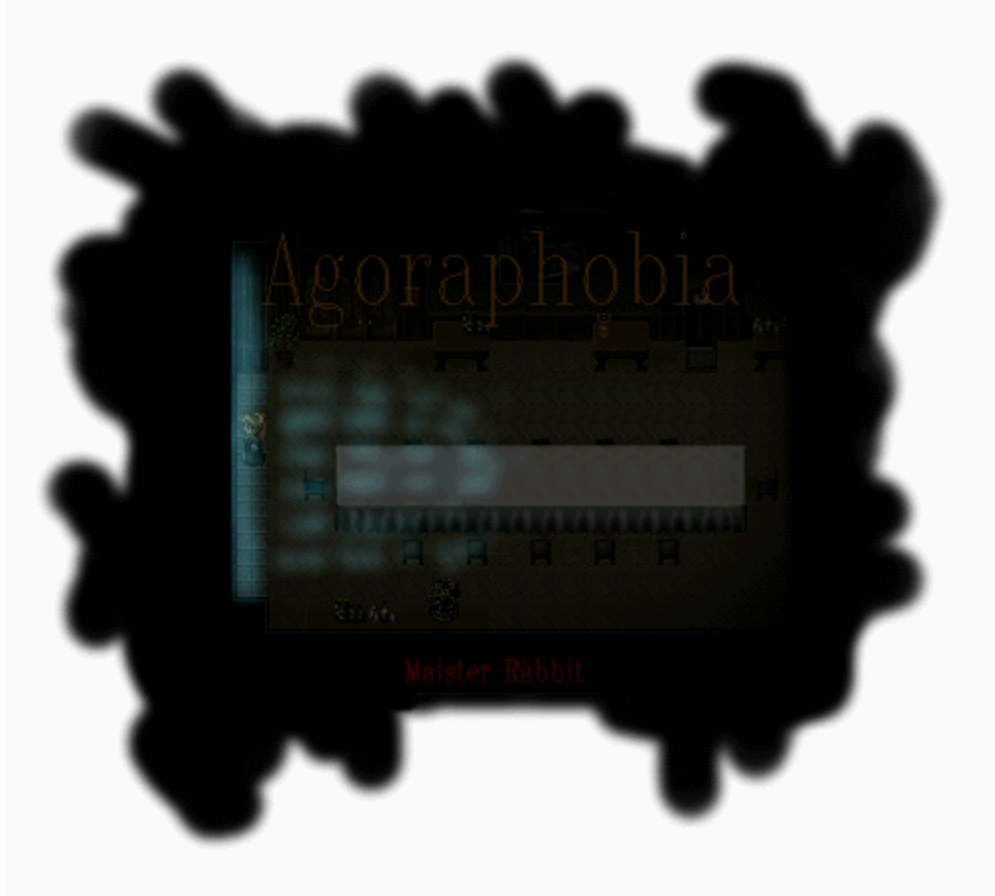


## Let's Play Nonsense - 'Agoraphobia' von Maister Rääbit



### Vorwort:

Grüße aus meiner muffigen Nerdstube. Zwar habe ich für das nächste Text-LP einen sicheren Hype-Garanten versprochen, aber ein solcher ist noch nicht in Sicht. Begnügen wir uns also... mit einem *fast* sicheren Hit.

Es gibt in letzter Zeit wohl kaum einen so ambitionierten und pressegeilen Makertitel wie Agrophobie. Es hat wohl niemand die Vierzigmilliarden Status-Meldungen im zugrunde liegenden Forenthread verpasst, indem der neugierige Spieler, der seine Updates braucht wie andere ihr Crack, im liebenswürdig-dreisten Twitter-Style gefühlt aller zwei Tage darüber in Kenntnis gesetzt wurde, welcher Betatester gerade Kacken geht und welcher diesem wiederum den Arsch abwischt. Und das meine ich gar nicht mal unbedingt so abwertend, wie es klingt; es ist eine **Marketing-Strategie**. Und sie hat

bisher gut funktioniert, wie ich das sehe. Allein die schiere Liste der Betatester ist übrigens schon gewaltig, da 90 % des Rpg-Ateliers darin vertreten sind, die Feature-Liste verspricht Großes und auch sonst sind die Umstände einseitig begünstigender Natur für Rääbbit.

