

Everybody's Gone to the Rapture

DER LETZTE GANG

Genre: **Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **The Chinese Room** Termin: **14.4.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ein schreckliches Geheimnis. Lohnt es sich, es zu lüften?

Von Mirco Kämpfer

Knapp ein halbes Jahr nach dem PS4-Release ist das Adventure Everybody's Gone to the Rapture auch auf dem PC gelandet. Inhaltlich ändert sich nichts. Das Abenteuer orientiert sich stilistisch und spielerisch am geistigen Vorgänger Dear Esther: Wir sind Teilnehmer einer virtuellen, lyrischen Schnitzeljagd, die in einer offenen Spielwelt stattfindet und uns vier bis sechs Stunden lang beschäftigt. Damit ist Everybody's Gone to the Rapture rund dreimal so umfangreich wie Dear Esther. Deswegen ist es aber noch lange nicht dreimal so gut.

Viele Fragezeichen

Wir finden uns an einem Schauplatz namens Shropshire in England wieder und blicken von einem Hügel auf das Umland hinab. Da stehen kleine Häuschen mit Holzzäunen und Schrebergärten, auf der Farm neigen sich Getreidehalme im Wind, ein schmaler

Bach mäandert durch die idyllische Szenerie. Doch beim genaueren Hinsehen merken wir, dass in Shropshire etwas geschehen sein muss, von den Bewohnern fehlt jede Spur. Was ist mit den Menschen geschehen? Warum liegen überall tote Vögel auf dem Boden, und wieso stolpern wir ständig über Blutspuren? Die Antworten auf all diese Fragen werden uns nicht auf dem Silbertablett serviert, wir müssen sie suchen. Damit die Suche nicht langweilig wird, greifen die Entwickler auf ein simples, aber wirkungsvolles erzählerisches Werkzeug zurück: Von der Geschichte schnappen wir hier und da stets nur kleine Fetzen auf, viele kleine Puzzleteile, die für sich genommen keinen Sinn ergeben, aber mysteriös genug sind, damit wir die Maus nicht aus der Hand legen.

Das klingt fürchterlich verkopft, und das ist es auch, doch wir können unmöglich mehr zur Story verraten, ohne die Faszination hinter Everybody's Gone to the Rapture zu entzaubern. Nur so viel: Die einzelnen Fäden fügen sich zu einem komplexen Gan-

zen zusammen, wobei wir die Geschichte aus sechs unterschiedlichen Blickwinkeln erleben. So erfahren wir etwa von der Wissenschaftlerin Kate mehr über den physikalischen Hintergrund des »Vorfalles«. Am Ende werden jedoch bei weitem nicht alle Fragen geklärt, es bleibt viel Raum für Interpretationen. Das dürfte nicht jedem gefallen.

Beinahe interaktiv

Wie man es von einem Walking-Simulator erwartet, fällt die Spielmechanik sehr minimalistisch aus. Im Prinzip greifen wir auf drei Eingabemethoden zurück; wir können uns umsehen, durch die Welt laufen und einige wenige Objekte wie Telefone oder Radios untersuchen (Audiologs abspielen). Darüber hinaus entdecken wir immer wieder eine zappelige Leuchtkugel, die durch die Luft schwebt und manchmal neckisch vor unserer Nase herumtanzt oder einfach verschwindet. Gelegentlich weist sie uns sogar den Weg zum nächsten Storyfragment, indem sie sich plötzlich zu geisterhaften Silhouet-



In Shropshire erwartet uns simple Adventure-Kost: Gegenstände inspizieren, die Umgebung untersuchen. Der Fokus liegt auf dem Erlebnis.



