

KUNST ODER GRENZERFAHRUNG?

Genre: **Survival Horror** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Mad Mind Studios** Termin: **29.5.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Folter, Orgien und Kindermord.
Agony bricht bei seiner Darstellung
der Hölle einige Tabus. Allerdings
zerbrechen dabei auch Spielmecha-
nik und Technik. Von Michael Cherdchupan

Ob im altägyptischen Glauben, in der indischen Mythologie oder nach christlichen Schriften: Die Hölle ist kein angenehmer Ort. Nach den traditionellen Vorstellungen diverser Religionen und Kulturen ist es eine jenseitige Welt der Qual, vollgestopft mit Dämonen, Monstern und verdammten Seelen. Über die Jahrhunderte hinweg beschäftigten sich Künstler, Autoren, Philosophen und Filmemacher mit dem Thema Hölle, und natürlich war es nur eine Frage der Zeit, bis die Heimat der Qualen auch in Videospielen thematisiert wird. Dante's Inferno hat vor einigen Jahren den ersten Teil von Dante Alighieris Göttlicher Komödie interpretiert, und auch Clive Barker's Jericho öffnet das Tor zur Hölle, mitsamt einer ganzen Horde sadomasochistischer Kreaturen.

Mit Agony ist nun eine neue Stufe der Hölendarstellungen erreicht. Das Survival Horror-Spiel lässt sich von seinen geistigen Vorgängern inspirieren und übertrifft sie in den Details seiner Grausamkeiten – vernachlässigt dabei allerdings die Spielbarkeit und eine interessante Geschichte.



In der Hölle geht es nicht zimperlich zu. Folter, Mord und Todschat gibt es an jeder Ecke.

Ohne Sinn und Verstand

Ihr seid eine verdammte Seele ohne Erinnerung. Andere Personen in der Hölle erkennen euch wieder und bezeichnen eure Taten zu Lebzeiten als widerwärtig. Wirklich glaubhaft ist das allerdings nicht. Das liegt weniger an den Behauptungen selbst, sondern vielmehr an der Art, wie sie uns entgegengebracht werden. Die wenigen Dia- und Monologe werden mit einem irritierenden Pathos vorgetragen. Die Verdammten finden zwar unzählige Synonyme, um ihre Qualen zu beschreiben, aber in der Hölle zu erwartende Emotionen wie Angst oder Verzweiflung

schwingen nie mit. Auch die Identifikation mit der Hauptfigur ist schwer. Sie will der Hölle entkommen – mehr wissen wir nicht.

Die eigene Seele reflektiert die Geschehnisse nicht. Sie zeigt keine Furcht, gerät nicht in Panik. Keine Schnappatmung, kein Herzklopfen, keine Emotion. Diese Teilnahmslosigkeit überträgt sich auch langsam auf euch als Spieler. Nach einer Zeit wisst ihr einfach nicht mehr, wozu ihr euch durch all das Blut und Gekröse hindurch quält.



Effekte wie chromatische Aberration und volumetrisches Licht sorgen für cinematischen Horrorflair.



Stirbt der Körper, muss die Seele sich eine neue Hülle suchen. Dämonen lassen sich später im Spiel besetzen.



So nah sollte man Gegner nicht an sich herankommen lassen. Mit etwas Glück hilft jetzt noch Atem anhalten.

Das ist vor allem bedauerlich, da ihr durchaus interessanten Dämonen mit eigenen Persönlichkeiten und Rivalitäten untereinander begegnet. Sie formen neben zahlreichen Dokumenten und ein paar kryptischen Sequenzen zumindest im Ansatz so etwas wie eine Hintergrundstory, die allerdings für eure Seele weitgehend unwesentlich ist. So sieht im Keim ersticktes Potenzial aus.

Stolpernd durch das Jenseits

Körper als leere Hüllen. Ironischerweise passt diese Formulierung wortwörtlich auch auf die Spielmechanik. Stirbt ein Körper, tritt eure Seele aus ihm heraus und muss innerhalb kurzer Zeit eine neue Behausung finden, bevor sie im Äther verschwindet. Manchmal ist ein Vorankommen sogar nur möglich, wenn die derzeitige Hülle mutwillig geopfert wird. Zum Beispiel, wenn die nächste Ebene nur mit einem Sprung von der Klippe zu erreichen ist. Diese Mechanik betont, wie entbehrlich menschliche Körper in der Hölle sind, und trägt zur unangenehmen Stimmung bei. Später im Spiel könnt ihr auch kurzzeitig Besitz von Dämonen nehmen. Das ermöglicht eine höhere Laufgeschwindigkeit und macht euch gegen andere Monster nahezu immun.

