

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Enslaved – Odyssey to My Heart

Lenny am Samstag, dem 23. September 2017

**Momentan kennen die meisten das Entwicklerstudio Ninja Theory vor allem durch das Spiel *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Mit dem 2010 erschienenen Titel *Enslaved: Odyssey to the West* bewies das Studio aber schon zuvor, dass sie wussten wie sich menschlich wirkende Charaktere erschaffen lassen.**

### Kapitel 1: Prolog

Als ich zum ersten Mal etwas über Enslaved hörte, waren es in erster Linie das Gameplay, die Vorlage und das Setting welches mein Interesse am Spiel weckten. Da war zunächst die Vorlage, die auch titelgebend ist. Odyssey to the West. Diese war mir jedoch nicht in seiner Ursprungsform, der alten chinesischen Sage, ein Begriff, sondern durch die Manga- und Animé-Serie Dragonball. Der Hauptheld von Enslaved hat zudem auch einige Gemeinsamkeiten mit Son Goku, der Hauptfigur aus Dragonball.



Die Natur hat sich die zerstörten Städte zurückerobert. (Bild: Lennart Koch)

Hinzu kam das gezeigte Gameplay. Da ich ein großer Fan von Spielen wie [Prince of Persia](#) bin, konnte mich Enslaved auch in diesem Punkt überzeugen. Eine Mischung aus Kletterpassagen, Kampf und dazu noch Rätseleinlagen. Wenn sich das gut spielen lassen sollte, wäre das Spiel ein Garant dafür mir zu gefallen.

Das Setting in einer augenscheinlich postapokalyptischen Welt wirkte zudem vertraut und doch erfrischend neu. Dazu trug zum einen bei, dass es diesmal nicht die atomaren Wüsten eines Fallouts waren und das Mechs und roboterhafte Kreaturen offenbar die Macht in der Welt übernommen haben.

Beides kam mir erst wieder Jahre später unter die Augen. The Last of Us von Naughty Dog hatte ebenfalls eine Welt in der die Natur in zerstörte Städte zurückgekehrt ist. In Horizon: Zero Dawn von Guerilla Games waren es dann die tierähnlichen Mechwesen.

Diese drei Aspekte waren es dann, die mich davon überzeugt haben mir dieses Spiel zu besorgen. Das mich am Ende aber ein gänzlich anderer Aspekt am Spiel überzeugen konnte, hatte ich nicht erwartet.

## **Kapitel 2: Alte Geschichte. Neues Gewand.**



Der Weg zur rettenden Kapsel gerät zur Hängepartie. (Bild: Lennart Koch)

Die Welt wird von tierähnlichen Mechs beherrscht. Die Städte sind zerstört und nur noch Ruinen zeugen von der Vergangenheit. Die Natur hat sich die Plätze zurückerobert. Die letzten Menschen sind Sklaven der Mechs und die die noch frei sind, müssen sich schützen um nicht auch zu Sklaven zu werden.

In dieser Situation befinden sich auch Monkey und Trip. Beide befinden sich auf einem Sklavenschiff und während Monkey in einer Kapsel gefangen ist, läuft Trip im Schiff umher. Starke Explosionen und Erschütterungen sorgen aber dafür, dass Monkey seinem Gefängnis entkommen kann. Die letzte Fluchtmöglichkeit ist eine Sicherheits-Kapsel, die aber schon von Trip besetzt ist. Mit Monkey an der Kapsel hängend gelingt den beiden die Flucht vom abstürzenden Sklavenschiff.

Als Monkey erwacht, sitzt Trip vor ihm. Er bemerkt das er eines der Stirnbänder um den Kopf hat, die auch die versklavten Menschen trugen. Trip hat es ihm aufgesetzt damit er sie nach Hause bringt. Sollte er das nicht tun, lässt sie ihn durch das Band Schmerzen spüren und sollte sie sterben stirbt auch er.

Mit diesen Voraussetzungen machen sich die beiden auf den Weg Trips zu Hause zu finden.



Noch schaut Trip ängstlich auf ihren baldigen Begleiter. (Bild: Lennart Koch)

### **Kapitel 3: Standardkost, die immer wieder gut schmeckt**

Nachdem Monkey durch die Explosion seinem Gefängnis entkommen kann, lerne ich die

Steuerungsmöglichkeiten kennen, Er kann laufen, springen und klettern. Standard eben. Interessanter ist da sein Kampfstab. Mit ihm kann Monkey in verschiedenen Kombinationen angreifen, blocken und die Gegner paralisieren. Im weiteren Verlauf kann der Stab auch noch als Schusswaffe benutzt werden. Dabei kann er dann zwischen zwei Schussarten wechseln. Mit von zerstörten Mechs hinterlassenen Orbs kann Monkey seinen Stab, seine Fähigkeiten und seine Gesundheit zudem noch updaten.

