

Obduction

MYSTISCHER AUGENÖFFNER



Genre: **Puzzle-Adventure** Publisher: **Cyan Inc.** Entwickler: **Cyan Inc.** Termin: **24.08.2016** Sprache: **Englisch (deutsche Untertitel)**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video



Eine Bewohnerin der Stadt Hunrath: Farley, beziehungsweise ihr Hologramm, macht uns Angst.

Mit Obduction will Entwickler Cyan an die alten Erfolge von Myst und Riven anknüpfen.

Von Benjamin Danneberg

Auf der kleinen Plattform angekommen zwängen wir uns einen schmalen Gang entlang und betätigen einen Hebel. Der schmale Gang senkt sich, gleichzeitig kommt ein Schaltkasten mit kyrillischen Zeichen ins Bild. Nach ein bisschen Herumprobieren stellen wir fest: Hier muss eine 20-stellige Zahl eingegeben werden. Nur: Wo kriegen wir die Zahl her? Aber zurück auf Anfang: Wir wandern um einen See. Eine Art Licht-

schlange fährt über den Himmel, während uns eine unheimliche Stimme vermeintlich wirres Zeug erzählt – und plötzlich werden wir wegbeamt. Wir finden uns in der Stadt Hunrath auf dem Planeten Soria wieder. Hunrath ist von fremdartigen Gebilden umgeben und sieht aus, als wäre sie genau wie wir von irgendwo anders auf den fremden Planeten teleportiert worden. Bald treffen wir auf das Hologramm der Bewohnerin Farley, die uns vor einer Invasion der Mofang (einer Alienrasse) warnt. Ist deswegen niemand in der Stadt? Und wie kommen wir wieder zurück an unseren See?

Die völlig surreal präsentierte Geschichte eröffnet sich uns nur langsam anhand von

Tagebüchern, Notizen und Hinweisen. Sie ergibt erst durch detailliertes Studium aller Hinweise und durch mutige Interpretation der Lücken einen Sinn. Das erfordert vor allem hochkonzentriertes Beobachten der jeweiligen Szenerie. Was höchst befriedigend für Detailfettschisten und berufsmäßige Um-die-Ecke-Denker ist, kann für Spieler ohne Puzzlediplom ziemlich frustrierend sein. Etwa, wenn von drei möglichen Story-Enden keines so richtig einleuchtet will, weil irgendein Detail im Vorfeld verpasst wurde.

Such die Hinweise!

Von unserer Ausgangsbasis Hunrath aus müssen wir uns Zugang zu drei weiteren Welten (im Spiel Sphären genannt) verschaffen, die alle irgendwie mit Hunrath verknüpft sind. Manchmal müssen wir etwa in einer Welt einen Weg suchen, an dessen Ende eine Tür aufgesperrt werden kann, die in Hunrath noch verschlossen war. Abkürzungen freizuschalten, gehört zu den befriedigendsten Rätselementen des Spiels.

Wir finden Codes, Schalter und Hinweise auf bestimmte Areale, aber nur selten finden wir klare Zusammenhänge. Wer nicht so gern in ungewohnten Bahnen denkt, der muss oft aufs Ausprobieren zurückgreifen. Dass die dreistellige Zahl, die wir aus einem Alienzahlen-Übersetzer herausgekitzelt haben, in das dreistellige Zahlenfeld an einer Tür passt, ist naheliegend. Aber was tun wir, wenn wir die Zahl 222 plötzlich in eine Alien-Schalttafel eingeben sollen? Obduction erklärt uns die Alienzahlen zwar (ein Mathesystem zur Basis 4 – für Streber ein Fest!), bis zu diesem Moment benötigen wir es aber nicht, da sich alle anderen Schalttafeln durch Ausprobieren lösen ließen. Und zurück in die Stadt zum Übersetzungsgerät dürfen wir nicht. Jetzt ist guter Rat teuer.

Lauf, Forest, lauf!

Außerdem sind viele der Rätsel nicht in erster Linie durch Logik und Nachdenken zu lösen, sondern durch eine Antwort auf die simple Frage: Wie komme ich da hin? Das resultiert in nervtötendem Hin- und Herlaufen. Die oft fehlende Hinweisstruktur im Puzzleteppich sorgt nicht selten dafür, dass wir alles erneut absuchen müssen. Und dann stellen wir beispielsweise fest, dass bisher blockierte Wege auf magische Weise zwi-



Eine Reihe mechanischer Rätsel versperrt uns den Weg. Dieses hier ist noch recht einfach.