Mirco Kämpfer
@MirCommander

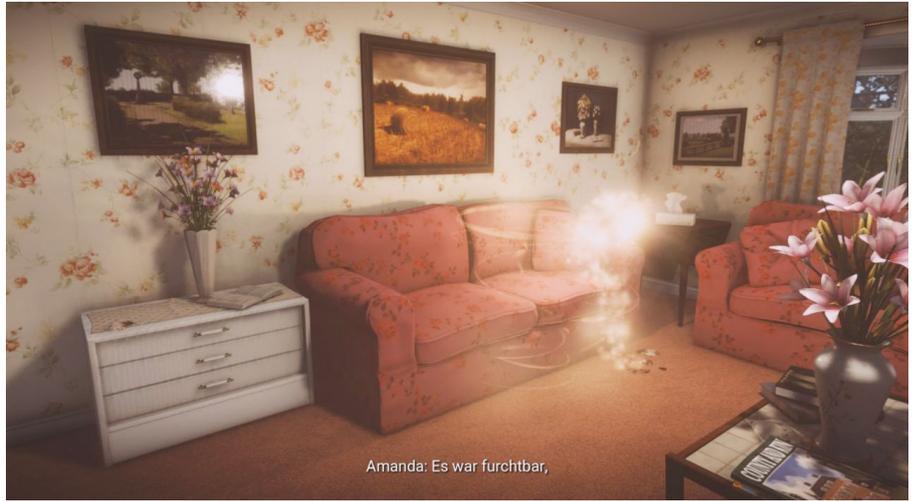


Ich mag den Stil und das Setting von Everybody's Gone to the Rapture, doch mit der offenen Spielwelt habe ich so meine Probleme. Aufgrund einer fehlenden Spielerführung habe ich den penetranten Verdacht, bei weitem nicht alle Storyschnipsel entdeckt zu haben. Und ich habe keine große Lust, Shropshire noch mal zu durchforsten – zu sehr nerven mich die Laufwege.

Trotzdem habe ich nie daran gedacht, das Spiel abzubrechen. Ich stehe auf mysteriöse Geschichten. Zumal auch die PC-Version enorm hübsch aussieht. Bemerkenswert ist auch, wie viel Menschlichkeit in diesen vier bis sechs Stunden stecken, obwohl es im Spiel gar keine Menschen gibt. Wer ähnlich gestrickt ist wie ich und über einige Handlungslöcher hinwegsehen kann, den erwartet eine atmosphärische Reise.

ten der ehemaligen Bewohner manifestiert. Teilweise müssen wir diese Szenen erst aktivieren, indem wir bei gedrückter rechter Maustaste die Maus nach links und rechts bewegen – beinahe, als würden wir den Frequenzbereich eines alten Radios einstellen. Diese Mechanik wird allerdings nur unzureichend erklärt, erst nach einigen erfolglosen Versuchen haben wir den Dreh raus.

Weniger klar ist jedoch, wo es in den sechs zusammenhängenden Gebieten von Shropshire weitergeht: Wo finde ich den nächsten Handlungsschnipsel? Hier wird dem Spiel die offene Welt manchmal zum Verhängnis, weil es abseits der paar Hotspots einfach nichts zu tun gibt. Außerdem sind viele Passagen optional. Wenn wir uns also nicht die Mühe machen, penibel auf jedes Detail zu achten, kann es passieren, dass wir an potenziellen Flashback-Schauplätzen vorbeilaufen und somit einige Handlungsstränge gar nicht mitbekommen.



In den Flashbacks erfahren wir, wie sich die Personen verhalten haben.

Klar, wir könnten jederzeit zu bereits erkundeten Gebieten zurückkehren, jede noch so kleine Hütte durchforsten oder einen Abstecher in den Wald machen, wäre da nicht ein großer Haken: das unfassbar langsame Schrittempo. Unser namenloser Protagonist bewegt sich nämlich nur im Schneckentempo vorwärts, selbst bei gedrückter Sprint-Taste haben wir das Gefühl, als hätten wir Kaugummi unter den Sohlen kleben.

Ein Traum für die Sinne

Dafür ist die Atmosphäre gelungen. Die erschafft das Abenteuer vor allem durch einen gekonnten Einsatz von Klangeffekten. Die meiste Zeit über hören wir nichts anderes als unsere Schritte, den Wind oder hin und wieder das statische Rauschen einer Anomalie. Doch in dramatischen Schlüsselszenen schwillt die Hintergrundmusik an, Chorgesänge und Streichinstrumenten hallen minutenlang nach.

