

Eins der leichteren Rätsel vom Beginn des Spiels: Wir schubsen den Safe vom Brett, damit er ein Loch in den Boden schlägt.

Inside

DYSTOPIE MIT FARBKLECKSEN



Genre: **Jump&Run** Publisher: **Playdead** Entwickler: **Playdead** Termin: **7.7.2016** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Inside von Entwickler Playdead baut auf das Konzept seines Quasi-Vorgängers Limbo, fühlt sich im Test aber trotzdem anders an.

Von Tobias Veltin

Ein Junge, ein düsterer Wald und ganz viel Ungewissheit. So beginnt Playdeads zweites Spiel Inside und startet damit exakt so wie Limbo, das gefeierte Erstlingswerk des dänischen Studios aus dem Jahr 2010. Und wie Limbo hat uns der Sidescroller nach gerade mal zwei Minuten schon gepackt. Wir werden im Wald von Männern mit Masken gejagt, kläffende Hunde wetzen uns hinterher, und wir kommen nur knapp mit dem Leben davon. Was ist hier los?

Etwas später stolpern wir in eine Stadt und dort in einer Lagerhalle über Körper, leblos, aber aufrechtstehend wie Zombies. Je weiter wir kommen, desto mehr erhärtet sich der Verdacht, dass hier etwas ganz gewaltig schief läuft. Menschenversuche, Wachen, die keine Zeugen wollen, langhaarige Wesen unter Wasser – immer wieder neue verstörende Szenen kommen ans Licht.

Die WTF-Spirale

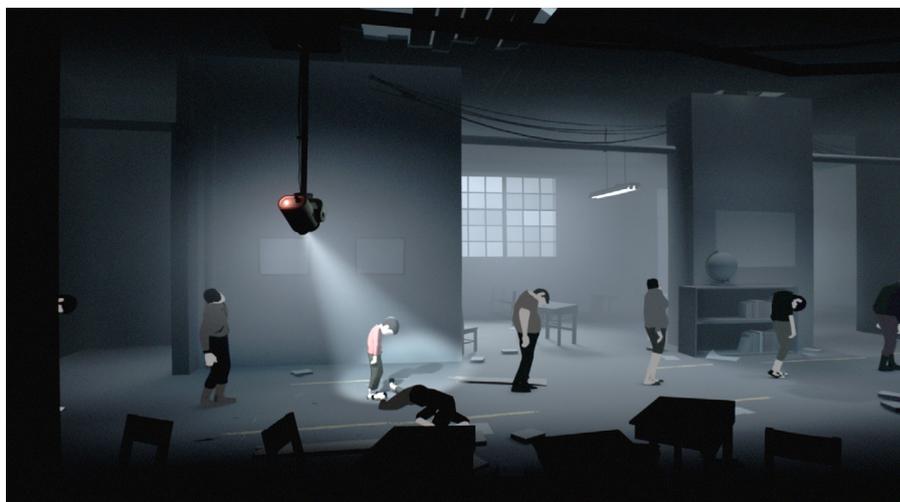
Die Neugier treibt uns weiter, durch eine ganze Stadt voller Labore, Hallen und unterirdischer Einrichtungen. Immer mit der Frage im Kopf: Was wartet im nächsten Abschnitt, werden wir all das aufklären? Das spielerisch fast schon spektakuläre Finale des Spiels gibt schon nach etwa vier Stunden eine Antwort, lässt aber trotzdem genügend Raum für weitere Spekulationen.

Inside erzählt seine Geschichte komplett ohne Zwischensequenzen, ohne Intro, ohne Bombast – angenehm unaufgeregt, aber trotzdem mit Wucht und Atmosphäre. Die kommen allein schon durch die Bedrohlichkeit der Spielwelt, denn hinter jeder Ecke lauert der Tod. Maskenmänner schießen auf uns, Roboter suchen uns mit gewaltigen Lichtstrahlern, wir werden gehetzt und müssen in Deckung bleiben. Das in Zusammenhang mit der ständigen Ungewissheit (Was zum Teufel geht hier eigentlich ab?) sorgt für eine enorm dichte Atmosphäre.