Trip selbst kann zwar nicht im Kampf eingreifen, aber durch ihre technischen Fähigkeiten kann sie zum einen Gegner in der Ferne ablenken und sie kann mit einer mechanischen Libelle die Umgebung scannen und somit Mechs, Selbstschussanlagen oder Minen aufspüren.

In manchen Situationen muss Trip von Monkey getragen werden, da sie die Minen selbst nicht sehen kann oder sie manche Kletterpassagen nicht bewältigen kann. Zudem kann Trip noch über zu weite Abstände geworfen oder an unerreichbare Griffe befördert werden.

Alles funktioniert standardgemäß. Nur manchmal ist die Steuerung etwas schwammig, insbesondere das Schießen. Da ich aber auch kein sonderlich guter Schütze bin, mag es anderen vielleicht anders ergangen sein. Mir hat das ganze auch aus spielerischer Sicht Spaß gemacht. Gefühlt habe ich heute kaum noch Spiele die nach einem ähnlichen Prinzip funktionieren und in dieser Weise funktionieren.

Die Standardgegner sind Mechs die Monkey und Trip immer wieder angreifen. Das besondere sind aber die Mechwesen die wie Tiere aussehen. Zum Beispiel die Libellen, von denen auch Trip eine benutzt, ein Hunde-Mech der sie im Spiel immer wieder verfolgt und noch einige andere Arten von Mechs durchqueren den Weg von Trip und Monkey. Diese Mechs, so seltsam sie auch erscheinen mögen passen perfekt in die Welt. So wie die Stadt verfallen ist und sich die Natur zurückgekämpft hat, hat auch die Natur die Mechs in gewisser Weise erobert. Sie sind verrostet funktionieren nicht mehr einwandfrei und trotzdem hält sie jemand oder etwas weiterhin funktionstüchtig.



Die Mechs verlangen Monkey immer wieder vollen Körpereinsatz ab. (Bild: Bandai Namco)

## Kapitel 4: Odyssey to My Heart

Wie schon erwähnt besitzt die Hauptfigur einige Ähnlichkeit mit dem Helden Son Goku. Da wäre zum einen die Frisur, nicht unähnlich der eines Super-Sayajin. Beide benutzen einen Kampfstab mit dem sie kämpfen können und was für Son Goku seine Jindujun ist, ist für Monkey seine Cloud. Eine Platte, wenn sie aktiviert ist, mit der Monkey über Wasser hovern kann.

Das alles sind jedoch nur die äußeren Merkmale und nicht der Grund warum mir die beiden so sehr ans Herz gewachsen sind. Es ist vor allem die Interaktion zwischen den beiden. Sowohl im Gameplay als auch in den Cutscenes bauen die beiden eine echt wirkende Beziehung auf die niemals kitschig wirkt. Nur wenn die beiden durch die Sicht eines dritten betrachtet werden, der dann auch nur etwas in die Beziehung zwischen Trip und Monkey hineininterpretiert.

Dabei fängt die Beziehung zwischen Monkey und Trip nicht gerade vielversprechend an, wenn man bedenkt, dass Trip Monkey quasi versklavt hat. Sehr schnell wird mir jedoch bewusst das Trip nicht mal ansatzweise so herzlos ist wie es den Anschein hat. Sie wusste sich nur nicht anders zu helfen, damit sie Hilfe bekommt auf ihrem Weg nach Hause.



Auf der Reise verstärkt sich die Bindung zwischen Monkey und Trip immer mehr. (Bild: Lennart Koch)

Trip ist trotz der Umstände relativ behütet aufgewachsen. Ihr Vater hat eine autarke

Gemeinde aufgebaut, die sich selbst versorgen kann und scheinbar auch vor Mechs geschützt ist. Das erfahren wir zum einen in kleinen Gesprächen und Szenen und zum anderen erblicken wir das zu Hause später auch selbst und sehen wie und wo Trip aufgewachsen ist.

Dieses Leben hat jedoch auch dafür gesorgt, das sie sehr ängstlich ist. Als sie in eine Welt kommt, die für sie mehr Gefahren birgt als sie ahnt. Diese Angst überträgt sie auch auf Monkey. Wenn Monkey wieder durch waghalsige Klettermanöver sein Leben riskiert, höre ich sie ängstlich fragen ob alles in Ordnung ist. Wenn Monkey gegen Mechs kämpft hilft sie ihm und unterstützt ihn dabei. Denn trotz ihrer Ängstlichkeit ist sie auch sehr fasziniert von der Technik und will mehr darüber erfahren wie sie funktioniert.

Anders verhält es sich da mit Monkey. Er hat schon in jungen Jahren seine Eltern bei einem Angriff der Mechs verloren und schlägt sich seitdem alleine durch, indem er Handel mit den letzten Menschen treibt. Von den Menschen hat er auch seinen Spitznamen Monkey, da er immer vor den Mechs durch die Bäume und Ruinen der Stadt geflüchtet ist.

