

Get Even

LIFE IS STRANGE TRIFFT OUTLAST

Genre: **Action** Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **The Farm 51** Termin: **23.6.2017**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **7 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ein ungewöhnlicher Mix aus Life is Strange und Outlast erwartet uns in dem Horrorthriller Get Even, mit dem wir einige sehr verwirrende, aber auch faszinierende Stunden verbracht haben. Von Dom Schott

In seinen etwa sieben Spielstunden hat mich Get Even immer wieder auf die Folter gespannt, vor verzwickte Rätsel gestellt, mit verstörenden Szenen konfrontiert und mich schlussendlich zutiefst beeindruckt. Dieses Spiel ist der Inbegriff eines Geheimtipps. Und diese Eigenheit beginnt schon bei der Art und Weise, wie das polnische Entwicklerteam von The Farm 51 innerhalb des Spiels die Geschichte erzählt – mit verträumten Szenen wie in Life is Strange und den Kameraeinsätzen des Outlast-Journalisten, die sich zu einem bizarren Mix vereinen.

Mehr als nur ein Stealth-Shooter

Get Even würde viel von seiner Faszination verlieren, wenn ich allzu viel vom Plot verraten würde, daher nur ein grober Abriss der Rahmenhandlung: Die Entwickler von The Farm 51 lassen uns in die Haut von Cole

Black schlüpfen, ein bereits etwas in die Jahre gekommener, knurriger Auftragskiller, der in einer Anstalt zu sich kommt. Er hat keine konkreten Erinnerungen an die unmittelbaren Geschehnisse vor seiner Ohnmacht, sondern kann sich nur noch schwach erinnern: eine junge Frau mit einer Bombe um den Hals, eine Explosion, Schusswechsel mit maskierten Männern. Logisch: Black muss herausfinden, was es mit diesen Erinnerungsfetzen auf sich hat.

Mindestens so interessant wie die Frage, worum es in Get Even geht, ist die Art und Weise, wie Get Even seine Geschichte erzählt. Die Hälfte des Spiels folgt den Genrekonventionen eines modernen Stealth-Shooters wie Metal Gear Solid oder Deus Ex.

Regelmäßig müssen wir unbemerkt von Wachposten weitläufige Levelareale wie stillgelegte Freizeitparks durchqueren, um Notizzettel, Tonbandaufnahmen oder Gegenstände von sentimentalem Wert für Black aufzuspüren, die verloren geglaubte Erinnerungsfetzen als spielbare Missionen wieder freilegen. Bei dieser Spurensuche sind wir allerdings nicht nur auf unser Au-



The map shows which floor moving objects are located on



Unsere Karten-App zeigt Bewegungen von Gegnern in der Nähe in Echtzeit an – die Grundlage für viele spannende Schleichpassagen.





Dom Schott
@R3nDom

Ich wusste im Vorfeld nur wenig über Get Even und das ist sicherlich einer der Gründe, warum das Spiel des polnischen Entwicklerteams The Farm 51 einen so tiefen Eindruck bei mir hinterlassen hat. Was auf Screenshots wie ein schon vielfach gesehener urbaner Horrorshooter aussieht, entpuppt sich in der Praxis als eine wendungsreiche, spannende Geschichte, die mich dank eines überragenden Sounddesigns in jeder Szene voll und ganz beansprucht. Erfrischend ist dabei auch der ständige Wechsel der Stilmittel: Befinden wir uns eben noch in einer traumwandlerischen Sequenz, wie wir sie aus »Walking Simulators« der Marke Gone Home oder What Remains of Edith Finch kennen, finden wir uns im nächsten Spielabschnitt in einer Industrieanlage wieder, die von bewaffneten Söldnern überwacht wird – das Warum müssen wir erst herausfinden.

Einzig die Wahl von Nervenanstalt-Patienten als Gegner typ halte ich für unerwartet plump, während sich meine zweite Sorge, die vielfach verteilten Notizzettel und Audiogramme, als kein sonderlich großes Hindernis herausgestellt hat: Die Geschichte ist so spannend, dass ich bereitwillig jeden noch so kleinen Infopetz nachlese, den mir das Spiel als erklärenden Strohhalm reicht. Und dafür ziehe ich vor The Farm 51 meinen Hut, den ich mir extra für diese Geste kaufen werde.

sich durchaus teils drastisch unterscheiden. Hin und wieder wusste ich in diesen Momenten nicht so recht, zwischen was ich mich hier eigentlich entscheiden muss, und wurde von den Konsequenzen meiner Wahl überrumpelt – das ist allerdings in diesem Fall kein schlechtes Spieldesign, sondern passt wie die Faust auf das verwirrt zugekniffene Auge des Protagonisten Cole Black.

