

What Remains of Edith Finch

DAS SPIEL MIT DEM TOD



Genre: **Adventure** Publisher: **Giant Sparrow** Entwickler: **Giant Sparrow** Termin: **25.4.2017** Sprache: **Englisch, dt. Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

What Remains of Edith Finch ist ein Spiel über das Leben. Das begreifen wir aber erst, nachdem wir den Tod jedes Mitglieds der Familie Finch miterlebt haben.

Von Rae Grimm und Elena Schulz

Auf den ersten Blick wirkt What Remains of Edith Finch wie eine Geschichte über den Tod. Es scheint offensichtlich: Wir kehren als 17-jährige Edith Finch in unser Elternhaus zurück, um einen Fluch zu untersuchen. Der soll tragischerweise unsere ganze Familie dahingerafft haben, weshalb wir jetzt die letzte verbliebene Finch sind. Aber What Remains of Edith Finch ist kein Spiel über den Tod. Es handelt vom Leben und lässt uns in eine fiese Falle tappen, indem es den Tod in den Vordergrund stellt. Am Ende müssen wir wie die Familie Finch erkennen, dass wir uns die ganze Zeit auf das Falsche konzentriert haben. Unglücklich sind wir aber nicht darüber, denn in seinen zehn Kapitel stellt uns das knappe, aber intensive Adventure die Mitglieder der Familie Finch vor, die alle ein viel zu frühes, tragisches Ende gefunden haben. So entsteht ein ungewohnt emotionales und melancholisches Erlebnis.

Verfluchte Familie?

Das verlassene Haus von Ediths Kindheit stellt den Dreh- und Angelpunkt der unterschiedlichen Schicksale dar und ist seit dem Tod ihres ältesten Bruders und ihrer Urgroßmutter sechs Jahre zuvor unverändert. Die

verdorbenen Reste des letzten gemeinsamen Essens stehen noch auf dem Tisch, die Stühle sind umgeworfen, der Strom abgestellt. Das Ergebnis eines abrupten Aufbruchs in ein neues Leben, der verzweifelte Versuch, dem Familienfluch zu entkommen. Gelingen will das nicht. Ediths Mutter Dawn stirbt wenige Jahre später, und alles, was sie ihrer Tochter hinterlassen hat, ist ein mysteriöser Schlüssel für eines der zahlreichen Schlösser im Finch-Anwesen, hinter denen sich vielleicht die Erklärung für die vielen Tragödien befindet. Auf der Suche nach dem passenden Schloss wandern wir durch das verlassene Heim. Das Haus sieht mit hohen oder Ultra-Einstellungen sehr hübsch aus, ist aber kein Vergleich zu einem optischen Leckerbissen wie The Vanishing of Ethan Carter. Immerhin punktet die Umgebung aber mit einem sehr hohen Detailgrad, der uns wirklich das Gefühl gibt, dass hier eine etwas schrullige Familie gelebt hat.

In jedem Winkel der liebevoll detailreich gestalteten Umgebung verbirgt sich eine besondere Erinnerung aus Ediths Kindheit, die sie in ihr Tagebuch schreibt. Wie in einem interaktiven Bilderbuch tanzen die Buchstaben über den Bildschirm, während sie das Geschriebene vorliest. What Remains of Edith Finch erinnert in diesen ersten Momenten an Gone Home. Anders als in dem Spiel von Fullbright lässt uns das Adventure von Giant Sparrow aber nicht nur die Puzzlestücke fremder Leben zusammensetzen und passiv betrachten, sondern ermöglicht es uns, die letzten Momente der Finches dank First-Person-Perspektive aktiv zu spielen und zu erleben. Die Spielmechanik selbst

nimmt eine deutlich größere Rolle ein, geht jederzeit Hand in Hand mit der Geschichte und unterstützt sie, statt nur ein Verlegenheits-Element zu sein.

Jeder Raum eine neue Welt

So hilft uns in jeder der kleinen Geschichten das Gameplay dabei, nachzuspüren, was die Person in den letzten Momenten ihres Lebens gefühlt und erlebt hat. Jedes Zimmer des verschachtelten Hauses ist eine versiegelte Zeitkapsel. Ein kleines Museum, nahezu unberührt, seit sein ehemaliger Bewohner es zum letzten Mal verlassen hat. Jeder Ort stellt ein Kapitel dar, eine eigene kleine Kurzgeschichte über die Person, die hier gelebt hat. So lernen wir die katzenbegeisterte Molly kennen, die 1947 mit nur zehn Jahren starb. Oder Mollys Bruder Calvin, der Astronauten liebte und den sie nie kennenlernte. Ihren Neffen Gregory, der Jahrzehnte nach Mollys Tod nicht einmal sein zweites Lebensjahr erreichte. Und natürlich Edith, die zwei Brüder, ihre beiden Eltern, einen Onkel und ihre Großmutter begraben musste.

Mit jedem neuen Kapitel präsentiert What Remains of Edith Finch nicht nur einen komplett neuen Charakter, sondern gleichzeitig neue Spielelemente. Mollys kindliche Fantasie lässt uns in die Rolle verschiedener Tiere auf der Jagd nach Futter schlüpfen, nachdem sie ohne Abendessen ins Bett geschickt wurde. Plötzlich blicken wir durch die Augen einer Katze, die hinter einem Vogel her ist, bevor wir zu einer Hasen jagenden Eule, einem Hai mit Robben-Hunger und schließlich sogar einem menschenfressenden Monster werden, das sich



What Remains of Edith Finch wechselt sein Gameplay mit jedem Charakter. Links erkunden wir ein Gebäude, rechts köpfen wir Fische.



