

MEDIEN

Das Spiel beginnt mit dem Ausbruch eines „Experimentes“ mit viel zu vielen Zähnen und Tentakeln.



BILD: PHOBIA GAME STUDIO

UMGEKEHRTER HORROR

Ich, das Monster

Joël Adami

Das Videospiel „Carrion“ dreht das Horror-Genre auf den Kopf und lädt die Spieler*innen ein, in die Rolle eines Monsters mit viel zu viel Zähnen und Tentakeln zu schlüpfen.

Alarm in einem geheimen Forschungslabor tief unter der Erde. Ein „Experiment“ ist ausgebrochen und mordet sich durch Gänge und Lüftungsschächte. Wäre Carrion ein konventionelles Spiel, schlüpfen die Spieler*innen an dieser Stelle der Geschichte in die Haut von Elitesoldat*innen oder anderen Hauden, um dem Monster den Garaus zu machen. Doch die Situation ist in diesem Spiel eine gänzlich andere: Gesteuert wird das Monster, das eine blutige Spur der Verwüstung hinterlässt.

Das Spielprinzip ist schnell erklärt: Man schlängelt sich durch enge Gänge, tötet Sicherheitspersonal und Wissenschaftler*innen des Labors, löst Rätsel, schaltet neue Fähigkeiten frei und bahnt sich hoffentlich irgendwann den Weg in die Freiheit. Dabei gilt es, sich nicht in den verschiedenen Bereichen des Forschungslabors zu verirren. Anfangs stellen sich dem Monster nur unbewaffnete Wissenschaftler*innen in den Weg, im weiteren Verlauf sind die Widersacher*innen zunehmend schwerer bewaffnet.

Wie genau man die Menschen ausschaltet oder ihnen aus dem Weg geht, lässt das Spiel relativ frei. Um das Töten bewaffneter Menschen

kommt man zwar nicht herum, allerdings steht es dem Monster frei, dabei möglichst unerkannt und aus dem Hinterhalt heraus zu operieren oder das Überraschungsmoment zu nutzen. So ist es je nach Lust und Laune möglich, Carrion als Stealth- oder als Actionspiel zu spielen. Je mehr Fähigkeiten man freischaltet, desto weitreichender die Möglichkeiten, einer gefährlichen Auseinandersetzung mit Maschinengewehren, Flammenwerfern oder Kampfbotern aus dem Weg zu gehen.

Keine Angst, ich hab' Tentakel

Das Leveldesign folgt dem Muster des Metroidvania-Genres: Im Prinzip stehen sämtliche Bereiche der Spielwelt von Anfang an theoretisch offen, sind jedoch durch Barrieren versperrt, die erst mit später erworbenen Fähigkeiten aus dem Weg geräumt werden können. Dadurch lohnt es sich, die Spielwelt ausgiebig und mehrmals zu erkunden, um nichts zu verpassen. Erschwert wird das bei Carrion dadurch, dass sich keine Karte aufrufen lässt – was aber durchaus zum Monster-Spielen passt.

Die Atmosphäre des Spiels, das auf eine Retro-Pixelgrafik setzt, ist nicht selten sehr gruselig, was durch Hintergrundmusik und Geräuschkulisse noch verstärkt wird. Auf Momente, in denen man sich fürchtet, folgt dann oft ganz schnell die Erkenntnis, dass man ja selbst das Monster mit unzähligen Tentakeln und Zähnen ist.

Angst müssen die Menschen in der Forschungsstation haben, nicht man selbst.

Carrion ist nicht das erste Spiel, das klassische Videospielantagonist*innen zu Protagonist*innen macht. Bereits 1997 erschien „Dungeon Keeper“, das das klassische Fantasy-Rollenspielmotiv „Held*in erobert Dungeon“ umkehrte und den Spieler*innen die Kontrolle über Monster gab, die sich gegen die „Held*innen“ verteidigten. Phobia Studio, das gerade mal drei Entwickler*innen zählt, bezeichnet Carrion als „umgekehrtes Horrorspiel“. Das offenbart sich auch in den vielen verzweiferten Schreien, die zu hören sind, sobald Menschen das Monster erblicken.

Wer ist das wahre Monster?

In Spielkritiken wird oft der Begriff „Machtfantasie“ verwendet, um Games zu bezeichnen, in denen die Spieler*innen in einer Position sind, die sie im wahren Leben nicht erreichen können, zum Beispiel eine welttretende Held*in. Carrion ist eine interessante Annäherung an eine solche Machtfantasie: Statt Ritter in glänzender Rüstung ist man halt ein Tentakelmonster, das sich durch Gänge wälzt. Wer Angst und Schrecken verbreitet, ist definitiv mächtig – andererseits stellt sich die Frage, ob man wirklich eine antagonistische Figur spielt, die wahllos Menschen tötet und frisst. Immerhin wurde das Monster im Labor, durch das wir uns winden, ge-

züchtet und sucht nur einen Weg in die Freiheit. Immer wieder stellt sich heraus, dass es vernunftbegabt ist und komplexe Aufgaben lösen kann – wäre es so verkehrt gewesen, einen Kommunikationsversuch zu starten? Stattdessen wird ihm nur mit Gewalt begegnet – sind die „unschuldigen“ Menschen am Ende die wahren Monster?

So kann man Carrion durchaus in eine Reihe mit Werken wie „Frankenstein“ oder „Der Glöckner von Notre-Dame“ stellen: Unverstanden und von der Gesellschaft ausgestoßen werden die Hauptfiguren mehr zu Monstern gemacht, als dass sie es qua ihrer Natur wären. Das Spiel selbst kommuniziert nicht über diese Ideen. Drei Rückblenden zeigen die Herkunft des Monsters, überlassen die Interpretation der Bilder jedoch den Spieler*innen.

Carrion lässt sich in vier bis sechs Stunden durchspielen und wartet mit mehr Rätseln und kniffligen Situationen auf, als man erwarten würde. Zu Weihnachten haben die Entwickler*innen ihren Spieler*innen eine kostenlose Erweiterung geschenkt, die mit neuen Levels aufwartet. Außerdem entwickelt die Fangemeinschaft Erweiterungen, von denen einige es mit dem Umfang des Originals aufnehmen können. Alles, was es braucht, ist der Mut, in die Haut eines Monsters zu schlüpfen.

Für Windows, Mac, Linux, Xbox und Switch, ca. 20 Euro.