Nach der kühlen, abweisenden Innenarchitektur früherer Level dürfen wir recht bald auch ins Freie. Hier kann die Grafik ein wenig mit ihren Muskeln spielen.

genpaar angewiesen, sondern können auch auf die Apps unseres Smartphones zurückgreifen, das uns ab der ersten Spielminute zur Verfügung steht. Mit deren Hilfe können wir im Dunkeln sehen, Wärmequellen aufspüren, interessante Missionsgegenstände markieren – oder einfach nur heranzoomen. Das nützliche Tool erinnert an die Kamera aus Outlast und lässt uns meist viel länger als nötig in den Räumen nach Hinweisen suchen: Was auf den ersten Blick wie eine einfache Betonwand aussieht, könnte ja schließlich ein Geheimnis enthüllen!

Versperrt wird uns der Weg zu den Erinnerungsstücken dabei regelmäßig durch die Mitglieder einer Söldnergruppierung, die überaus aufmerksam durch die Level patrouillieren und das Feuer eröffnen, sobald sie uns zu Gesicht bekommen. Warum die Unbekannten so heiß darauf sind, Black in ihre Finger zu bekommen, verrät die Geschichte erst nach und nach.

Theoretisch haben wir immer die nötigen Waffen zur Verfügung (eine schallgedämpfte Pistole und ein Gewehr, das um die Ecke

schießen kann), um mit den Gegnern fertigzuwerden – aber interessanterweise scheint das absolut nicht im Sinn des Spiels zu sein. Erlegen wir nämlich zu viele Gegner, ermahnt uns eine Off-Stimme und weist uns darauf hin, dass mit jedem weiteren getöteten Gegner die Erinnerungsstücke, die im Level verteilt sind, nach und nach verschwinden oder »verunreinigt« werden. Und das kann durchaus Folgen für den Verlauf der Geschichte haben – denn die ist nicht so linear, wie es zunächst scheint.

Regelmäßig konfrontiert uns Get Even mit Situationen, in denen wir aus mindestens zwei Optionen wählen können. Während sich diese Entscheidungsfreiheit im späteren Spielverlauf vor allem um die Frage dreht, ob wir nun mit gezückten Waffen durch die Level rasen oder doch lieber schleichend möglichst viele Erinnerungsstücke bergen wollen, folgen die Momente in den früheren Spielstunden einem strengen Skript: Hier ist ein Knopf, drücke ihn, dann passiert diese Zwischensequenz. Oder drücke ihn nicht, dann öffnet sich stattdessen jene Tür. Der Ausgang der Geschichte wird von diesen Entscheidungen nicht beeinflusst, doch der Weg bis zum Abspann kann



Mit den Apps unseres Handys können wir im Dunkeln sehen, Hinweise aufspüren – oder uns einfach nur dank mehrfachem Zoom Überblick verschaffen.

Überragendes Sounddesign

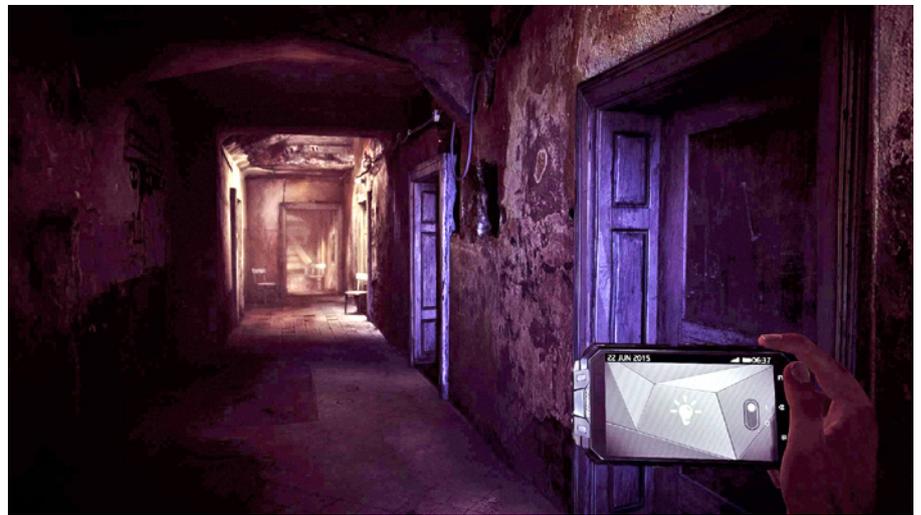
Eine besondere Erwähnung verdient das Sounddesign von Get Even, das äußerst effektiv und abwechslungsreich die verschiedensten Örtlichkeiten im Spiel bereichert. Dabei wählen die Komponisten zielsicher aus der Reichweite eines riesigen Orchesters, dem subtilen Klangkommentar einiger weniger Instrumente und dem ungemütlichen Pulsieren eines Sprechgesangs. Damit gehört das Sounddesign von Get Even zweifellos zum Besten, was die Spielelandschaft unseren Ohren in den letzten Jahren zu bieten hatte.

