The Pedestrian: Einmal so befreit wie ein Strichmännchen sein

Claudio am Samstag, dem 7. August 2021

Viel zu selten wage ich mich an Puzzle-Plattformer heran. The Pedestrian von Skookum Arts hat es mir allerdings angetan. Wieso mich das Spiel von Anfang bis Ende begeistern konnte und für Fernweh sorgte, möchte ich hier mit euch teilen.

The Pedestrian ist ein *side scrolling puzzle-plattformer* mit einer wunderbar einfachen und doch detaillierten visuellen Aufmachung. Bereits zu Spielbeginn sehe ich auf meinem Bildschirm ausschließlich einen kleinen Punkt, den ich vom linken zum rechten Bildschirmrand bewegen muss.

Dieser minimalistische, musikalisch sehr dezent unterlegte Startpunkt legt den Grundstein für das einzigartige Design, welches sich durchs gesamte Spiel erstreckt. Gespielt habe ich den Indie-Titel auf der Playstation 4.

Auf auf zu neuen Rätseln. (Quelle: Persönlicher Screenshot)

Auf geht’s in den Schilderwald

Nachdem ich mich entschieden habe, mit welcher der beiden zur Verfügung stehenden Strichmännchen ich das bevorstehende Abenteuer bestreiten möchte, werde ich sofort mit den ersten Puzzle-Mechaniken vertraut gemacht.

Verbindungen zwischen Schildern schaffen, Leitern erklimmen, Hindernisse überwinden — all das wird einem spielerisch vermittelt, ohne die Implikation eines typischen Tutorials. Genau diese Mechanik hat dazu beigetragen, in die urbane, dreidimensional gestaltete Hintergrundwelt einzutauchen und stets voranschreiten zu wollen.

Welches Ziel ich genau habe, weiß ich nicht! Aber eines ist klar: Ich muss immer weiter klettern, hüpfen, schieben und verbinden.

Grundsätzlich sind die Puzzle-Mechaniken simpel, doch die Kombination vieler verschiedener Methoden und Herangehensweisen haben mich das ein oder andere Mal ziemlich verzweifeln lassen. Nicht selten habe ich minutenlang auf den Bildschirm gestarrt, der schönen Musik gelauscht und versucht alle Option durchzugehen. All das, um am Ende zum nächsten, weitaus komplexeren Schilderwald geleitet zu werden.

Die nicht vorhandene Hilfe-Funktion trägt stets dazu bei, die eigenen Überlegungen immer wieder von vorne durchzugehen. Das Erfolgsgefühl nach einer bewältigten Aufgabe war umso größer und hat mich bis zum Ende motiviert.

Geübten Knobelfans mag The Pedestrian möglicherweise etwas zu repetitiv erscheinen, aber für mich war es genau richtig.

Eine richtige Geschichte, die stringent erzählt wird und mich auf meinem Abenteuer begleitet, gibt es indes nicht. Zumindest nicht mit typischen narratologischen Elementen, wie sie zumeist in Videospielen vorkommen. Weder eines der vielfach vorhanden Schilder, noch eine Stimme oder eingeblendete Texte geben eine Erzählstruktur vor.

Vielmehr hat mich ebendieses Ausbleiben dazu angehalten, selbst die Möglichkeiten

meiner Fantasie zu erkunden und somit eine eigene, variable Geschichte hinter den wechselnden Schauplätzen und Aufgaben zu konstruieren. Dies wird durch die subtil platzierten Gegenstände gestärkt, die mittels kleiner Abänderungen auf eine progressive, lebendige Umwelt schließen lassen.

Der individuellen Kreativität wird trotz der linearen Spielstruktur keine Grenzen gesetzt. Obwohl sich die Beschreibung sicherlich widersprüchlich anhören mag, hat es sich eben genauso angefühlt.

Die fabelhafte Welt der Urbanität

Die Welt, wie wir sie kennen, ist ein von Schildern und bildlichen Informationsquellen geprägtes Labyrinth. Von Großstädten bis hin zu kleinen Dörfern — jeder Ort wird meist mit beschrifteten Platten o. Ä. markiert.

