

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



So schön kann die Apokalypse sein: Everybody's Gone To The Rapture

Tina am Samstag, dem 21. August 2021

Ein wunderschönes,ritisches Dorf, Sonnenstrahlen, raschelnde Bäume, das Geräusch von Schritten im Gras, meditativ und sanft. Ein ganz normales Städtchen eben.

Oder auch nicht, denn in Yaughton ist kein einziges Lebewesen zu finden. Autos stehen offen, Häuser sind verlassen und Besitztümer sind zurückgelassen worden. In einem Dorf in Südengland hat die Apokalypse Einzug gehalten...

Everybody's Gone To The Rapture, ist ein Adventure Spiel (oder auch Walking Simulator) vom Herstellerteam The Chinese Room. Ausgehend von einem Observatorium beginnen wir unsere Reise durch die Stadt, erkunden Häuser, suchen nach Hinweisen und stoßen immer wieder auf flirrende Lichtkugeln, die sich verwandeln und uns Stück für Stück an der Geschichte der (ehemaligen) Einwohner teilhaben lassen. Immer weiter, Lebensgeschichte für Lebensgeschichte.



Der Weg ist das Ziel

Für mich ist dieses Spiel ein Unikat. Die Entwickler schaffen es, dass ich (trotz, oder vielleicht auch wegen des langsamen Schrittempos) in dieser Welt versinken will, alles erkunde und vor allem wissen möchte, was bloß geschehen sein mag.

Oft ist das Spiel einfach nur entspannend, wie ein Spaziergang durch eine stille Welt, die einen mit ihrer wunderschönen Aufmachung umfängt. Aber nicht nur das Setting ist wunderschön. Ein ganz großer Faktor ist auch die Musik und Sounduntermalung.

Nicht überladen, sondern an passenden Stellen eingesetzt rauben sanfte Streichinstrumente oder imposante und langsam anschwellende Chorgesänge mir oft fast den Atem.

Jessica Curry, eine englische Komponistin die sich auch für die Sounduntermalung von Spielen wie Dear Esther und Amnesia: A Machine for Pigs verantwortlich zeichnet, gewann 2016 für den Soundtrack von EGTTTR den BAFTA Award.

Zurecht, wie ich finde.



Allein ans Ende der Welt

Spielerisch beschränkt sich das Spiel auf das Erkunden, klassische Gameplay Elemente fehlen (außer das Auslösen bestimmter Gegenstände, das Öffnen von Türen u.ä.), doch das ist es auch nicht, was Everybody's Gone to The Rapture ausmacht. Es ist das Ambiente und vor allem die Geschichte, die mich tief berührt.

Mehr lässt sich nicht sagen, ohne vorzugreifen – man muss sich einfach auf das Spiel einlassen um die Reise zu genießen.



Und noch ein Tipp, wenn ihr das Spiel über Steam spielt: Aktiviert in den Beta Einstellungen „Map Save“. Dann könnt ihr nämlich an jeder Map (diese sind überall im

Spiel verteilt) speichern und nicht nur dann wenn ihr Schlüsselemente auslöst – was mitunter ganz schön lang dauern kann.

Für den ein oder anderen wird dieses Spiel einfach zu langsam, zu entschleunigt sein – für mich war es genau richtig.

I am in deep, deep love.

Das könnte dich auch interessieren

- [Everybody's gone to the Rapture hat mir die Angst vor dem Tod genommen](#) von Yannic Borchert

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 21. August 2021 um 08:45 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.videospielgeschichten.de>