Kleine Schreine in den abgeschlossenen Räumen lassen uns die letzten Momente ihrer ehemaligen Bewohner erleben.



Jedes Zimmer ist wie eine Zeitkapsel, unberührt, seit sein Besitzer es zum letzten Mal verlassen hat.

auf der Suche nach Beute über ein Schiff schlängelt. Eines der verstörendsten und faszinierendsten Erlebnisse in What Remains of Edith Finch ist die Geschichte des Konservenfabrikarbeiters Lewis, der am Fließband von einer besseren Welt träumt. Während wir mit der Maus Fische enthaupen, steuern wir mit der Tastatur Traum-Lewis durch eine immer weiter wachsende Fantasiewelt, die schließlich den kompletten Bildschirm verschlingt – und seine geistige Gesundheit. Das Ende der Finch-Familie wird nie wirklich gezeigt. Manchmal ist deutlich, was am Ende einer der Geschichten passiert, manchmal bleibt es unserer Fantasie überlassen.

Mehr als ein Walking Simulator

Egal welchen Charakter wir spielen, das Gameplay von What Remains of Edith Finch ist minimalistisch. Die größte Herausforderung ist es, die wechselnde Steuerung zu verstehen und herauszufinden, was wir eigentlich tun müssen, denn das Spiel nimmt uns nicht an die Hand. Es gibt keine Tutorials und keine Erklärungen. So wie Edith sind wir hin und wieder mit den unterschiedlich aufklappenden Türen, Scharnieren und Klappen zu kämpfen haben. Was sich auf Konsolen mit dem Controller sehr intuitiv steuert, kann auf dem PC schnell mal fummelig werden. Wirklich lästig war die Steuerung aber zu keinem Zeitpunkt. Auch wenn die Entwickler ein Gamepad empfehlen, kann man getrost zu Maus und Tastatur greifen.

Dass man uns kaum etwas erklärt, passt gut zu Handlung und Atmosphäre des Spiels, ist gleichzeitig aber auch das Element, das uns am ehesten aus ihr herausreißt. Während wir als Teenager Gus einen Drachen am Himmel steigen lassen, ist beispielsweise nicht immer klar, was wir als Nächstes tun müssen. Aus der Ego-Perspektive blicken wir in den Himmel und lassen das Spielzeug durch die Luft gleiten, während wir mehr oder weniger darauf warten, dass etwas passiert. Es geschieht zum Glück nicht oft, dass What Remains of Edith Finch sich selbst so im Weg steht. Das abwechslungsreiche Gameplay unterstreicht ansonsten nahezu perfekt die unterschiedlichen Persönlichkeiten der Charaktere und lässt jede Geschichte einzigartig werden.

Der Familienfluch scheint eine selbsterfüllende Prophezeiung, der wir nicht entkommen können. Wir wissen, worauf jedes Kapitel hinauslaufen wird, noch bevor wir es beginnen. Und dennoch nimmt das dem Spiel nicht die Wirkung. Ganz im Gegenteil, so wird das Erlebnis umso intensiver. Ein

bisschen wie bei der aktuellen Netflix-Serie »Tote Mädchen lügen nicht« wird durch diese ausweglose Situation das Wie und Warum umso wichtiger. Wir lernen, die Finches nicht nur als Opfer zu sehen, sondern als das, was sie vor ihrem Tod waren. ★

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3220 / Phenom II X4 965
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6950
2 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4430 / AMD FX-6300
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
2 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- visuell abwechslungsreich
- stimmungsvolle Musik
- liebvolle Details
- spannende Stilmischung aus realistisch und stilisiert
- tolle Synchronsprecher

SPIELDESIGN



- einzigartige Spielidee
- Gameplay verändert sich mit Kapiteln
- minimalistische Mechanik passt zur Idee
- lässt Raum für eigene Interpretationen
- nicht viel Erkundungsfreiheit

BALANCE



- sehr leicht zugänglich
- guter Spielfluss
- Steuerung wird nicht erklärt
- Bedienung teilweise pfriemelig
- keine Rätsel

ATMOSPHERE / STORY



- fesselnd erzählte Kurzgeschichtensammlung
- sehr melancholische Stimmung
- interessante Charaktere
- abwechslungsreiche Erzählweise
- berührende Schicksale

UMFANG



- knappe Länge passt zur Handlung
- Kapitel können nach Ende einzeln ausgewählt werden
- abwechslungsreiche Schauplätze
- praktisch kein Wiederspielwert
- keinerlei Extras

FAZIT

What Remains of Edith Finch ist eine herzerreißende, spielbare Kurzgeschichtensammlung, die noch lange nach Spielende nachklingt.



Rae Grimm
@freakingmuse

Ich weiß nicht, was ich erwartet habe, als ich What Remains of Edith Finch begann. Sicherlich nicht, dass ich danach 15 Minuten auf meiner Couch sitze und ins Leere starre. Das mit rund zwei Stunden recht kurze Adventure schafft es, mir seine Charaktere innerhalb kürzester Zeit so nahe zu bringen, dass ihr Verlust tatsächlich ans Herz geht. Es gelingt außerdem, das Ganze auf eine respektvolle, fast schon träumerische Weise zu tun. Nein, What Remains of Edith Finch ist mit Sicherheit kein fröhliches Spiel. Allerdings ist es eines voll von bittersüßer Lebensfreude, das uns zeigt, wie kostbar die Momente sind, die uns mit den Menschen, die wir lieben, geschenkt werden. Es ist eine Erinnerung daran, dass wir nicht nur traurig sein sollen, wenn ein Leben zu Ende geht, sondern dankbar, dass es überhaupt eine Chance hatte.