



SANITARIUM

- EINE ESSAYISTISCHE REZENSION -

Genre: Adventure
Entwickler: Dreamforge
Publisher: ASC Games
Muster: GoG-Download (ENG)

- GEGEN DEN STROM -

Alle guten Dinge enden irgendwann: Nach einigen sehr fruchtbaren Jahren herrschte anno 1998 Saure-Gurken-Zeit im Adventure-Genre. Der Kritiker-Liebling "*Grim Fandango*" wurde zum Verkaufsflop und so zum Sinnbild für die schleichend eintretende Abkehr des Massengeschmacks von dieser Spielgattung. Dennoch bliesen die Rollenspiel-Experten von Dreamforge ("*Anvil of Dawn*") nochmals zum Großangriff, um die Herzen der Spielerschaft mit "**Sanitarium**" für sich zu gewinnen. Das Vorhaben war kühn, handelt es sich dabei schließlich um kein Adventure herkömmlicher Bauart, sondern um ein sehr forderndes Verwirrspiel, das deutliche Anleihen bei David Lynch nimmt. Der Angriff schlug aus kommerzieller Sicht fehl, trotz ordentlicher Kritiken zum Verkaufsstart. Nichtsdestotrotz hat sich über die Jahre eine treue Fangemeinde um dieses Grusel-Adventure geschart, was für uns der Anlass sein soll, bereits zum dritten Mal den Weg des psychologischen Adventures zu beschreiten.

- FRAGEN ÜBER FRAGEN -

Nachtschwärze umhüllt das Sanatorium während Regengüsse auf das Areal niedergehen. Eine unbekannte männliche Person startet den Wagen und fährt von großer Eile getrieben los. Er ruft seine Frau an. Viel hat er nicht zu sagen, außer dass er nach all den Jahren endlich



die Antwort gefunden hätte. Doch wie die Antwort nun lautet, wird zunächst verschwiegen; Denn der Euphorieschub der eingangs noch namen-

losen Hauptfigur wird jäh unterbrochen als die Bremsen versagen und das Auto sich über eine steile Klippe manövriert. Was wie das frühe Ende erscheint, ist in Wahrheit erst der Anfang des Spiels: Nach einem ausgedehnten Blackout erfolgt ein Übergang in die Szenerie des dunklen Turms einer Nervenheilanstalt, angefüllt mit zwielichtigen, nervlich zerrütteten Gestalten, die durchgehend wirres Gerede von sich geben. Schwer verletzt und an Amnesie leidend muss Max - so der früh enthüllte Name - sich in seiner Umgebung zurechtfinden und die Bruchstücke seiner Identität zusammentragen.



Sanitarium präsentiert sich in einer Kabinettsperspektive, wobei sich die Spielfigur auf einem vorgerenderten Hintergrund bewegt - in etwa zu vergleichen mit Biowares "Infinity-Engine". Gesteuert wird mit der Maus, was zu leider zur ersten negativen Auffälligkeit führt: Die ziemlich ungenaue, wenig elegant gelöste Benutzerführung, bei der die Spielfigur mit gehaltener rechter Maustaste anhand von eingeblendeten Richtungspfeilen bewegt werden muss. Dies sorgt für ziemlich unhübsche Bewegungsabläufe und unnötige Hakeleien, die insbesondere bei den gelegentlich eingestreuten geschicklichkeitsbetonten Passagen für Frustmomente sorgen.

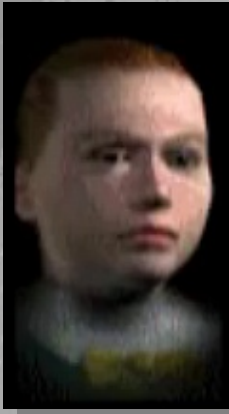
Ist diese Hürde erst einmal genommen, erwartet den Spieler dann aber ein Potpourri an stimmungsvollen Mini-Adventures, die ein raffiniertes Spiel mit der Erwartungshaltung des Spielers treiben, in dem die Trennlinie zwischen Wirklichkeit und Wahnvorstellung gerne mal verwischt wird. Die Episoden sind dabei recht lose miteinander verknüpft, zwischendurch streut das Spiel immer wieder schön gestaltete Flashbacks ein, die ein Bruchstück von Max' Leben und Wirken offenbaren. Nicht immer wird dabei sofort klar, wo der Bezug zum übergeordneten Spielziel liegt, weshalb beim ersten Durchspielen von "Sanitarium" oft Verwirrung vorherrschen wird.