Schrecken ohne Ende

Cole Black ist zu keiner Zeit absolut sicher, was um ihn herum passiert. Ob nun zu Spielbeginn, wenn er durch einen schlecht beleuchteten Bunker wankt und nicht die leiseste Ahnung hat, wie er dorthin gekommen ist, oder wenn er in seinen Erinnerungen wühlt und Szenen nacherlebt, die ihm vollkommen fremd erscheinen. In diesen Momenten lernen wir die andere Seite von Get Even kennen: fast schon meditative Spaziergänge durch das Hinterstüblein von Cole, auf denen wir vorgeschriebenen Wegen folgen und uns dabei von einer Szene zur nächsten bewegen, die als Standbild bereits auf ihre »Aktivierung« wartet. Diese Welten betreten wir durch Fotografien, die Szenen unserer Erinnerung festhalten – eine Idee, die wir aus Life is Strange kennen, und die wir hier in einem gänzlich anderen, aber passenden Kontext wiedersehen.

In diesen Momenten erfahren wir viel über die Hintergründe der Geschichte und wie wir eigentlich in die vertrackte Situation gekommen sind, ohne funktionierendes Langzeitgedächtnis durch halboffene Areale zu schleichen – oder warum wir immer wieder in dieselbe Nervenanstalt zurückkehren.

Richtig gehört: Ein wiederkehrender Schauplatz ist eine ominöse, schlauchlevel-artige Nervenanstalt, durch die Black im Spielverlauf an der kurzen Leine getrieben wird und die uns in »Safe Rooms« nicht nur



Ein gutes Beispiel, wie die schummrige Lichtstimmung von Get Even einen einfachen Korridor zu einem enorm unheimlichen Ort machen kann.

verschauen lässt, sondern auch entweder in die nächste Shootermission oder in eine Erinnerungssequenz schickt – je nachdem, was das Spiel gerade für uns vorsieht. Doch dieser Ort ist noch weitaus mehr als nur ein Sprungbrett in die Missionen des Spiels. Einen beträchtlichen Teil der Spielzeit schleichen wir uns hier von Raum zu Raum und bekommen weitere Indizien zu fassen, mit denen wir die Hintergrundgeschichte des Spiels zusammenfügen. Dabei werden wir mit einer Gruppe Menschen konfrontiert, die ich zu meinem einzigen großen Kritikpunkt an Get Even erklären muss: die Patienten.

»Psychopathen« sind ein Gegnertypus, der in Horrorspielen sehr gerne eingesetzt wird: Sie sind entmenschlicht genug, um ohne größere Gewissensbisse auf sie schießen zu können, sie sind unberechenbar und damit immer wieder eine Herausforderung – und sie brauchen keine große Motivation oder Erklärung, um sich wie Tiere auf unseren Helden stürzen zu können. All diese Beschreibungen sind höchst problematisch, weil sie ein echtes Krankheitsbild karikieren und mit Vorurteilen füttern. Das war schon in Outlast doof und wird auch in Get Even nicht besser – zumal wir hier auch noch die Hintergrundgeschichten jedes Insassen kennenlernen. Zu Spielbeginn laufen wir nämlich an den Zellen der Noch-Gefangenen vor-

bei und können jede einzelne Krankenakte studieren. Die jeweilige mentale Erkrankung wie Depressionen, bipolare Störungen oder Angstzustände werden dabei als einschneidender Trenner in der Biographie der Personen gesehen, die sich damit von »normalen Menschen« zu »krankhaften, aggressiven Gegnern« entwickeln.

Diese Beobachtung hinterlässt rückblickend einen bitteren Beigeschmack und passt in seiner Plumpheit kaum zu dem so intelligenten, wendungsreichen Rest des Spiels, der mir noch lange in wohliger Erinnerung bleiben wird. ★

GET EVEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-2500K / Phenom II X4 940
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-3770 / FX-8350
GeForce GTX 970 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



abwechslungsreiche Level viel Liebe zum Detail atmosphärische Lichtstimmung als roter Faden überlegendes, treffsicheres Sounddesign fantastische englische Synchronsprecher

SPIELDESIGN



Mix aus Erkundung und Schleichpassagen Handy-Apps statt Inventar oder Skill-Tree hoher Wiederspielwert Entscheidungen beeinflussen Spielverlauf Trefferfeedback etwas lasch

BALANCE



Gegner sind stark, aber nie übermächtig Aussparen von Genrekonventionen fair verteilte Checkpoints Platz für eigenen Spielstil Gegner in Stealth-Missionen etwas zu aufmerksam

ATMOSPHÄRE / STORY



Hauptfigur ist glaubwürdige Projektionsfläche wendungsreiche Geschichte Twist lädt zum zweiten Durchgang ein Spielwelt bedrückend und faszinierend »Psychopathen«

UMFANG



angemessene Spielzeit kein Leerlauf Mix aus Levelschlängen und halboffenen Arealen Ende schaltet keine neue Perspektive frei zu viele storyrelevante Collectibles

FAZIT

Ein einzigartiger Thriller, der eine wendungsreiche Geschichte mit unerwarteten Gameplay-Ideen erzählt.



Bei einfachen Rätseln wie diesem müssen wir anhand des Wärmesuchers bestimmen, welcher der Stromkästen zuerst eingeschaltet werden soll.