Gemäß des Allgemeinen Deutschen Automobil-Clubs gibt es allein in Deutschland ca. 20 Millionen Verkehrsschilder. Egal ob bunt, leuchtend, schlicht, klein oder groß. Alle Formen und Farben sind vertreten. Auch Verhaltensweisen werden mit Schildern angezeigt: korrekte Gehrichtung und Zugänge, mögliche Gefahren und weitaus mehr!

> „In the public sign system, everything is specifically designed to be understood from every language and seen from far away as you’re moving quickly,”
>
> *Daniel Lackey, Interview, 23.03.2020 (artist, game developer, co-owner Skookum Arts)*

Genau diese Welt konnte ich aus einer völlig neuen Perspektive erleben und somit in eine Parallelwelt eintauchen, die zuvor noch keinen Platz in meiner Vorstellung gefunden hat. Was wäre, wenn auf all diesen Schildern kleine Personen ihr Unwesen treiben und umherreisen?

Sobald ich als kleines wandelndes Strichmännchen meinen Weg von Schild zu Schild bahnte, zwischen zwei Dimension wechselte und dabei einen typischen Ausschnitt einer Großstadt durchlief, erweckte The Pedestrian ein starkes Gefühl von Fernweh in mir. Genauer formuliert, eine Fernweh nach einer gigantischen Stadt, die vom Neonlicht beleuchtete Schilder an jeder Ecke hat und mir die Möglichkeit gibt, sich vorzustellen, dass überall dort kleine Strichmännchen rätselhafte Wege bestreiten.

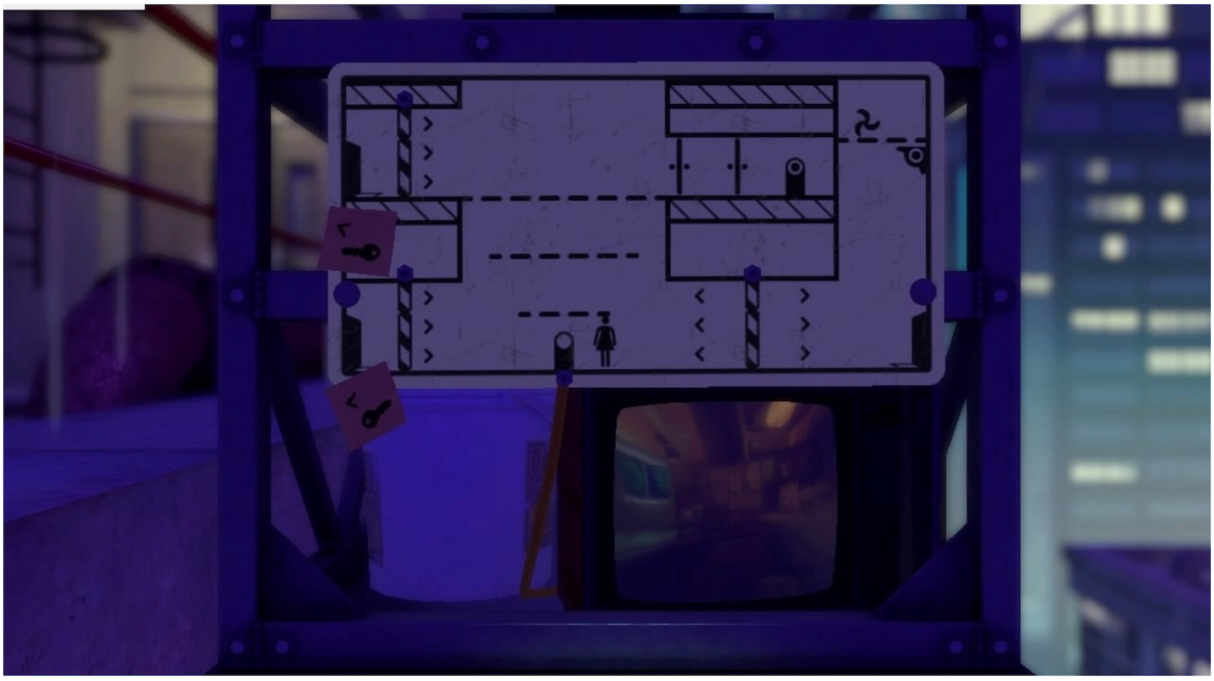
Vermutlich wird es mir in Zukunft ähnlich ergehen wie Daniel Lackey von Skookum Arts. In einem Interview mit Jordan Oloman für *Gamasutra.com* beschrieb Lackey, weshalb und mit welcher Akribie er in umliegende Städte gereist ist und sich dort auf ungewöhnlich banale Details konzentriert und diese fotografiert hat.