- DAS ANDERE ICH -

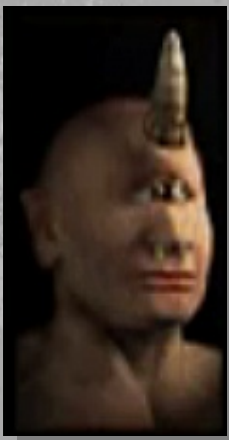
Doch nicht nur durch die Flashbacks wird die Identitätssuche zur komplizierten Angelegenheit: Teile von Max' Erinnerungen werden auch in Form von alter Egos wiedergegeben, denen jeweils eine oder mehrere Episoden gewidmet sind. Der Spieler kann dabei folgende Rollen einnehmen:



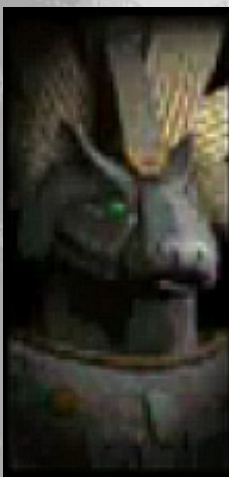
- Max Laughton: Dreh- und Angelpunkt der Geschichte. Max erwacht ohne Erinnerungsvermögen in einer Irrenanstalt und scheint der Patient eines gewissen Dr. Morgan zu sein. Sein Ziel ist es herauszufinden, wer er ist und was sich hinter all den Tagträumen verbirgt, die ihn ständig überkommen. Die meisten Episoden sind ihm gewidmet.



- Sarah: Die Schwester der Hauptfigur. Sarah ist ein achtjähriges, munteres und freundliches Mädchen mit ausgeprägtem Spieltrieb. Ihr Abenteuer findet vor der Kulisse eines verwunschenen Zirkus auf einem überfluteten Eiland statt.



- Grimwall: Grimwall ist der Protagonist einer surrealen Comic-Reihe, die die Hauptfigur als kleiner Junge las. Er ist ein knurriger, vier-armiger Zyklop, der in tiefer Feindschaft zu einer insektoiden Lebensform steht. Neben der Bekämpfung ihrer Kolonie muss er einen Verräter unschädlich machen.



- Olmec: Ein unfreundlicher, aztekischer Gotteskrieger. Er wurde herbeigerufen, um den böartigen Gott Quetzalcoatl unschädlich machen, der ein Dorf mit seinen Bewohnern tyrannisiert.

Diese Figurenkonstellation als "ungewöhnlich" zu beschreiben, wäre eine deutliche Untertreibung. Für das Spiel offenbart sich dies zugleich als Segen und Fluch: Einerseits wird so die Möglichkeit ge-

schaffen, in die Rollen von unverbrauchten Spielfiguren zu schlüpfen, andererseits ist die Identifikation mit ihnen oft nicht einfach. Der Bezug zur Rahmenhandlung ist ebenfalls schwer herzustellen, der oft geäußerte Kritikpunkt, dass manche Episoden rein gar nichts mit der Handlung zu tun hätten, stimmt so allerdings nicht: Vielmehr ist der Spielinhalt - ähnlich wie bei "DreamWeb" - als Zerrbild der Realitätswahrnehmung der Hauptfigur zu sehen, in der



Erinnerungen und verborgene Wünsche unkontrolliert zusammenfließen und sich in bizarren Traumwelten offenbaren. Diese beziehen sich zum Großteil auf die Hauptfigur, doch auch der Wandel des Antagonisten Dr. Morgan vom ambitionierten Forscher zum Mengele wird in vielen Details angedeutet; So zum Beispiel durch die Gräueltaten des schurkischen Gromna (Anagramm für "Morgan") im Grimwall-Kapitel und dem zunächst verehrten, dann verhassten Gott Quetzalcoatl (der Morgans Gesicht trägt) in der Olmec-Episode. Tatsächlich sind die Szenerien angefüllt mit Motiven und Allegorien, die bei näherem Hinsehen durchaus schlüssig werden: Wiederholt auftretende Motive sind beispielsweise eine auftretende, tödliche Krankheit, die Erlösung in Gestalt von Engeln und der Verlust der Kindheit.

- DER ROTE FADEN -

Die Mini-Adventures sind visuell und akustisch teils sehr stimmungsvoll inszeniert, jedoch steht diese episodische Einteilung vor dem Problem, ein homogenes Gesamtbild zu erzeugen. Bei der

Vielzahl an verschachtelten Handlungssträngen erweist sich dies für "*Sanitarium*" als regelrechte Herkules-Aufgabe, die nicht wirklich befriedigend gelöst wird - dazu unterscheiden sich die Kapitel stilistisch zu stark voneinander. Insbesondere die schwächelnde Episode im Azteken-Setting hängt doch arg in der Luft und reißt ein Loch in den Spannungsaufbau. Eine durchgehende Konstante, wie man sie beispielsweise in Form des Supercomputers AM in "*I have no mouth, and i must scream*" sieht, hätte dem Ganzen etwas mehr Stringenz verleihen können; So herrscht allerdings ein etwas fragmentarischer Charakter vor.