Plitsch-Platsch-Aha!

Spielerisch funktioniert Inside nach dem ähnlich simplen Sidescroller-Prinzip wie Playdeads Erstling. Wir laufen von links nach rechts durch ein zusammenhängen-

des, großes Gebiet, es gibt einen Knopf fürs Springen, einen fürs Interagieren – das war's. Was sich simpel anhört, entwickelt sich im Laufe des Spiels zu einer kniffligen Angelegenheit, denn Inside setzt uns allerlei (Physik-)Rätsel vor die Nase. Klassische Schalter, Falltüren und Kistenverschiebereien stehen ebenso auf dem Programm wie Lichtkegeln ausweichen oder Plattformen bewegen. Aber auch Unkonventionelles muss erledigt werden, um weiterzukommen: Mal sollen wir mysteriöse Würfel aktivieren, die uns Sekunden später in die Luft katapultieren, an anderer Stelle sogar per Gedankenkontrolle leblose Körper kontrollieren. Für Abwechslung sorgt das nasse Element: Der Junge kann schwimmen und tauchen und düst später sogar in einer kleinen Tauchkugel durch überflutete Lagerhallen.



Um nicht aufzufallen, muss sich unser Held hier wie einer der versklavten Menschen verhalten.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Inside ist Limbo mit ein bisschen mehr Farbe. Diesen Kritikpunkt habe ich vor dem Test mehrfach gelesen. Jetzt, nach zweimaligem Durchspielen, muss ich sagen: Ein Stück weit stimmt das auch. Im Kern ist Inside ein verfeinertes Limbo mit ähnlichen Mechaniken und einem ausgewogenen Geschicklichkeits- und Rätselmix. Trotzdem ist es mehr als eine lieblose Neuinterpretation, weil es eine ganz andere Atmosphäre erzeugt als Limbo. Ja, bedrohlich und düster sind beide, aber bei Inside wollte ich durchgehend wissen, was hinter all dem steckt, war neugierig, das große Ganze aufzudecken. Zudem wirkt der Schwierigkeitsgrad für mich ausgewogener, verzweifel bin an keiner einzigen Stelle. Dazu kommt der tolle Grafikstil mit den enorm atmosphärischen Licht- und Schatteneffekten und dem befriedigenden Finale. Limbo hatte zwar den Vorteil des Neuartigen, für mich persönlich ist Inside aber trotzdem das insgesamt bessere Spiel, weil es sich trotz einiger nerviger Passagen und mancher sich wiederholender Rätsel runder anfühlt und mich bis zum Ende an den Bildschirm gefesselt hat. Der Wiederspielwert ist zwar minimal, aber für den einen packenden Durchlauf kann ich Inside trotzdem jedem empfehlen.

Schade: Einige Rätselarten wiederholen sich, der Schwierigkeitsgrad bewegt sich insgesamt auf machbarem Niveau, gefühlt aber etwas unter dem von Limbo.

Der Tod kommt krass

Zwischendurch streut Entwickler Playdead immer wieder Geschicklichkeitspassagen ein. Wir müssen an Seilen hochkraxeln, über Abgründe hüpfen oder uns rechtzeitig von einem Vorsprung ins Wasser stürzen. Wenn wir versagen, zeigt uns Inside die Konsequenzen ähnlich brutal und drastisch wie sein Vorgänger. Der Junge wird zerhäckselt,



Eine Lichtkegel-Passage, in der Entdeckung sofortige Gefangennahme und Spielende bedeutet.



Mit der gelben Kappe auf dem Kopf bringen wir die willenlosen Menschen dazu, uns zu folgen.

erschossen, erwürgt, ertränkt oder zerschmettert, von Stahlstangen durchbohrt oder von Hunden zerfleischt.

