

The Witness

650 HARTE KOPFNÜSSE

Genre: Puzzle Publisher: Thekla Inc.
 Entwickler: Thekla Inc. Termin: 26.1.2016
 Sprache: Englisch, deutsche Texte USK: ab 0 Jahren
 Spieldauer: 50 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam)

The Witness sieht harmlos aus. Trotzdem ist es eins der ersten Highlights des Jahres. Von Tobias Veltin

Ich träume mittlerweile davon. Von Linien, die sich auf der Suche nach dem richtigen Weg um Quadrate schlängeln. Von Punkten und Sonnen, von geometrischen Formen, von farbigen Gläsern und futuristischen Strahlern, die bunte Lichtbündel in den Himmel werfen. Und von dieser Insel.

Die Ausgangslage des neuen Werkes von Jonathan Blow (Braid) ist schnell erklärt: Als namenloser Abenteurer bin ich auf einer einsamen Insel gestrandet. Wie ich dort hingekommen bin? Keine Ahnung! Wo ich hin muss? Ebenfalls unklar! Also mache ich mich auf zu einer Erkundungstour und stoße schon bald auf den ersten Gegner in The Witness – eine Schalttafel. Knapp 650 davon sind auf der ganzen Insel verteilt (nicht alle müssen zum Beenden des Spiels gelöst werden). Das Prinzip ist dabei ebenso simpel wie genial. Von einem Startpunkt muss ich eine Linie bis zum Ziel zeichnen. Das ist bei den ersten Rätseln im Garten eines alten Gemäuers noch eine Fingerübung, wird aber schnell

herausfordernder. Denn sobald ich dem Anfangsbereich entkommen bin, erschließt sich die ganze Dimension des Eilands.

Die Knobelinsel ist in insgesamt zehn Bereiche unterteilt, die alle jederzeit erreichbar sind. Es gibt zum Beispiel einen asiatisch anmutenden Tempel, einen Wüstenabschnitt, ein Dorf mit imposanter Windmühle, eine Burg und ein Sumpfgebiet. Alles zum Leben erweckt mit einer wunderschönen Comicgrafik mit knalligen Farben, die beinahe schon Urlaubsgefühle aufkommen lässt. Meine optischen Highlights sind der grell rosa blühende Apfelbaumhain und das rostige Schiffswrack im Nordosten der Insel. Auch die technische Umsetzung ist sauber: The Witness läuft flüssig, nur in wenigen Momenten habe ich Tearing bemerkt.

Schau genau

Jeder Bereich führt eine neue Rätselmechanik ein, was für erfrischende Abwechslung sorgt. Es geht zwar immer um das Ziehen

von Linien, doch immer nach einem speziellen Prinzip, das ich mir erst selbst erschließen muss – Tutorials oder eine Hilfe-Option gibt es nicht. Mal müssen auf dem Weg zum Ziel Punkte eingesammelt werden, dann Quadrate oder Sonnensymbole voneinander getrennt, dann wieder muss ich auf unterschiedliche Farben achten (es gibt jedoch keinen Modus für Spieler mit Farbschwäche!) oder geometrische Formen erkennen. In einigen Bereichen ist es sinnvoll, die Umgebung genau zu beobachten, denn die wird oft zum entscheidenden Spielelement: Felsen, Äpfel, Sonnenstand, Perspektive, Licht und Schatten – die Lösung liegt oftmals nur einen Gedankengang entfernt und ist oft so simpel und gleichzeitig genial, dass ich mir mehrfach mit der flachen Hand vor die Stirn geklatscht habe. Diese Aha-Momente motivieren unheimlich und sind wohl die größte Stärke von The Witness. Denn ich durchlaufe einen spannenden Lernprozess, kann mein Wissen auf spätere Rätsel übertragen – denn natürlich werden auch einzelne Disziplinen miteinander kombiniert, geometrische Formen und Sonnensymbole zum Beispiel.

