

BITTE NICHT LESEN!



Genre: **Adventure** Publisher: **Everything Unlimited Ltd.** Entwickler: **Everything Unlimited Ltd.** Termin: **1.10.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **9 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Über The Beginner's Guide wollen wir eigentlich nichts verraten. Deshalb gibt's unseren Test nur mit ausdrücklichen Warnhinweisen.

Von Patrick Mittler

Sie wollen trotzdem vorab etwas über The Beginner's Guide wissen? Nun gut: Es ist das neue Spiel von Davey Wreden, dem Entwickler des ebenfalls sehr experimentellen The Stanley Parable. Es ist ein Adventure, das sich in etwa zwei Stunden durchspielen lässt. Es hat keine klassischen spielerischen Ziele und folgt auch nur wenigen Genrekonventionen. Stattdessen erzählt es die Geschichte einer Person, die mit etwas fertig werden muss, das sie nicht versteht. Und das macht The Beginner's Guide auf eine grandiose Art und Weise.

So und wenn Sie nun bereits Lust darauf haben, dann hören Sie vielleicht jetzt auf zu lesen und spielen Sie das Ding. Am besten gleich in einem Rutsch. So funktioniert The Beginner's Guide am besten.

Wir haben Sie gewarnt!

The Beginner's Guide ist nämlich jene Art von Spiel, das man mit möglichst wenig Vorwissen genießen sollte. Also packen wir das folgendermaßen an: Sie, lieber Leser, entscheiden selbst, wie viel Sie vorab vom Spiel wissen wollen – wir werden bis zum



Dieses mysteriöse Labyrinth ist bei weitem nicht das einzig Verwirrende am Spiel.

Ende dieses Textes immer mehr verraten und auch einige Überraschungen von The Beginner's Guide ansprechen. Der erste Absatz auf der nächsten Seite verrät sogar richtig viel, wir haben ihn deshalb gespiegelt, damit Sie nicht aus Versehen zu viel lesen.

Spoilerfrei können wir zumindest loswerden, wem The Beginner's Guide wahrscheinlich weniger gut gefallen wird – nämlich jenen Spielern, die das Quasi-Subgenre der Walking-Simulatoren (wie The Vanishing of Ethan Carter oder Dear Esther) für Geld- und Zeitverschwendung halten. The Beginner's Guide ist weniger echtes »Spielen«, stattdessen setzt es auf das »Erleben« eines

ausgesprochen clever gewobenen Storytelling-Experimentes.

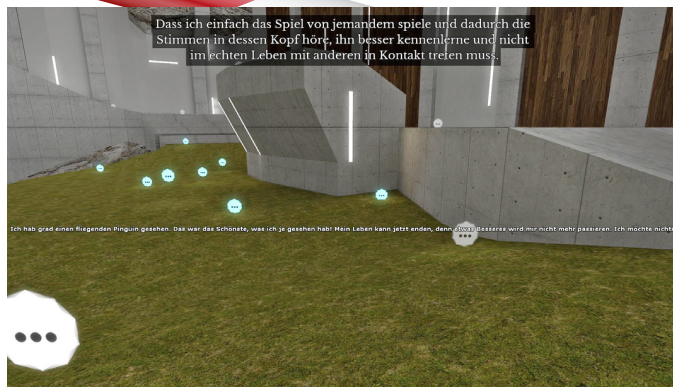
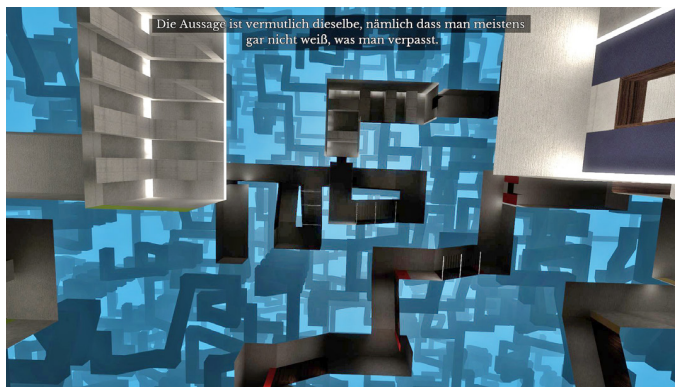
Achtung, jetzt geht's um die Story

Zu Beginn meldet sich Entwickler Davey Wreden persönlich zu Wort und reißt damit gleich mal die vierte Wand, also die Grenze der Spielrealität, nieder. Wreden präsentiert uns eine Reihe von Spielen und Spielefragmenten, die ein Bekannter von ihm entwickelt hat. Der hört auf den Namen Coda und hat, so die Prämisse, zwischen 2008 und 2011 eine Reihe seltsamer Game-Experimente auf Basis der Source-Engine programmiert. Wreden stellt die nun chronologisch vor und kommentiert permanent, während wir als Spieler die kleinen Fragmente absolvieren.

Mal stapfen wir ein paar Minuten durch eine halbfertige Karte aus Counter-Strike, dann wieder mit der Knarre in der Hand durch eine Raumstation, auf der es jedoch keine Gegner gibt. Wreden erzählt, wann das entsprechende Spiel entstanden ist, plaudert aus dem Entwicklernästkästchen (etwa über Stärken und Schwächen der Source-Engine), und greift auch aktiv ein, etwa wenn er uns ans Ende eines Labyrinths teleportiert, um einen seiner Meinungen nach drögen Part des Spiels abzukürzen. Vor allem aber interpretiert Wreden die Werke von Coda – er teilt seine Gedanken mit uns und spekuliert, was Coda mit seinen Spielen sagen will. Das ist überraschend faszinierend und kurzweilig, bis uns ein ungutes Gefühl beschleicht.



