Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

Dear Esther – Eine Erfahrung

Christian Wöhler · Samstag den 21. Mai 2022

Im Jahr 2012 entwickelten der englische Spieleentwickler „The Chinese Room“ quasi den Urvater der „Walking Simulationen”: Das Spiel „Dear Esther“.

Die Handlung

Der Ort der Handlung ist eine einsame Hebrideninsel. Am Anfang befindet sich der Spieler vor einem alten, verfallenen Leuchtturm. Wenn man Räume betritt, dann wird automatisch eine Taschenlampe benutzt. Es gibt überall Formeln zu entdecken und Geheimnisse aufzuspüren. Die Handhabung ist sehr intuitiv. Mit der Maus schaut man, mit der Tastatur bewegt man sich (WASD).





Der Leuchtturm zu Beginn / “Dear Esther – Landmark Edition” / Fotos: Christian Wöhler

Düstere Insel

Das Spiel ist sehr dunkel und düster gehalten. Das verstärkt aber noch die Stimmung. Diese Einsamkeit, diese Unwirtlichkeit.

Die Grafik ist toll, das Gras, die Wellen, der Wind, dazu die klassische Musik und der Klangteppich der Umgebung, die tragende Stimme des Erzählers. Alles das trägt zur Stimmung bei. Die Bilder stammen von der 2017er-Fassung, die mit der Unity Engine erstellten „Landmark Edition“.

Auf was für Pfaden wandeln wir?

Im Laufe des Weges wird die Geschichte ausgebreitet. Wer ist Esther? In welcher Verbindung steht der Erzähler zu ihr? Was ist mit ihr passiert?

Copyright © 2024 Videospielgeschichten



Welchen Weg soll man gehen? / “Dear Esther – Landmark Edition” / Foto: Christian Wöhler

Ich habe mich immer wieder dabei erwischt, noch einmal den Weg zurück zu gehen, die andere Abzweigung zu nehmen… nur um nichts zu verpassen. Manchmal hat man auch Vorahnungen. Hat da nicht etwas geblinkt? Steht da auf der Klippe nicht eine Gestalt?

Man wird vom Spiel ganz sanft geführt. Die Wege sind vorgegeben, aber trotzdem so zahlreich, dass man immer wieder etwas Neues entdeckt. Kleinigkeiten, aber auch leere Häuser, Kerzen, alte Schiffswracks und Höhlen. An manche Orte gelangt man auch auf unterschiedlichen Wegen. Besonders im Inneren der Insel. Da führen manche Pfade zu Häusern, Steinmonumenten und wichtigen Objekten.

Was wäre eine Story ohne Kapitel?

Achtung! Es wird nur zwischen den Kapiteln gespeichert. Es gibt keine anderen Speicherpunkte.

Das Spiel ist in vier Kapiteln unterteilt.