Aber Werbung ist das eine, ein fertiges Produkt das Andere. Als logische Reaktion auf das viele Anheizen und Trommelwirbel veranstalten habe ich als Spieler und besonderer Makerhorrorfan nun hohe Erwartungen. Wird mich die Atmosphäre packen, werden die bis dato unfreiwillig komisch wirkenden Schocker zünden, wird vor allem die Story in sich schlüssig sein? Das gilt es nun herauszufinden. Ich werde übrigens, entgegen wie man es nach diesem Vorwort erwarten würde, **unvoreingenommen** an das Spiel herangehen. Es ist eine Sache, eine Marketingstrategie unsympathisch zu finden. Aber das Spiel selbst hat damit nichts zu tun, weswegen ich auch absolut bereit bin, es ggf. zu Hypen. Das nur der Vollständigkeit halber.

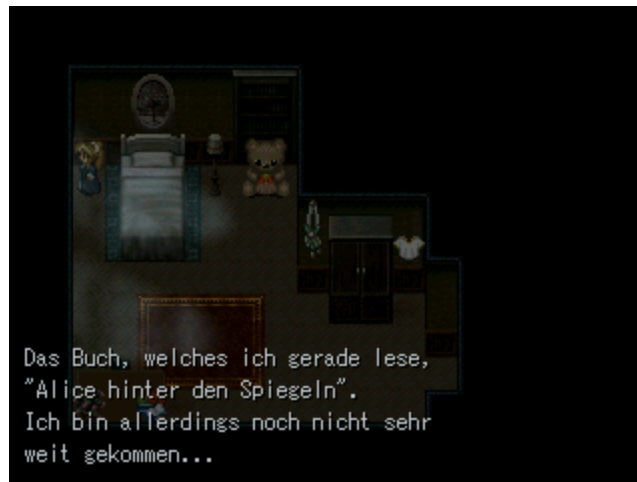
Zum Schluss möchte ich noch sagen, dass alle Eindrücke und Kommentare, die hier stehen werden, beinahe ungefilterte **Gedanken und Eindrücke** sind. Wenn ich etwas scheiße finde, werde ich das auch so schreiben. Wenn ich das Verhalten eines Charakters so dumm finde, dass ich ihn erschießen möchte, werde ich auch das schreiben. Im Gegenzug wird aber natürlich auch erwähnt, wenn mir ein Lichteffect oder ein Dialog sehr zusagt. 😊 Ob ein Spiel von mir also im Endeffekt durch die Platte zugeflammt oder an allen Ecken glorifiziert wird, liegt ganz an dem Werk und seiner Qualität selbst, *nicht* an mir. Ich werde mir nur im Gegensatz zu Anderen nicht die Mühe machen, eine Blume vor meine Aussagen zu heften. Kritik an dieser Form meines Feedback's, also dieses Text-LP's wird gekonnt ignoriert, insofern sie nicht in sachliches und hilfreiches Feedback eingebettet ist. Von Letzterem bekomme ich aber immer gerne so viel, wie ihr davon habt. 😊

Wenn ihr mir aussuchen könnte, ob das Spiel enttäuschend oder überraschen gut wird, ich würde Letzteres wählen. Nichts wäre mir lieber, als die Skepsis gegenüber des Hypes zu wiederrufen und selbst Teil davon zu werden. Aber das liegt nicht in meinen Händen.

**Montag, 21.Juli, 17:09 Uhr. Es ist draußen noch hell, aber exklusiv für dieses Spiel werde ich das erste Mal seit langem Kopfhörer benutzen, um eine tiefere Immersion zu bekommen. Los geht's mit der ach so schrecklichen Aggro-Phobie.**

Titlescreen. + Atmo pur. Wäre geil, wenn er animiert wäre. Und dahin ist jegliche Atmosphäre. Srsly, dat Logo. 😞

Das kurze Intro ist gut. Es kommt die gewünschte Stimmung auf, das Uhrenticken wirkte und wie Fiona Schlafen simuliert, wirkt sehr menschlich. Außerdem nette Idee mit dem grauen Menü. So, Steuern.



**Wenn ich noch ein Spiel mit einer Alice im Wunderland-Anspielung sehe, erschieße ich mich. Mehrmals.**

Erster Eindruck: Das Spiel hat Stärken vorallem bei den Soundeffekten. Die **Weinflasche** war zu vorhersehbar, aber ein akzeptabler Anfang.

Der Lichteffect im Esszimmer ist wirklich ziemlich geil. Deswegen ist es nunmal auch das Logo.

*Tragischer Unfall-Background-Klischee.*

*\*Everything wrong with Rääbit-Bing\**

War... da gerade etwas? Ich bin im Zimmer des Dieners gewesen, habe die Notiz gelesen und jetzt gerade ins Esszimmer und meine, da wäre eben etwas auf dem Stuhl am Ende gezept...

