story, deren Horror-Momente jedoch baden gehen.

