

Perception

NUR AUF DEM PAPIER GENIAL

Genre: **Adventure** Publisher: **Feardeemic** Entwickler: **The Deep End Games** Termin: **30.5.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **Nein (gog.com)**

Wie fühlt sich Horror an, wenn wir ihm blind ausgeliefert sind? Im Test des Grusel-Adventures Perception bekommen wir darauf aber nur eine enttäuschend profane Antwort. Von Elena Schulz

Wie ist es eigentlich, blind zu sein? Diese ebenso interessante wie beängstigende Frage wollen ehemalige Bioshock- und Dead-Space-Entwickler in ihrem Horror-Adventure Perception beantworten. Wir spielen die blinde Cassie, die das Geheimnis eines verfluchten Hauses ergründen will. Allerdings wird ausgerechnet die geniale Idee der Blindheit zum größten Stolperstein.

Eingangs erinnert Perception mit seinem großen, leeren Haus, das wir erkunden sollen, an den Indie-Hit Gone Home. Unsere blinde Heldin kehrt allerdings nicht nach Hause zurück, sondern will ihren Albträumen auf den Grund gehen, in denen das Spukhaus immer wieder auftaucht.

Schau, ein Geräusch!

Als Blinde müssen wir uns beim Erkunden auf unser Gehör verlassen. Cassies Blind-

heit nimmt spielerisch und erzählerisch das ganze Spiel über eine große Rolle ein. Zum Beispiel lassen wir uns Schriftstücke von unserer Delphi-App vorlesen.

Der Look des Spiels versucht, Hören und Fühlen sichtbar zu machen. Wenn wir die Treppen zum Haus hinaufsteigen, färbt das Heulen des Windes alles in ein monochromes Blau. Im dunklen Haus wiederum spendet uns die Wärme der Heizungen oder der Klang von Musik Licht, ganz verloren sind wir aber auch in völliger Dunkelheit nicht. Hier können wir mit unserem Blindenstock eine Art Echolot erzeugen, das unsere Umgebung kurz sichtbar macht. Allerdings bleibt alles immer in diesem einen Blauton, der ein wenig an ein Fotonegativ erinnert. Was anfangs noch sehr stimmungsvoll wirkt, nutzt sich mit der Zeit ab.

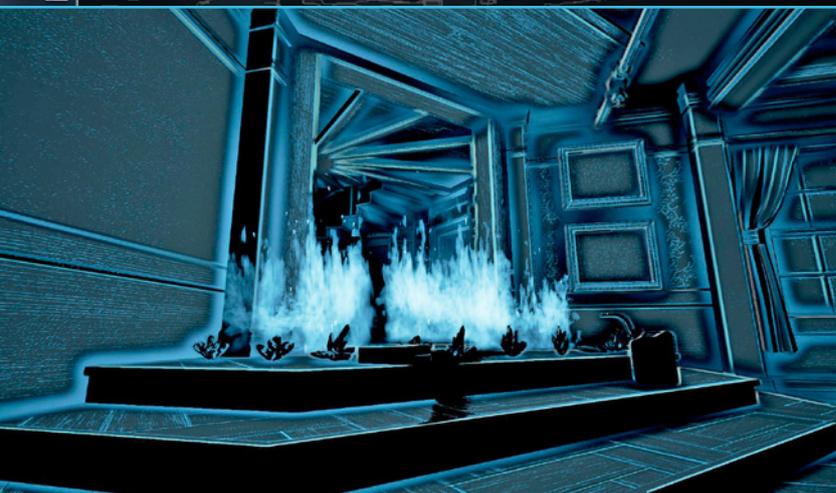
Blinde Gegner

Diese Elemente machen Perception interessant, obwohl sie nicht immer einwandfrei funktionieren. Vor allem das Echolot birgt ein großes Problem: Man kann es unbegrenzt einsetzen. Das heißt, dass man permanent auf die Leertaste hämmert und dadurch zumindest mit eingeschränktem Sichtfeld normal sehen kann. Verhindern

soll dieses »Cheaten« eigentlich die sogenannte Präsenz, ein Geisterwesen, das von Geräuschen angelockt wird und uns jagt. Dann färbt sich die Umgebung rot, und wir müssen uns verstecken, sonst sind wir ohne Verteidigungsmöglichkeit sofort tot. Wir haben das Echolot im Test aber fast permanent eingesetzt, sind teilweise sogar gesprintet statt geschlichen und haben eine Menge Radau veranstaltet – wirklich oft rückte uns die Präsenz aber nicht auf die Pelle. Und wenn doch, reichte ein Hüpfen in ein nahes Versteck. Wer Perception also wirklich »blind« erleben möchte, benötigt viel Selbstdisziplin – das Spiel selbst fordert es kaum ein.