Wo zum Teufel sind wir hier gelandet, und was sind das überall für merkwürdige Gebilde?

schenzeitlich freigeschaufelt wurden. Dabei ist das Grundprinzip der mitunter spielbestimmenden Sphärenrätsel äußerst intelligent. Kugelförmige Bereiche mit Teleportationsgeräten tauschen den begrenzten Ort mit dem komplementären Ort in der jeweils anderen Sphäre aus. Beispielsweise benötigen wir auf einer Welt eine Brücke über einen Abgrund. Wir verwenden den Tauschteleporter (der alles in einem bestimmten Bereich mitnimmt) und gehen nach der Teleportation zu einem anderen Gerät, um wieder in die Welt mit der fehlenden Brücke zurückzukommen. Am Abgrund finden wir jetzt

eine Brücke vor, die durch den Austausch hierhergekommen ist. Und während es zunächst wirklich Spaß macht, sich einen Weg durch die Welten zu puzzeln, lässt die Motivation später stark nach: Die Erfolgsergebnisse werden seltener, während wir gleichzeitig immer länger umherlaufen.

Wow! Fast.

Das Weltedesign hält allerdings immer als Karotte her, die Präsentation der Sphären ist überwältigend. Riesige, in Fels gehauene Ruinen. Monströse Maschinen. Irre Alien-Konstruktionen. Die grafische Umsetzung überzeugt: scharf, hervorragend animiert und einfach ... wow! Und alles ist bis zum Rand vollgepackt mit Details und wird durch eine grandiose Soundkulisse untermalt.

Allerdings ist die hardwarehungrige Technik verbesserungswürdig. Dabei sind die zwar super (auf Deutsch) geschrieben, aber wegen mangelndem Kontrast schlecht zu lesenden Notizen nur die Spitze des Eisbergs. Teleportationen dauern selbst auf potenten Rechnern gefühlte Ewigkeiten, Komplettabstürze und Bugs verursachen Frust. Wir mussten dreimal neu anfangen, weil wir an Schlüsselstellen nicht mehr herankamen. Von den Bugs zeugen auch etliche Diskussionsthreads auf Steam. Deswegen werten wir Obduction zunächst um fünf Punkte ab.

Abschließend lässt sich sagen, dass Cyans Puzzlespiel vor allem in der Präsentation ein Kracher ist. Inhaltlich ist es für Extremknobler mit Engelsgeduld ein Fest, andere stören die fehlenden Hinweisstrukturen und die teilweise suboptimal umgesetzten Rätsel. Obduction ist kein Spiel für jedermann – könnte aber mit ein paar Patches und sein Potenzial richtig ausschöpfen. ★



Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Obduction ist ein wahrer Augenöffner, es schreit förmlich nach einer VR-Brille. Doch die Puzzles werden mit zunehmender Dauer des Spiels zu einer ermüdenden Such- und Teleportationsorgie. Dazu stört mich die Umsetzung von Elementen wie dem Alien-Zahlensystem, das erst völlig sinnlos ist, weil ich alles mit Ausprobieren lösen kann – und plötzlich werde ich eingesperrt und muss es perfekt beherrschen?

Obduction bietet eine tolle Spielweise für alle, die es lieben, sich akribisch auf jeden kleinen Fetzen möglicher Hinweise zu stürzen. Die »normalen« Puzzlespieler werden aber mehrfach an Punkte stoßen, die nerven können. Trotzdem: Cyan hat ein gutes, erfrischend anderes Spiel abgeliefert. Wer frustresistent ist, sollte es ausprobieren.

OBDUCTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5-2500 3,3 GHz / AMD FX-8150
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4590 3,3 GHz / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 4GB / AMD R9 290 4GB
16 GB RAM, 20 GB SSD Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 wunderbares Weltedesign
- 👍 scharfe Texturen
- 👍 butterweiche Animationen
- 👍 tolle Soundkulisse
- 👍 fantastische Beleuchtung

SPIELDESIGN



- 👍 cleveres Leveldesign
- 👍 intelligentes Teleporter-Prinzip
- 👍 anfangs gute Rätselstruktur
- 👎 Rätselarten in Laubarbeit aus
- 👎 Auswirkungen von Interaktionen teilweise kaum nachvollziehbar

BALANCE



- 👍 keine Einarbeitung notwendig
- 👍 viele Rätsel lassen sich durch Ausprobieren oder Wissen lösen
- 👎 keine sinnvolle Speicherfunktion
- 👎 oft fehlende Hinweisstruktur
- 👎 hin und wieder Sackgassenrätsel

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 surreale, interessante Geschichte
- 👍 drei Enden
- 👍 »fremde Welten«-Atmo
- 👎 Story muss mühsam selbst zusammengesucht werden
- 👎 wer Storyteile verpasst, versteht das Ende nicht

UMFANG



- 👍 ordentliche Spielzeit (15 Stunden)
- 👍 vier umfangreiche Gebiete
- 👍 sehr viel zu entdecken
- 👍 viele unterschiedliche Mechanismen
- 👎 kaum Wiederspielwert trotz unterschiedlicher Enden

ABWERTUNG

Spielstoppende Bugs kommen zu oft vor und sorgen für extrem viel Frust, da wir in einem solchen Fall komplett neu starten müssen.

82

-5

FAZIT

Fantastisch präsentiertes Puzzlespiel mit einer sehr interessanten Geschichte, dem leider mit zunehmender Spielzeit die Puste ausgeht.

77