> „Unfortunately, we live in Ohio, kind of out in the country, so there’s not much to research for cities! There’s a few towns I went to and took a lot of photos. I got up really close looking at piping and gutters – I probably looked like a real weirdo.”

> *Daniel Lackey, Interview, 23.03.2020*

Ebendiese Details, seien es Schilder oder andere vermeintlich belanglose Kleinigkeiten, werde ich von nun an mit anderen Augen sehen.

Die Kreativität, mit der das gewählte Stilmittel umgesetzt wurde, lässt mich noch immer schwelgen. Sei es die bezaubernde Großstadt, die einfallsreichen Lösungsmöglichkeiten oder die liebevoll animierte Spielfigur. Für mich fühlte es sich einfach stimmig an – ohne eine überfordernde Masse an zwanghaft implementierten Spielelementen oder verzichtbaren Details.



Besorge 2 Schlüssel! Verdächtig simple Aufgabe, die typischerweise schwieriger ist, als gedacht. (Quelle: Persönlicher Screenshot)

Die Musik

Bei der Vorstellung an Großstädte sind Verkehrslärm und die Geräusche wilden Treibens nicht fern. Doch genau diese typisch erscheinenden Elemente kommen nicht vor.

Der Soundtrack, komponiert von Logan Hayes, ist ruhig und verspielt zugleich. Die Musik unterstreicht das Gameplay so stimmig, dass ich selbst bei längeren Knobelphasen nicht das Gefühl hatte, einer sich ständig wiederholenden Playlist ausgesetzt zu sein. Vielmehr erzeugte die Musik eine Art der Nostalgie, die ich nicht weiter benennen kann, so gern ich es auch täte. Dieses Gefühl deckt sich mit dem zuvor beschriebenen Fernweh. Womöglich erging es jemandem von Euch ebenso.

Ich kann jedem/jeder, der/die keine Lust hat, 4-6 Stunden in Rätseln zu versinken, den Soundtrack auch unabhängig davon wärmstens empfehlen. Die Playlist ist öffentlich und kostenfrei zugänglich. Alternativ ist es auch möglich, den Künstler durch den Erwerb des Albums auf seiner Bandcamp-Website zu unterstützen.

Ein abwechslungsreiches Abenteuer, welches nicht mehr aus

dem Kopf geht

The Pedestrian ist ein wirklich raffinierter und stilistisch einzigartiger Puzzlespaß, der mir trotz oder eben wegen seiner minimalistischen Art durchweg Freude bereitet hat. Die Momente, wenn ich ein Rätsel gelöst hatte und in einen entzückend gestalteten, aber noch völlig unbekannten Abschnitt geleitet wurde, werde ich definitiv nicht mehr so leicht vergessen.

Wer The Pedestrian noch nicht gespielt hat, aber eine Vorliebe für ausgefallenes Spieldesign und natürlich Rätsel hat, sollte sich unbedingt einmal heranwagen.

Habt ihr The Pedestrian bereits gespielt und wart genauso begeistert wie ich? Oder kam euch beim Lesen ein anderer Titel in den Sinn, der euch mit seinem einzigartigem Design beeindruckt und gefesselt hat?

Quellen und Verweise

- Spicker, Julia (2018): ADAC NRW: https://presse.adac.de/regionalclubs/nordrhein-westfalen/fruehjahrsputz.html (Pressemitteilung).
- Oloman, Jordan (2020): *How Skookum Arts built The Pedestrian puzzles out of urban signage*. Interview/Bericht, Gamasutra.com (https://www.gamasutra.com/view/news/359921/How_Skookum_Arts_built_The_Pedestrian_puzzles_out_of_urban_signage.php)
- Entwicklerstudio: https://www.skookum-arts.com/
- Bandcamp Profil von Logan Hayes: https://loganhayes1.bandcamp.com/releases

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 7. August 2021 um 08:00 Uhr in der Kategorie: Indie-Games. Kommentare können über den Kommentar (RSS) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.

Über Videospielgeschichten

Videospielgeschichten 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