Eindrucksvoll sind auch die malerischen, mit der CryEngine 3 entstandenen Kulissen, die dank einer Auflösung von bis zu 4K auf dem PC noch besser zur Geltung kommen als auf der Konsole. Auch nach über fünf Stunden haben wir uns an Shropshire nicht sattgesehen, weil wir überall kleine Details wie Picknickkörbe oder durchwühlte Reise-

koffer finden. Das Erkunden lohnt sich aber in den meisten Fällen nicht, da uns die Hälfte der Häuser, Campingwagen und Scheunen verschlossen bleibt. Schade.

Wer auf eine von Anfang bis Ende rational erklärte Geschichte hofft, wird enttäuscht. Everybody's Gone to the Rapture widmet sich weniger dem Wie und dem Warum, als vielmehr dem Schicksal der Menschen eines kleinen Dorfes. Das berührt uns definitiv, die spielerischen Schwächen bremsen die Erfahrung aber spürbar aus. ★

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel i5-4570T / AMD FX-6100
Geforce 560 Ti / Radeon HD 6865
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i7-4770S / AMD FX-8320
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ malerisch schöne Kulissen
- ☑ hübsche Beleuchtungseffekte
- ☑ atmosphärische Hintergrundmusik
- ☑ akzentuierte Klangeffekte
- ☑ teils karge Innenräume und einige Ruckler

SPIELDESIGN



- ☑ offene, zusammenhängende Welt
- ☑ mehrere Pfade und Abkürzungen möglich
- ☑ kaum Interaktion mit Umgebungsobjekten
- ☑ hin und wieder Leerlauf
- ☑ lange Laufwege

BALANCE



- ☑ gute Mischung aus Flashbacks und Audiologs
- ☑ einfacher Spieleinstieg
- ☑ Sensor kaum erklärt
- ☑ frustrierende Suche nach Hinweisen
- ☑ teils weit auseinanderliegende Speicherpunkte

ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ erfrischende Erzählweise
- ☑ viele interessante Charaktere
- ☑ atmosphärische Spielwelt
- ☑ gutes Environmental Storytelling
- ☑ Storyfragmente können übersehen werden

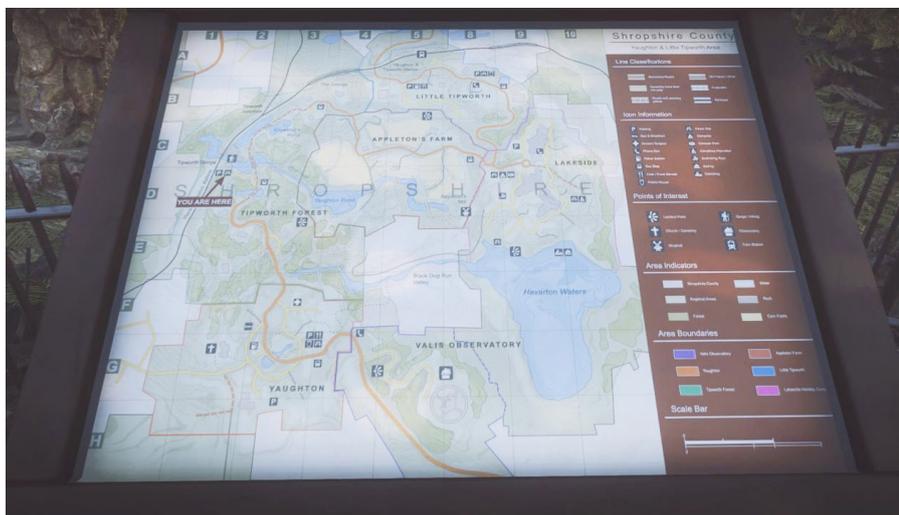
UMFANG



- ☑ abwechslungsreiche Gebiete
- ☑ je nach Vorgehensweise gute Spielzeit
- ☑ keine Sammelgegenstände
- ☑ abseits der Storyschnipsel kaum etwas zu entdecken
- ☑ keinerlei Extras

FAZIT

Everybody's Gone to the Rapture ist eine berührende Story-Schnitzeljagd, die jedoch durch nervige Laufwege getrübt wird.



Über die Karte (plus Legende) können wir uns ganz gut in Shropshire orientieren.