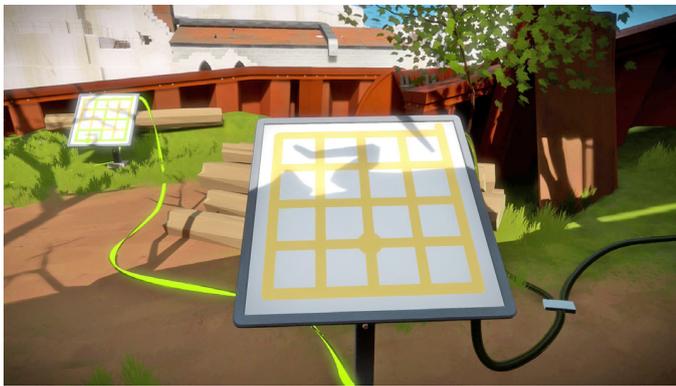
Hart, aber fair

Der Schwierigkeitsgrad der Schalttafel-Rätsel ist anfangs noch recht moderat, zieht dann aber rasch an. An einigen Stellen lacht mir das Spiel sogar hämisch ins Gesicht und führt mal eben so ein neues Element ein, als wüsste es genau, dass mir gerade vor dem Bildschirm der Kopf platzt und die Hirnwindungen Salti schlagen. Deshalb erinnert mich The Witness an Dark Souls: Es ist oft erbarmungslos und frustrierend, aber niemals unfair und immer motivierend, denn jede Lösung ist nachvollziehbar und nie aus der Luft gegriffen. Außerdem muss ich die



Schön, aber herausfordernd. Knapp 650 Schalttafel-Rätsel gibt es auf der Knobelinsel.





Die Tafeln sind oft per Kabel miteinander verbunden. Erst wenn man eine Lösung gefunden hat, wird das nächste Rätsel aktiviert.



Erhebender Moment: Am Ende eines jeden Abschnitts aktiviert man einen futuristischen Lichtstrahler.

Rätsel nicht stumpf nacheinander abklappern, sondern kann nach Lust und Laune über die Insel schlendern und mich an einer anderen Aufgabe versuchen, wenn ich woanders nicht weiterkomme. Und mich dann über jede kleine Belohnung freuen, die mir das Spiel serviert. Eine Stromleitung, die sich bunt färbt zum Beispiel – oder eine Tür, die sich quietschend öffnet und einen Geheimgang freigibt. Die größte Befriedigung

gibt es aber am Ende jedes Abschnitts. Habe ich das letzte Rätsel gelöst, öffnet sich eine gelbe Kiste, ein Strahler fährt surrend hervor und schießt einen Lichtstrahl auf die Spitze des höchsten Berges auf der Insel. Wieder ein Schritt näher an der Lösung!

Ich will es wissen!

Das Faszinierende an The Witness ist aber nicht nur der natürlich ablaufende Lernprozess mit stetig wiederkehrenden Aha-Erlebnissen, sondern auch, wie die Neugierde des Spielers das Spiel selbst vorantreibt. Obwohl Jonathan Blows neues Werk keine Geschichte erzählt und zum Beispiel gänzlich auf Zwischensequenzen verzichtet, gibt es genug Fragen, derentwegen ich dranbleibe. Was hat es zum Beispiel mit den steinernen Figuren auf sich, mit der Malerin auf dem Felsvorsprung etwa oder dem Mann mit dem Kelch in der Felsengrotte am Strand? Was sollen die seltsamen brummenden, schwarzen Säulen, die überall auf der Insel verteilt sind? Und was wollen mir die philosophischen Zitate in den Audiologs sagen, über die ich immer wieder stolpere? The Witness streut mir immer wieder Brotkrumen hin, denen ich gierig zur Quelle folgen will.

Obwohl The Witness als reiner Einzelspielertitel konzipiert ist, offenbart es eine erstaunliche Multiplayerkomponente und übt eine magische Anziehungskraft auf alle aus, die eigentlich nur kurz einen Blick darauf werfen wollen. Beim Test stehen ständig Kollegen hinter mir, Finger zeigen hektisch auf den Bildschirm, jeder möchte miträtseln. »Probier's doch mal so«, höre ich oft, noch häufiger ein »Darf ich mal?« und selten auch ein »Aaaaaah, ich glaub ich hab es!«. Das ist immer der Auftakt für ein Ideen-Pingpong, man tauscht sich aus, probiert und grübelt zusammen. Und klopft sich am Ende begeistert auf die Schulter, wenn das vermeintlich unlösbare Panel dann doch endlich geschafft ist. Natürlich, alleine ist der »Jawoll-Faktor« auch vorhanden, witziger ist es aber definitiv in der Gruppe.

