

# Videospielgeschichten

Persönliche Geschichten über Videospiele

## Es war einmal eine Kiste – THE ROOM

Eine\_Franzi · Mittwoch den 8. September 2021

**Was geht mir durch den Kopf, wenn ich das Wort “Puzzle” höre? Ich denke dabei an viele kleine, bunte Teilchen, mit Köpfen oder Löchern, die irgendwie zusammengehören und die ich, mit viel Blut und Schweiß, zusammenstecke. Irgendwie.**

Und am Ende entsteht ein wahnsinnig tolles Bild, auf das ich sehr stolz bin. Bis zu dem Zeitpunkt, wenn die Katze eine Fliege entdeckt, und durch todesmutige Luftsprünge das Bild zunichte macht. Uuuund dann alles wieder von vorn. Zum Glück kann dir so etwas bei THE ROOM nicht passieren – du könntest nur eventuell den Kopf verlieren...



Eine Kiste – Unendliche Möglichkeiten

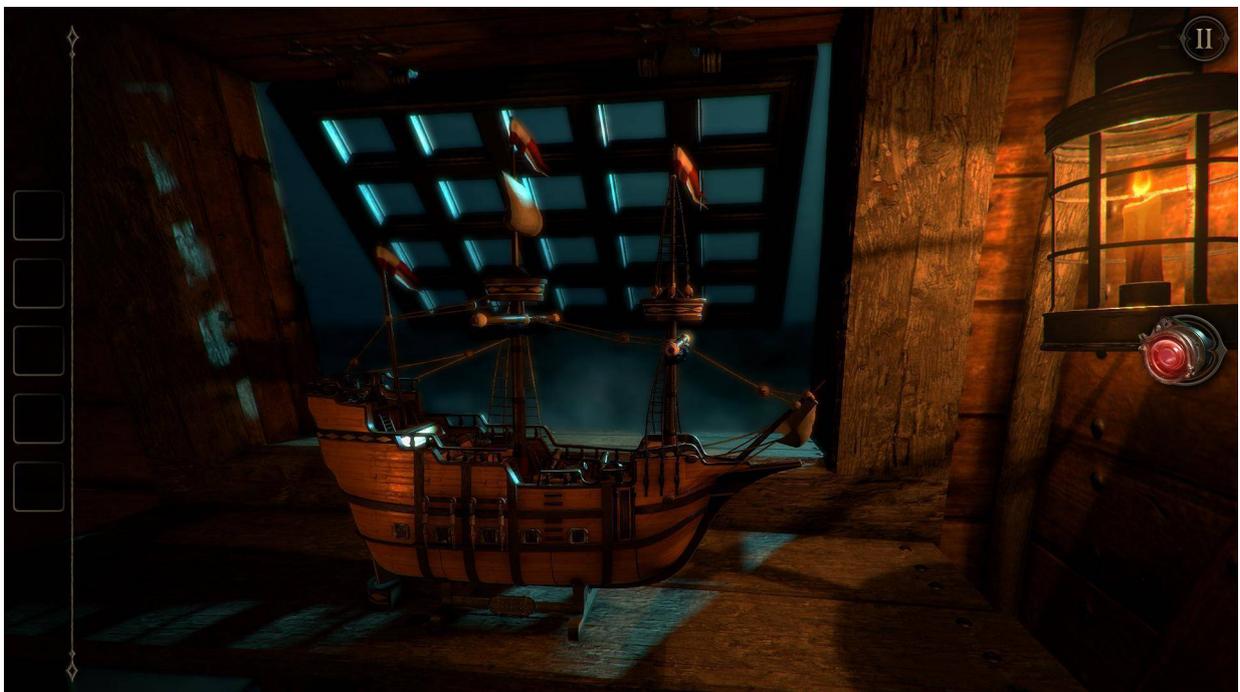
## Aktion und Reaktion

In THE ROOM geht es darum, zum Ende zu gelangen. Zum Öffnen der Kiste, zum Schlüssel, der in den anderen Raum führt. Es geht darum, dass du dich mental und kognitiv auf das Spiel einlässt. Denn eines ist THE ROOM definitiv nicht – einfach. Man bekommt nicht wirklich eine Einleitung, sondern wird direkt ins Abenteuer hineingeworfen. Vor dir steht eine Kiste, und du musst sie öffnen. Du findest einen Schlüssel – denkst “Da ist das Schlüsselloch!” – und es passt nicht. Aber was ist das da unten am Tischbein, kann man das drehen? Genau so ist es mir ergangen, als ich den ersten Teil der mittlerweile vier Spiele angefangen habe.