Körperlichkeit wird in Agony ohnehin sehr stark betont, was für ein Horrorspiel eine

gute Eigenschaft ist. Die menschlichen Körper fühlen sich fragil an. Zahlreiche aufgespießte, zerstückelte oder zerstückelte Opfer um euch herum, die vor Schmerz gellend schreien, erinnern an mögliche Todesarten. Organisch wirkende Kamerabewegungen unterstreichen jeden Schritt und jede Handbewegung. Dieses Atmosphäreplus erkauft sich Agony allerdings mit einer frustrierenden Steuerung. Als Mensch ist eure Grundgeschwindigkeit sehr langsam. Prinzipiell nicht schlimm, wenn ihr nicht immer wieder an nicht ersichtlichen Kanten und Ecken hängen bleiben würdet. Auch Sprungpassagen wirken ungenau und ihr rauscht in die Tiefe, obwohl ihr Abstände richtig einschätzt. Ärgerlich, da Checkpoints äußerst unregelmäßig verteilt sind.

Höllisch schwer, weil schlampig

Bis auf seltene Ausnahmeszenen könnt ihr euch nicht gegen Feinde wehren, stattdessen müsst ihr ihnen ausweichen. Diese Stealth-Passagen finden meist in Labyrinthen statt, die euch genügend Bewegungs-

freiheit bieten. Die Routen der Monster wirken zufällig, aber da ihr euren Atem anhalten oder eine Fackel zur Ablenkung werfen könnt, ist es verhältnismäßig einfach, ihnen zu entkommen. Davonlaufen nützt allerdings nur, wenn gerade ein enger Durchgang in den nächsten Raum in der Nähe ist. Ohne diesen Fluchtweg holt die harnäckige Kreatur sehr wahrscheinlich auf.

Selbstverständlich braucht es in einem Horrortitel einen hohen Schwierigkeitsgrad, um ein Gefühl von Risiko und Unterlegenheit zu vermitteln. Doch in Agony wirken einige Szenen durch schlampige Programmierung schlicht unfair. An einer Stelle sollt ihr zum Beispiel einen Dämon in einen Abgrund stoßen. Egal wie vorsichtig ihr dabei seid, kann euch die Bestie trotzdem dabei erwischen. Da hilft auch das Einsammeln von Äpfeln nicht weiter. Sie erinnern nicht nur an Garten Eden, sondern fungieren auch als Fertigkeitspunkte, die in einen überschaubaren Talentbaum investiert werden. Ihr könnt damit leiser schleichen, euren Atem länger anhalten oder etwas mehr einste-

Die Hölle in der Kunst

Künstlerische Darstellungen der Hölle sind seit jeher umstritten. In japanischen Illustrationen aus der späten Heian-Zeit schmoren nackte Menschen in Bädern glühender Magma. Feuer zeigen auch Bilder von islamischen Schriften. Die Bildende Kunst ging über Jahrhunderte hinweg immer einen Schritt weiter: Monogrammist fertigten etliche Werke mit Massenmord und Verstümmelung an. Künstler wie Hieronymus Bosch zeigten Orgien und Fäkalien.



Dieser surreale Tunnel besteht aus Kiefern. Agony hat einige solcher grotesken Einfälle.



Menschliche Charaktere sind nicht die Stärke der Grafik. Die Figuren sehen aus wie Marionetten.

cken. Das klingt nützlich, hilft aber kaum gegen fehlerhaft geskriptete Ereignisse.

Was sich in Agony als Puzzle tarnt, sind in Wirklichkeit ziemlich dröge Such- und Sammelaufgaben, wie man sie aus unzähligen anderen Spielen mittlerweile zu Genüge kennt. Um zum Beispiel Tore zu öffnen, sucht ihr in Labyrinthen nach Herzen, Schädeln oder anderen möglichst ekligen Körperteilen. Diese landen als Opfergabe in einer Schale, was dann wiederum die verschlossene Tür öffnet. Oder ihr müsst mit Blut ein Zeichen auf einer Tafel nachmalen, auf das irgendwo in der Umgebung versteckt hingewiesen wird. Wer sich ein wenig umschaute, wird das Zeichen schnell entdecken, die Aufgabe ist also eher nervig als herausfordernd. Das Spiel bedient sich dieser Mechaniken immer und immer wieder, wobei auch hier Skriptfehler auftauchen. Manchmal werden Schlüsselereignisse nicht ausgelöst, und ihr müsst einen ganzen Abschnitt neu starten. In Kombination mit der eher gemächlichen Spielgeschwindigkeit wird Agony deshalb zur manchmal nervigen Geduldsprobe.