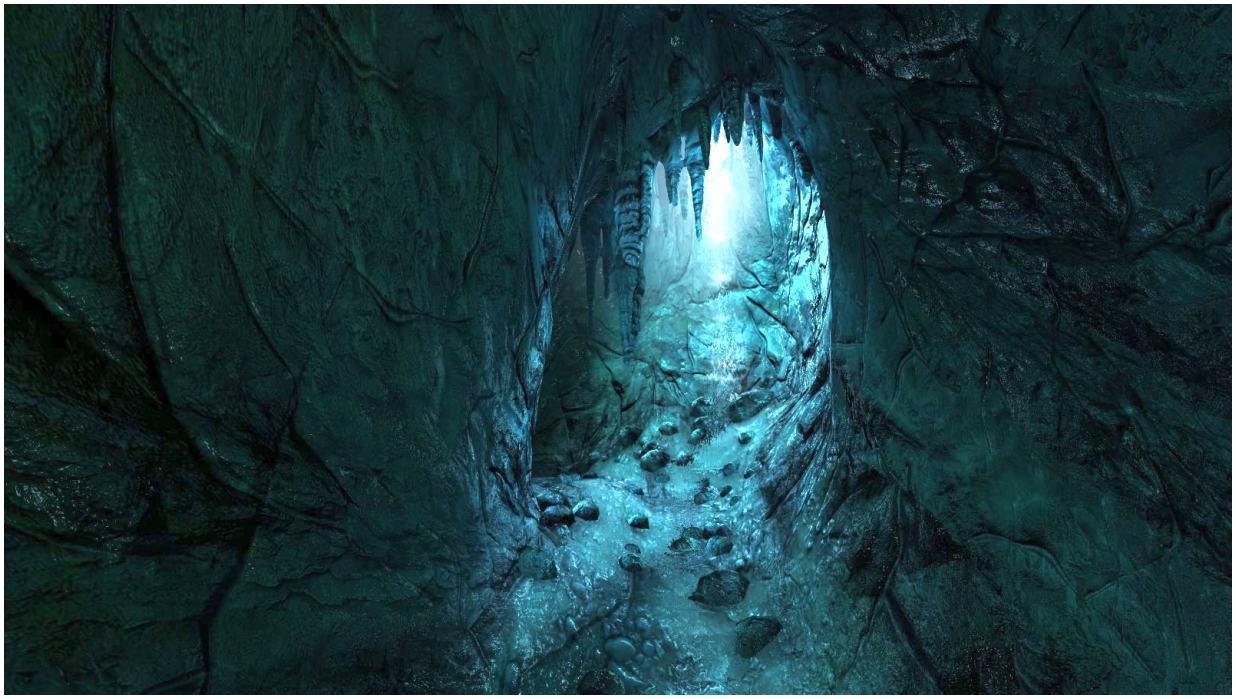
„Der Leuchtturm“, „Die Boje“, „Die Höhlen“ und „der Signalturm“. Letzterer thront über der Insel und ist immer mal wieder im Hintergrund zu entdecken.





Copyright © 2024 Videospielgeschichten





Die vier Kapitel in einer Galerie / “Dear Esther – Landmark Edition” / Fotos: Christian Wöhler

Ein Geschenk, wenn man sich darauf einlässt

Wie Ihr mitbekommt, ist mein Artikel ziemlich spoilerfrei. Weil genau da liegt der Reiz von „Dear Esther“: Die Story. Als spielende Person hat man eigentlich keine Interaktionen. Man geht einfach nur und entdeckt. Was einen interessiert wird rangezoomt.

Für einige scheint dass langweilig zu sein, aber im Gegenteil, wer sich erst einmal darauf einlässt, der wird gefangen. Gefühle werden angeregt. Man geht in der Geschichte auf, man leidet, manchmal weint man auch, Gefühlskarussell.

Man muss aber schon gute Englischkenntnisse mitbringen, um die Geschichte zu verstehen.

Und der Schluss ist einfach traurig und schön zugleich.



Ist da nicht eine Gestalt auf den Klippen? / “Dear Esther – Landmark Edition” / Foto: Christian Wöhler

Fazit

Ich mag diese Art von Spielen sehr gern. Man hat keine Hektik, keine Monster, keine Gefahren… Ja man kann zwar sterben, wird aber sofort „wiedererweckt“. Das interessante ist, dass ich immer wieder gern auf die Insel komme. Auch wenn ich die Geschichte schon kenne. Für eine halbe Stunde gehe ich dann einfach so die Wege entlang. Es entschleunigt sehr. Ähnlich geht es mir bei dem Spiel “Flower”, welches die liebe Svila hier bei uns vorgestellt hat.





Copyright © 2024 Videospielgeschichten



Noch ein paar Eindrücke von der Insel / “Dear Esther – Landmark Edition” / Fotos: Christian Wöhler

Besuche die Hebriden immer wieder gern

Auch mehrmaliges Durchspielen ist möglich, da die Hinweise anders verteilt sind. Die Erzählung variiert auch leicht. Obwohl der Inhalt gleich bleibt. Logischerweise. Auch wenn das Gameplay relativ kurz ist, macht es doch immer wieder Spaß zurückzukehren.

Das könnte dich auch interessieren

- So schön kann die Apokalypse sein: Everybodys Gone To The Rapture
- Everybody’s gone to the Rapture hat mir die Angst vor dem Tod genommen

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag den 21. Mai 2022 um 09:45 in der Kategorie: Spielebesprechungen. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

Copyright © 2024 Videospielgeschichten