Ich dachte, dass das Öffnen einer Kiste nicht so schwer sein könnte. Aber das war es. Denn diese Kiste besaß mehrere Ebenen. Sie besaß Knöpfe, die ich nur freilegen konnte, wenn ich vorher am Rad gedreht habe. Nein, wirklich, es war so! Das Eine führt zum Anderen. Auf eine Aktion von dir gibt es eine Reaktion der Kiste. Oder des Schiffs. Oder dessen, an was du gerade herum schraubst.

Manchmal findest du auch Dinge, die in dein Inventar gleiten und du weißt nichts damit anzufangen. Bis du drei Räume weiter gehst und UNBEDINGT den Schraubenzieher DAFÜR benutzen musst! Herrlich...

Aber in THE ROOM geht es nicht nur um's Kniffeln und Knobeln. Es geht auch um eine Geschichte.



Wir setzen Segel! Aber wohin?

## Das Null-Element

Seit den ersten Aufzeichnungen, die du findest, wirst du mit einer Sache konfrontiert: dem Null-Element. Und du fragst dich stets, was das Null-Element überhaupt ist?

“Hat es etwas mit Physik zu tun?”

“Kann ich es anfassen?”

“Was macht es mit mir?”

Diese Fragen werden dir nach und nach, von Level zu Level, von Teil zu Teil mehr beantwortet. Dennoch sitzt du da, und verstehst die Antwort nicht. Diese Antworten sind in Bücher und Notizen geschrieben. Rätsel in Rätsel verpackt. Doch je mehr du spielst, merkst du, dass es etwas ganz Besonderes ist, das Null-Element. Du wirst in etwas hineingezogen, aus dem du nicht wieder herauskommen kannst, wie es scheint. Der “Meister” nimmt Kontakt zu dir auf und lehrt dich, dass die Antworten, die du suchst, meist vor deinen Füßen und nicht in weiter Ferne liegen. Du musst einfach nur richtig hinschauen.



Mein Vater erklärt mir...

## Steampunk trifft auf Alchemie

Allzusehr gehe ich nicht auf die Geschichte ein, denn diese sollte man selbst erleben. Was ich

allerdings verraten kann, ist, dass das Setting, sowie die Musik, wundervoll aufeinander abgestimmt sind. Die Liebe zum Detail sticht deutlich heraus, wenn man bedenkt, dass sich jemand diese kleinen kniffligen Rätsel ja auch erstmal ausdenken muss! Alles ist in einem Dunkelblau eingehüllt, und immer trifft man auf Braun, Gold oder Silber. Alles in einem kommt man sich so vor, als treffen Steampunk und Mittelalter aufeinander.

Erst befindest du dich in einem Garten, danach in einem Glockenturm. Plötzlich bist du in den 1950ern, stehst vor einem Wahrsage-Automat und du hast das Gefühl, in Hogwarts zu sein, weil du diese riesige Bibliothek siehst.

Die Musik ist sehr düster und geheimnisvoll, du hörst die Klänge einer Spieluhr. Oder auch gar keine Musik, was die Hintergrundgeräusche des Settings wieder stark hervorhebt. Das plätschernde Wasser, der rauschende Wind, das Zirpen der Grillen. Fast schon ein ASMR-Erlebnis wert!



Ein (Alp-) Traum-Puppenhaus

## Abschließende Worte

Ich hoffe sehr, dass nach dem vierten Teil noch ein fünfter, oder vielleicht sogar ein sechster Teil folgen werden, denn mich hat THE ROOM definitiv in seinen Bann gezogen! Hier trifft alles zusammen, was ich persönlich sehr mag – ein bisschen Hogwarts, düstere Musik, eine kuriose Geschichte und das Gefühl, am liebsten nicht mit dem Spiel aufzuhören! Und dieses Puppenhaus im vierten Teil hat mich einfach nur umgehauen...

---

THE ROOM ist kein Triple-A-Titel, in dem man 60 Spielstunden damit verbringt, den Hauptcharakter durch nervenaufreibende Kämpfe zu bringen. Ich habe jeweils fünf bis sieben Stunden in einem Game verbracht und war jedes mal etwas traurig, dass es dann doch schon vorbei ist. THE ROOM ist etwas für Rätselfans, für Zwischendurch, für die Mystiker und Alchemisten unter euch. Und für diejenigen, die für kleines Geld ein großes Abenteuer suchen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch den 8. September 2021 um 07:00 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.