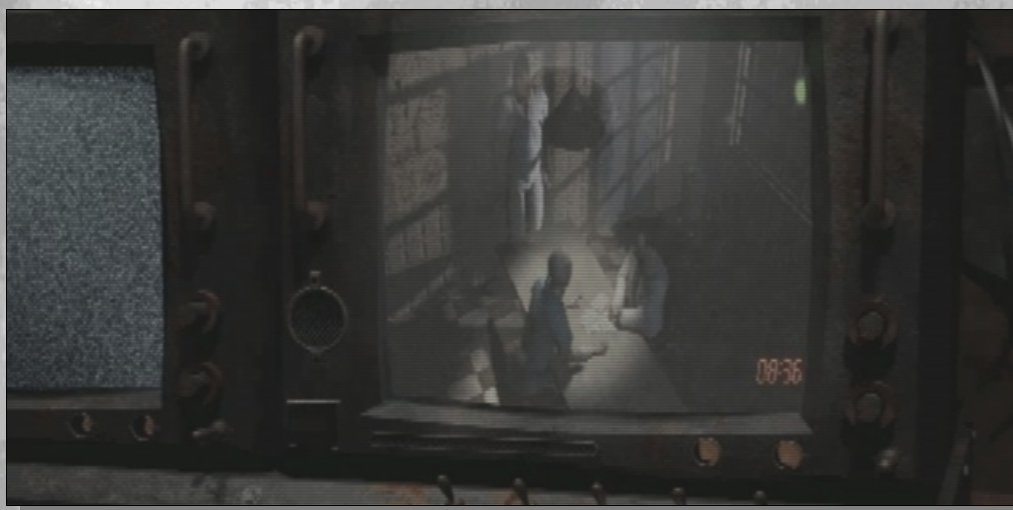
Doch Glanzlichter gibt es immer wieder: Insbesondere das Kapitel im Dorf der verlassenen Kinder, das deutlich an Stephen Kings "*Kinder des Zorns*" angelehnt ist, sticht positiv hervor und bietet subtile Gruselstimmung vom Feinsten. Daneben gibt es noch einen sehr feinfühlig in Szene gesetzten Spielabschnitt, in dem die kleine Sarah ihr Elternhaus erforscht und dabei wortwörtlich auf die Schatten der Vergangenheit stößt. Gleiches gilt für die Filmschnipsel, deren Güte von leicht trashig bis hin zu Spielfilmniveau reicht.

- SEE YOU IN HELL, FREAK! -

Sanitarium lässt ein regelrechtes Trommelfeuer an Ideen auf den Spieler niedergehen, schafft es dabei jedoch nicht ganz, das Maximale aus seiner beachtlichen kreativen Leistung herauszuholen und so zum Top-Titel zu avancieren. Dies liegt nicht zwangsläufig an der episodischen Handlungsstruktur oder dem komplexen Verwirrspiel, das ein zweites Durchspielen quasi erforderlich macht. Vielmehr ist die dramaturgische Abfolge der Kapitel ziemlich unglücklich gewählt: Die spannendsten und wirkungsvollsten Kapitel werden schon zu Beginn verbraucht, die späteren können das Spannungsniveau dann

jedoch nicht mehr halten. Auch die Endauflösung befriedigt nicht wirklich, wertet sogar das zuvor Gezeigte eher ab. Das Puzzledesign erntete oft Kritik ob seiner Simplizität; Und tatsächlich ist Sanitarium nicht gerade ein puzzletechnisches Komplexitäts-Schwergewicht: Die Lösungen sind meist offensichtlich, Stockungen im Spielfluss entstehen hauptsächlich durch übersehene Gegenstände. Auch dies ist Segen und Fluch zugleich: Wer für Adventures nur wenig Geduld mitbringt, erhält auch hier eine echte Chance, das Spiel ohne den Griff zur Komplettlösung zu lösen. Geübte Abenteurer dürften sich allerdings eher unterfordert fühlen.

Trotz aller Kritik bleibt Sanitarium ein beachtliches, fast schon expressionistisches Werk, bei dem sich das Puzzle nicht nur im Lösen von Problemsituationen im Spiel erschöpft, sondern sich auch auf das Enträtseln der Handlung erstreckt. Die verschachtelte Erzählstruktur wird zweifelsohne von Vielen als sperrig empfunden werden, und der dramaturgische Aufbau erscheint etwas unausgegoren. Wer sich jedoch für subtilen Grusel und komplexe Verwirrspiele á la David Lynch erwärmen kann, der sollte sich davon nicht abschrecken lassen und einen Gang ins Sanatorium wagen.



7 / 10 Punkte

Verfasser: „Il bastardo“