Hexenjagd

Cassie ist eine toughe Heldin, die das Geschehen regelmäßig kommentiert und auch mal einen flotten Spruch auf den Lippen hat, ohne dass es aufgesetzt wirkt. Wird es brenzlig, ist Cassies Angst meist deutlich spürbar. Auch als Blinde wirkt sie glaubwürdig, beispielsweise wenn sie in einer Erinnerung als Kind darum fleht, ihre Spieluhr zu behalten, weil sie sich ohne ihren vertrauten Klang im neuen, dunklen Zuhause unwohl fühlt. Cassies Kommentare lassen sich auch deaktivieren, dann verpasst man aber einen



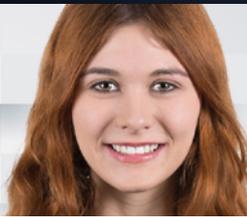
Feuer macht Cassie Angst. Wir müssen im Spiel immer wieder davor fliehen oder uns der Bedrohung stellen, während wir blind das Gruselhaus erkunden.



Der sechste Sinn markiert unser nächstes Ziel. Das leuchtet dann auch durch Wände weiß und hilft uns bei der Orientierung.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich finde Spiele wie Perception wichtig. Viel mehr Titel sollten sich trauen, etwas Neues auszuprobieren und Mechaniken zu entwickeln, die man so noch nicht kennt. Leider birgt so etwas aber auch immer ein Risiko – im Fall von Perception funktioniert das fantastische Konzept spielerisch eben nur bedingt. Ich verstehe, dass im Spiel das, was Cassie hört und fühlt, visualisiert wird. Ich bekomme gezeigt, was Cassie wahrnimmt. Aber das ändert nichts daran, dass ich es optisch wahrnehme und damit nicht das Gleiche wie Cassie empfinde. Eine Dissonanz, die mich beim Spielen stört. Spannender wäre es gewesen, Cassie in ihrem Alltag als blinde Person zu begleiten und so ihre alltäglichen Ängste, Sorgen und Konflikte ohne Augenlicht mitzubekommen. Das Horrorhaus hätte man sich lieber für ein anderes Spiel aufheben sollen.

der Hauptreize des Spiels. Die Geschichte des Hauses wird in vier Abschnitten erzählt, die alle mit Objekten aus Cassies Alpträumen zu tun haben. Jeder Gegenstand steht für eine Geschichte und eine bestimmte Zeit, in der jemand im Haus gelebt hat.

Passend zur Horrorstimmung erscheinen uns die ehemaligen Bewohner als schemenhafte Geister, die aber harmlos sind. Über Erinnerungen und Audiofiles können wir ihre Geschichten als Cassie nacherleben. Sie machen neugierig, werden aber so konfus erzählt, dass sie nicht wirklich mitreißen. Richtig Fahrt nimmt die Erzählung erst gegen Ende auf, wenn Susannah Martin erwähnt wird. Um sie dreht sich die wahre Begebenheit, auf der das Spiel eigentlich basiert. Sie wurde 1692 im Rahmen der Hexenprozesse von Salem hingerichtet.

Keine Furcht vor Feinden

Fähigkeiten wie das Echolot oder Mechaniken wie die Delphi-App machen die Blind-



Durchgänge und Verstecke sind grün markiert, damit wir sie nicht übersehen.

heit für den Spieler greifbar und lebendig. Allerdings muss Perception immer wieder Kompromisse eingehen, um dabei als Spiel zu funktionieren, und macht seine innovativen Features damit ein Stück weit überflüssig. Die geniale Spielmechanik scheitert an den Feinden, die keine ernsthafte Bedrohung darstellen. Das schadet der Gruselstimmung beträchtlich. Zumal Verstecke und Türen leuchtend grün markiert sind, wir können sie also nicht einmal in Panik übersehen. Wirklich lästig wird es nur, wenn wir doch mal erwischt werden: Die Rücksetzpunkte liegen meist deutlich weiter zurück als der letzte Speicherpunkt. Wer also nach dem Tod nicht weiterspielt, sondern neu lädt, erspart sich viel Latscherei.