Die Faszination von Ekel

Die technischen Probleme stehen der zweifellos größten Stärke von Agony im Weg: Die audiovisuelle Darstellung der Hölle ist ein-

malig. Auf künstlerische Weise greifen surreale Architektur und bizarre Erscheinungen zu einem grotesken Gesamtwerk ineinander. Da müssen wir durch riesige, erstarrte Finger hindurchgehen, die über den Rand eines Labyrinths in den Pfad fassen. Unheimliche Statuen werden von blutigen Schlingpflanzen umrankt, während schwefelgelbes Licht ihnen eine giftige Aura verleiht. Klaustrophobische, verworrene Höhlenspalten wechseln sich mit unendlich wirkenden Panoramen mit blutrotem, blitzendem Horizont ab. Die kafkaeske Raumwirkung ist ungeheuer beeindruckend und wird mit wechselnder Gravitation garniert.

Die Hölle ist ein eigenwilliger, verwirrender Ort, voll mit Böden und Wänden, die aus Blut, Gedärmen und Knochen bestehen. Folter und Leid überall, begleitet von bizarren Schreien und unheimlichem Flüstern in dunklen Ecken. Irgendwo dazwischen eine Vielzahl von obszönen Objekten, die an Genitalien erinnern. Und da die Umgebungen angenehm verwinkelt sind, gibt es Gelegenheit zum Erforschen. Bloß hat all dieser hypnotisierende, ekelhafte Albtraum eben keinen tieferen Sinn für unseren Protagonisten. So wirkt Agony letztlich wie eine absonderliche Kunstinstallation, der man keinen Kontext verliehen hat. ★



Siegel für Türen sind im Level versteckt. Sie müssen mit Blut nachgezeichnet werden.



Michael Cherdchupan
@the_whispering



An Agony werden sich die Geister scheiden. Da sich die Entwickler vorgenommen haben, die traditionelle Darstellung der Hölle in ein Spiel zu übersetzen, explodiert dieses regelrecht vor ekelhaften, geschmacklosen Elementen. Eigentlich bin ich eher ein Freund von Horror, der auf der psychologischen Ebene spielt. Aber die gemäß dem Quellmaterial plumpen, sehr auf Schockwirkung getrimmten Bilder mache ich Agony nicht zum Vorwurf. Im Gegenteil: Diese ungeheure Ansammlung surrealen Wahnsinns hat eine hypnotische Wirkung. Wie eben die Werke aus der Bildenden Kunst. Ich bin angeekelt, aber kann trotzdem nicht wegsehen. Trotzdem bin ich persönlich ganz froh, dass es die ganz, ganz krassen Szenen nicht ins Spiel geschafft haben.

Die Zielgruppe für Agony dürfte relativ schmal sein. Wer sich als Horrorfan für das grausige Material begeistern kann, muss sich aber durch ein unfertiges Spiel beißen. Es fehlt eine packende Geschichte mit interessanten Charakteren, die ein gutes Horrorspiel eigentlich braucht. So fühle ich mich eher wie auf einer Galerie, wenn ich auf ein eingerahmtes Bild an einer weißen Wand starre: auf Distanz.

AGONY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3250 / AMD Phenom II X4
Geforce GTX 660 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 8400 / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 17 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- einfallreiches, ekelhaftes Kreaturendesign
- sehr intensiver, räumlicher Klang
- künstlerisch hochwertige Gesamtkomposition
- erinnert an mittelalterliche Kunstwerke
- Frame-Rate-Einbrüche

SPIELDESIGN



- Seelen-Mechanik
- Mischung aus linearem und offenem Level-Design
- immer gleiche Aufgaben
- Skriptfehler hindern am Vorankommen
- Charakter bleibt an Ecken hängen

BALANCE



- umfangreiche Optionen
- optionales Tutorial
- Gegnerverhalten nicht immer nachvollziehbar
- ungleichmäßig platzierte Rücksetzpunkte
- Gegner entdecken den Spieler zu schnell

ATMOSPHÄRE / STORY



- großartige Darstellung der Hölle
- Gefühl von Desorientierung
- gut vermittelte körperliche Verletzbarkeit
- keinerlei Identifikation mit Hauptcharakter
- uninteressante, unmotivierte Geschichte

UMFANG



- neuer Charakter und alternative Story nach dem Durchspielen
- Arena-Modus mit zufälligen Aufgaben
- unterschiedliche Enden
- optionale Sammelgegenstände
- Irrgärten strecken unnötig

FAZIT

Künstlerisch angehauchter, aber auch grenzwertiger Horrortrip durch die Hölle mit langweiligen Aufgaben und technischen Problemen.