Was Sie erwartet, ist eine Sammlung von Spieleideen und Fragmenten in der Source-Engine.



Wreden stellt die zwischen 2008 und 2011 entstandenen Spielchen vor und erzählt im Plauderton, um was es geht.

Es geht aber auch um Gefühle, Philosophie, Obsession und auch um Sie selbst und Ihre Rolle als Spieler.



Patrick Mittler
@thegobetween

Am Ende bleibt noch die Wertung. Wie viel Spaß hat mir The Beginner's Guide gemacht? Allerdings ist das die falsche Frage. Denn während der kurzen Spielzeit habe ich mich sogar teilweise unwohl gefühlt und wurde mit Themen konfrontiert, über die ich gar nicht nachdenken will. Spaß ist in diesem Kontext relativ, und deshalb möchte ich mit der Wertung etwas anderes ausdrücken, nämlich das Potenzial von The Beginner's Guide.

Das Potenzial etwas im Spieler auszulösen: Kontemplation, Emotion oder was auch immer. Ich habe das Adventure an einem Freitagabend durchgespielt und dann das ganze Wochenende darüber nachgedacht. Nicht weil ich diesen Test schreiben musste, sondern weil es auf unvergleichlich clevere Art und Weise zahlreiche interessante Themen behandelt. Ich freu mich jetzt schon auf zahlreiche Onlinediskussionen mit vielen, vielen Spoiler-Warnungen.

Und darum geht's wirklich! (SPOILER!)

Die Aussage ist vermutlich dieselbe, nämlich dass man meistens gar nicht weiß, was man verpasst.

Dass ich einfach das Spiel von jemandem spiele und dadurch die Stimmen in dessen Kopf höre, ihn besser kennenlernen und nicht im echten Leben mit anderen in Kontakt treten muss.

Ich hab grad einen liegenden Pingpon gesehen. Das war das Schöne, was ich je gesehen hab! Mein Leben kann jetzt enden, denn... Bessere wird mir nicht mehr passieren. Ich möchte nichts...

Ob die Erzählung und die Charaktere fiktiv oder autobiografisch sind, bleibt offen.



Oder geht's doch um was ganz anderes? Egal wann und wie es passiert – sobald man zu zweifeln und hinterfragen beginnt, hat einen The Beginner's Guide gepackt. Man vertraut weder dem Sprecher, noch seinen eigenen vorgefertigten Meinungen. Darf man einfach so am Werk eines anderen herumbasteln? Darf man als Fan von The Stanley Parable etwas anderes erwarten als das hier? Selbst als Journalist hinterfragt man den eigenen Test immer und immer wieder.

Oder anders gesagt: Worum es in The Beginner's Guide wirklich geht, ist für jeden Spieler ein bisschen anders – trotz des erklärenden Plot-Twists gegen Ende des Spiels. Es ist das, was man selbst daraus macht. Man kann ignorieren, wenn einen das Spiel fragt, ob man mit seinem Job glücklich ist. Ob man anderen Menschen gefallen will.

Oder geht's doch um was ganz anderes?

Ob man überhaupt will, dass ein Spiel diese Dinge anspricht. Und genau das möchte The Beginner's Guide erreichen.

Vielleicht ist das für manche nur präntöse Pseudo-Philosophie, die sich etwas zu selbstverliebt in der intellektuellen Metaebene eingenistet hat. Für andere, und da zählen wir uns dazu, ist es ungemein bereichernde Videospielkunst, die ganz bewusst mit allen Merkmalen des Mediums spielt: das Leveldesign, die Funktion des Erzählers, die Rolle des Spielers, die Grafik, ja sogar Bugs – all das dient dem Erlebnis in einer Art und Weise, die in keiner anderen Form und in keinem anderen Medium möglich gewesen wäre. ★

THE BEGINNER'S GUIDE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
3 GHz P4 Dual C2 / Athlon 64 X2 4000+ Geforce 7600, ATI Radeon X800 2 GB RAM, 4 GB Festplatte	Core 2 Duo E7600 / Athlon 64 X2 6400+ Geforce GTX 460, AMD Radeon HD 6850 3 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- tolle englische Sprachausgabe
- stimmige Source-Optik
- clevere grafische Spielereien
- Sounduntermalung mit wenigen, aber stimmigen Songs
- generell eher funktional als hübsch

SPIELDESIGN

- ungewöhnliches, experimentelles Konzept
- bricht mit Konventionen und Erwartungen
- Stilelemente von Spielen im Allgemeinen clever genutzt
- überraschende Spielideen

BALANCE

- guter Spielfluss dank kurzweiliger Abschnitte
- Kapitel lassen sich überspringen oder im Anschluss frei anwählen
- dank starker Story keine Längen
- keine Herausforderung
- keine Rätsel

ATMOSPHÄRE / STORY

- greifbare Charaktere zwischen Fiktion und Realität
- überraschende Twists
- spannende Themen
- regt zum Nachdenken an
- neue Zusammenhänge beim zweiten Durchspielen

UMFANG

- Wiederspielwert dank komplexem Inhalt
- fairer Preis
- sehr kurz
- keine Extras

FAZIT

Erzähl-Experiment? Philosophie-stunde? Selbsttherapie des Entwicklers? Egal, was The Beginner's Guide sein soll, es ist gelungen!