Monkey hat kein festes Ziel vor Augen. Er lebt von Tag zu Tag, denn etwas anderes ist für ihn in dieser Welt nicht mehr möglich.

Erst im Laufe der Reise und durch die Geschehnisse die er mit Trip durchlebt, hat Monkey wieder ein Ziel vor Augen. Besonders durch ein einschneidendes Erlebnis welches Trip und Monkey widerfährt hat er dann aber wieder ein Ziel vor Augen. Da er die Motivation von Trip aus eigener Erfahrung gut nachvollziehen kann.

Der ganze Aufbau der Szene ist eine wunderbare Verbindung aus Charakterentwicklung, Interaktion zwischen Trip und Monkey und Gameplay. Er versteht was sie in dem Moment durchmacht und will ihr in dieser Situation beistehen. Das überträgt sich auch auf mich als Spieler, wenn ich bei Kletterpassagen und Gegnerkämpfen selber Druck verspüre, weil auch ich Trip helfen möchte.



Spuren der Vergangenheit finden sich immer wieder auf der Reise. (Bild: Lennart Koch)

Für den Großteil der Reise treffen Trip und Monkey keine anderen Menschen. Eine Ausnahme bildet nur Pigsy. Der seinen Namen nicht zu unrecht trägt. Pigsy ist zum einen Comic relief, zum anderen aber auch immer etwas zwielichtig. Gerade zu Beginn, wenn ich noch nicht weiß wie ich diesen Charakter einschätzen soll.

Das liegt in erster Linie daran, dass er selbst ein Auge auf Trip geworfen hat und Monkey somit als Konkurrent ansieht. Deshalb bringt Pigsy ihn immer wieder bewusst in Gefahr oder versucht sich vor Trip zu profilieren. Durch seine Augen sehen wir Trip und Monkey dann auch als Liebespaar dargestellt. Da dies eben durch seine Augen passiert ist das bewusst überspitzt dargestellt und hat auch eine sehr humoristische Komponente. Durch sein Wesen und auch sein Aussehen sorgt Pigsy zudem für eine Auflockerung der bisherigen Situation.

Pigsy ist sehr interessiert und fasziniert von den Mechs. Je größer sie sind desto besser. Sein Ziel ist es auch einen der Riesen-Mechs wieder zusammensetzen. Zudem hat er verschiedene Körperteile durch Mech-Teile ersetzt. Welchen Grund das hat, ob dies durch Unfälle zu erklären ist oder mit seiner Faszination für die Mechs wird im Spiel nicht erklärt.

Die drei Figuren, so unterschiedlich sie auch sind, haben eines gemeinsam. Sie sind Charaktere die menschlich wirken. Das liegt natürlich an der Geschichte und den Dialogen und Gesprächen die ihnen geschrieben wurden, aber ein weiterer wichtiger Aspekt sind die Motion-Capture-Aufnahmen.

Für das Motioncapturing des Hauptcharakters zeigte sich dann auch niemand geringeres

als Andy Serkis verantwortlich. Bekannt für seine Rolle als Gollum aus Herr der Ringe oder Caesar aus den neuen Planet der Affen-Filmen.

Für Trip wurde die Schauspielerin Lindsey Shaw engagiert und für Pigsy der Schauspieler Richard Ridings.

In Behind the Scenes-Videos können die Schauspieler beim motioncapturing beobachtet werden und geben so weitere Einblicke dahingehend, wie die Figuren zum Leben erweckt wurden. Dadurch dass die drei auch immer zusammen interagiert haben. Sowohl was das Capturing angeht als auch die Synchronisation überträgt sich das natürlich auch auf das Spiel und somit auch auf mich als Spieler. Die Figuren und wie sie sich verhalten und bewegen. Die kleinen Gesten, Gesichtsausdrücke machen Monkey, Trip und Pigsy zu menschlichen Figuren.

## Kapitel 5: Epilog

Leider war Enslaved kein Erfolg für Ninja Theory und eine Fortsetzung mit Monkey und Trip oder in der Welt scheint ausgeschlossen. Doch jetzt da Hellblade eine solch positive Resonanz erfährt, haben ja womöglich andere auch Lust Enslaved einmal zu spielen.

Da es bei mir vor allem die Geschichte und die Figuren sind, die für mich Enslaved zu einem absolut herausragenden Spiel machen, ist es sehr schwer zu beschreiben ohne zu spoilern. So bekannt die Vorlage auch sein mag, so erfrischend neu umgesetzt ist sie hier.

Denn so wie Monkey und Trip eine Odyssee durchleben, erlebe ich eine Reise mit ihnen. Die Reise bindet mich an die Figuren und hat mich immer wieder Zeit vergessen lassen.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 23. September 2017 um 10:30 Uhr 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.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>