Schwächen

The Witness hat aber auch seine Schwächen. Der Wiederspielwert hält sich in Grenzen, denn einmal durchlaufen, ändern sich die Rätsel nicht. Allerdings: Bis man alles gelöst

hat, kann man 80 bis 90 Spielstunden einplanen. An manchen Stellen meistere ich ein Rätsel, es geschieht etwas, ich kann aber nicht nachvollziehen, was. Auch ist das Erstellen von Spielständen etwas undurchsichtig: Grundsätzlich gibt es nur einen Spielstand, beim Test legte der Titel an einigen Punkten einen Schnellladepunkt an – blöd jedoch, dass eine freie Speicherfunktion fehlt. Und zu guter Letzt fehlt mir Musik. Zwar ist der Sound enorm atmosphärisch, ein zarter Musikeppich hätte dem Rätselspaß aber noch einmal zusätzliche Tiefe gegeben. »Nur ein Prozent der Spieler« werde alle Rätsel lösen, hat Jonathan Blow gesagt. Ich werde mich anstrengen, dazuzugehören. ★



Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Ich habe mich in The Witness und sein wunderhübsches Art-Design verliebt. Für mich ist Jonathan Blows neuester Streich aber weniger ein Spiel, sondern eher eine meditative Erfahrung. Wenn ich auf der Rätselinsel unterwegs bin, verfall ich in Trance, genieße die Ruhe und die exzessive Knobelei. Mir macht es enorm viel Spaß, die Insel zu erkunden, die Muster der Schalttafeln zu durchschauen, Twists zu erkennen und anschließend vor dem nächsten vermeintlich unlösbaren Rätsel zu stehen. Ich bin richtig süchtig nach den Aha-Momenten, und die Lösung des Tempel-Abschnitts mit den Kollegen Sebastian und Johannes gehört für mich zu den spannendsten und befriedigendsten Spielerlebnissen der letzten Zeit.

Mir ist aber klar, dass The Witness beileibe kein Spiel für jedermann ist. Hier geht es ausschließlich um bedächtiges Vorgehen, Beobachtungs- und Kombinationsgabe sowie die Bereitschaft, sich reinzugraben und auch mal eine Stunde vor einem Rätsel zu hocken. Wer auch nur ein bisschen Action auf dem Bildschirm erwartet, ist bei The Witness fehl am Platz, denn die Action passiert ausschließlich im Kopf. Ich gebe zu, ich saß einige Male frustriert vor dem Bildschirm. Trotzdem – oder gerade deswegen – empfehle ich dieses Rätsel-Kleinod aber ausnahmslos jedem, der sich für diese Art von Spielen begeistern kann – auch für den happigen Preis von 40 Euro. Für mich persönlich steht The Witness jedenfalls schon jetzt auf meiner Topliste des Jahres 2016.

THE WITNESS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 265
Geforce GT 620 / Intel HD 4000
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 4330TE / Phenom II X4 805
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschöne Comic-Optik
- atmosphärische Klangkulisse
- cleverer Einsatz von Licht und Schatten
- keine Musikuntermalung
- statische Welt

SPIELDESIGN



- geniale Schalttafel-Mechanik
- Lösung teilweise in Umgebung eingebunden
- Bereiche mit eigenen Rätselmechaniken
- gutes Gefühl für Fortschritt
- keine überflüssigen Spielelemente

BALANCE



- gute, intuitive Einführung
- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Rätsel oft sehr schwer, aber immer fair
- offene Spielwelt ermöglicht Wechsel der Rätsel
- keine freie Speicherfunktion

ATMOSPHÄRE / STORY



- thematisch unterschiedliche Bereiche wie Wald oder Wüste
- Motivation durch viele Rätsel
- unklare Ausgangslage baut Spannung auf
- keine echte Erzählstruktur
- Inszenierung

UMFANG



- weitläufige Insel
- 650 Rätsel
- über 50 Stunden Spielzeit
- sammelbare Audiologs
- geringer Wiederspielwert

FAZIT

Ebenso simples wie geniales Open-World-Knobelspiel mit tollem Art-Design, das gleichermaßen fasziniert und fordert.