Irgendwann haben wir schlichtweg keine Angst mehr und folgen zielsicher unseren Aufgaben. Perception spielt sich hier eher wie ein normales Adventure: Wir können mit Hilfe unseres »sechsten Sinns« immer das nächste Ziel markieren. Um es zu erreichen, müssen wir dann in der Regel einige Objekte finden oder Rätsel lösen, um Türen zu öffnen. Nichts davon ist sonderlich komplex.

Horror ohne Angst

Die vier bis fünf Stunden Spielzeit wirken genau richtig, da weder Gameplay, noch Story mehr getragen hätten. Lediglich das

Ende kommt etwas abrupt, weil ein richtiger Höhepunkt fehlt. Die Geschichte läuft mit einer Enthüllung aus, die zumindest uns schon relativ früh klar wurde, was dem Moment etwas von seiner Dramatik nimmt. Insgesamt fühlt sich Perception nicht so genial an, wie es mit seiner innovativen Grundidee hätte sein können. Es hätte dem Spiel gutgetan, sich ganz auf die Blindheit zu konzentrieren. Aktuell lässt sie sich nämlich viel zu leicht aushebeln, was sich einfach falsch anfühlt – auch wenn es schön wäre, wenn Blinde mit einem Tastendruck ganz einfach wieder sehen könnten. ★

PERCEPTION

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



- 👍 interessanter, monochromer Stil
- 👍 stimmungsvolle, spielerisch relevante Geräuschkulisse
- 👍 gute englische Synchronisation
- 👍 abwechslungsreiche Umgebung
- 👎 Look wird schnell eintönig

SPIELDESIGN



- 👍 Blindheit ist toll in die Spielmechanik integriert
- 👍 unterschiedliche Gegnertypen
- 👍 coole Features wie Echolot oder Delphi-Scan
- 👎 KI gibt viel zu schnell auf
- 👎 spielerisch immer das gleiche

BALANCE



- 👍 Ziel immer klar
- 👍 guter Spielfluss aus Rätseln und Erkunden
- 👎 insgesamt zu leicht
- 👎 teilweise nervige Rücksetzpunkte
- 👎 Echolot lässt sich permanent einsetzen

ATMOSPHERE/STORY



- 👍 sympathischer Hauptcharakter
- 👍 interessante Story
- 👍 clevere Schockmomente sorgen für angespannte Atmosphäre
- 👎 Horror nutzt sich ab
- 👎 sehr vorhersehbar

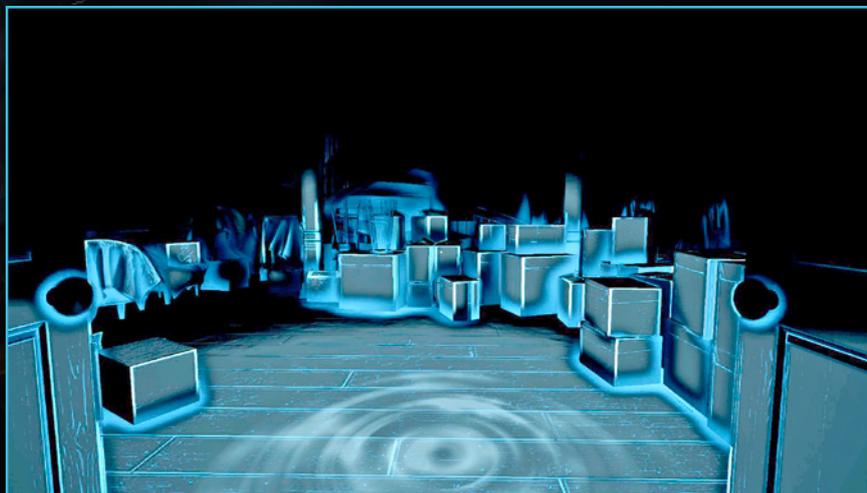
UMFANG



- 👍 Erinnerungsobjekte laden zum Erkunden ein
- 👍 vier unterschiedliche Kapitel
- 👍 kurze Spielzeit fühlt sich angemessen an
- 👎 abruptes Ende mit schwachem Twist
- 👎 kein Wiederspielwert

FAZIT

Innovatives, aber recht repetitives Grusel-Adventure. Die Blindheitsmechanik fasziniert, ohne spielerisch wirklich zu glänzen.



Unser Echolot kann die Umgebung einen Moment lang sichtbar machen – allerdings erscheint alles in einem gräulichen Blauton.