Und weil wir genau wissen, was uns blüht, fühlt sich Inside so intensiv an. Als wir uns beispielsweise durch eine Halle tasten, geht auf einmal quietschend eine riesige Ladetür auf und ein Gabelstapler rollt herein, gefolgt von einer Wache mit Taschenlampe. Ängstlich kauern wir hinter einer Kiste und hoffen, nicht entdeckt zu werden, keinen grausamen Tod zu sterben. Das ist natürlich alles bis ins kleinste Details geskriptet, aber dieses eine Mal funktioniert es eben. Und ja, es gibt nerviges »Trial and Error«, das hält sich aber durchgehend in frustfreien Grenzen, zumal die Checkpunkte im Spiel fair gesetzt sind und man sich sofort an einen Neuerwerb suchen kann.

Schön sterben

Außerdem gibt es viele tolle Details wie Luftblasen, die nach dem Eintauchen an die Wasseroberfläche steigen, oder Partikel, die im Scheinwerferlicht der Tauchkugel im Wasser tanzen. Auch die Physikengine ist klasse, Objekte wie Kisten verhalten sich nachvollziehbar, gerade gegen Ende entsteht dadurch noch einmal großer Spaß, warum genau würde an dieser Stelle zu viel verraten.

Nur so viel: Es geht ziemlich viel kaputt. Auf Musik verzichten die Entwickler größtenteils und setzen hauptsächlich auf Umgebungsgerausche wie das wütende Kläffen der Hunde. Das kommt der Atmosphäre zugute, auch wenn wir uns im Test manchmal etwas stimmungsvoll eingesetzte Musik gewünscht hätten.

Durchgespielt – und dann?

Wer sich auf Inside einlässt, bekommt etwa vier Stunden intensive Spielzeit ohne große Längen, jederzeit treibend, jederzeit motivierend. Man sollte sich aber bewusst sein, dass es mit dem Wiederspielwert thematisch bedingt nicht sehr weit her ist. Es gibt zwar einige versteckte Gegenstände, die vor allem für Achievement-Jäger interessant sind (fürs Durchspielen gibt es keine Gamerscore-Punkte), aber schon beim zweiten Durchlauf verliert das Abenteuer enorm an Reiz. Klar, schließlich kennt man das Geheimnis hinter der unheimlichen Stadt, die Lösung der Rätsel ist bekannt. Was aber auf jeden Fall bleibt, ist das Bewusstsein, ein tolles und ungewöhnliches Spiel beendet zu haben. Und der Wunsch, dass Playdead sich für ihren nächsten Streich nicht wieder sechs Jahre Zeit lassen. ★

INSIDE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q6600 / AMD FX 8120
GeForce GT 630 / AMD HD6570
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel i7 920 / AMD Phenom II 945
GeForce GTX 660 / Radeon R9-270
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



toller Grafikstil gute Licht- und Schatteneffekte atmosphärische Soundeffekte tolle Animationen nur sporadischer Musikeinsatz

SPIELDESIGN



gelungener Mix aus Geschicklichkeit und Rätseln gute, abwechslungsreiche Aufgaben präzise Steuerung Abwechslung durch Wasser und Tauchkugel einige Rätsel wiederholen sich

BALANCE



simple Steuerung garantiert leichten Einstieg gute Lernkurve mit Aha-Effekten bei Rätseln ausgewogener Schwierigkeitsgrad faire Checkpunkte Trial and Error-Passagen

ATMOSPHERE / STORY



düster-bedrohliche Stimmung Spannung durch Überraschungen an jeder Ecke lauert der Tod Neugier treibt voran befriedigendes Ende

UMFANG



vier Stunden Spielzeit ohne große Längen wenige Sammelobjekte kaum Wiederspielwert keine alternativen Lösungswege keine freischaltbaren Zusatzoptionen

FAZIT

Enorm atmosphärischer Geschicklichkeits-Rätsel-Mix mit tollem Grafikstil, der bis zum Ende fesselt.