Hm, das Tresorrätsel... ich habe ein paar Kombinationen von 1367 versucht, welche auf den Ritterrüstungen eingraviert sind, aber kein Erfolg. Also nochmal nachsehen... also, ich habe zwei Theorien für die Lösung:



1. Anhand der Positionen der Statuen die Position der Zahlen bestimmen. (Eher unwahrscheinlich. Wäre aber 6 - Unten links, 1 - OL, 7 - OR und 3 - UR.)

2. Es sind alles Ritter von Zeitangaben. Von der kleinsten zur größten and that's it. Wollen mal sehen... ersteres ist, surprise, ein Fail. Also... Goldenes Jahr -> Dekaden (Jahrzehnte oder?) -> Jahrhunderte -> Ära. Ich kenne die Definition einer Ära nicht genau, aber so spontan würde ich das über Jahrhunderten einordnen. Wobei... Eine Ära läuft doch nicht hunderte Jahre.... ach, Rungelaber, einfach Testen! .\_\_\_\_. WAS. ALLES FALSCH? **SPIEL, WAS WILLST DU????** 3761 bzw. 16 stimmen nicht. Eine Ära könnte auch nur wenige Jahre gehen, also noch unter Dekaden fallen. Es ist beschämend, aber der einzige tatsächlich mir bekannte, so bezeichnete Fall einer Ära stammt aus... One Piece. \*Hust\* Also, nochmal versuchen. Falsch. FALSCH?! WAS HEISST HIER FALSCH, DU SCH\*\*\*\*\*. Also, das habe ich doch nicht nötig. Ich löse das mit meinem Geist, jawohl! Ich versuche die Zeitangaben mal vom Höchsten rückwärts. **1673** war richtig. Das war... das mit Ära an dritter Stelle, glaube ich. Egal, weiter. Fängt ja gut an hier!



Der fallende Karton im Arbeitszimmer hat mich zusammenzucken lassen. Und zwar nicht, weil der Schockeffekt gut war, sondern weil das Spiel mich anscheinend hat. So far, so good.

Ein Raum am Ende des Ganges. Indem der Lichtschalter nicht funktioniert. WAS WIRD **HIIEER** WOHL PASSIEEEEREEEEEEEEEEEEEEEEEN????? Nichts. Da will man einmal Klugscheißen... Ach ja, die vielen Schränke mit der *bisher* sinnlosen Option, sich zu verstecken, machen mir ungemein Mut. Nein, wirklich! Da kommt das plötzlich wieder funktionierende Treppenhaus-Licht auch noch gelegen.

Wir treffen auf Herr Henning - Garantiert der Mastermind hinter allem - welcher aber schnell wieder verschwindet. Die Quintessenz des Gesprächs: Er hat *keinen* Schrei gehört, wie unsere Protagonistin. [Oh, I see where this is going...](#)

**ALSO DOCH! ICH WUSSTE, IN DIESEM RAUM WÜRDE NOCH WAS PASSIEREN!  
BOAH, ICH BIN SO GUT UND INTELLIGENT UND CHARMANT UND ÜBERHAUPT!**  
Das Telefon stellt sich als olle EMP-Bombe heraus, die kurzen Prozess mit der wehrlosen Lampe macht.

So much Blood... und wie wir von **Simon** wissen:

“Herr Henning war ein Vampir! Ganz klar, denn kein Mensch könnte so viel Blut verlieren!” **Aha!** 🤔 Aber ernsthaft: Obgleich ich Schmunzeln muss bei dem Bild im Kopf wie Herr Henning einem Pinball gleich durch den Gang gezerrt wird, um diese Blutspur zu produzieren, ist der Händeabdruck am Türrahmen dann doch noch recht creepy. Feines Detail! Random **Black paintish Guy** is random. 🤔 *\*Bing\**

*\*Charakter-verlässt-furchtbaren-Schauplatz-der-danach-wieder-ganz-normal-ist-Klischee\**

***\*BING\* \*BING\* \*BING\**** 🤔

K, drei Kommentare zur Cutszene:

1. *Geile Tante*

2. Random paintish Guy is random 🤔 *\*Bing\**

3. Not sure if “*Es war alles nur in ihrer Fantasieeeee...*” or “*Es war alles nur ein Traaaum...*”. Beide Fälle wären Grund genug, Rääbit auf Lebenszeit das Makern zu verbieten.

Ich WUSSTE, dass dieser psychopathische Teddy **GENAU JETZT** etwas tun würde!!  
Ha, ich bin tatsächlich nicht so schlecht! 🤔 Das lässt die *In-mah-Head*-Theorie leider noch wahrscheinlicher werden. Wir finden eine Stoffpuppe und untersuchen Sie.  
*Jaha*, in meiner Hose ist auch etwas hartes, dickes, das zu schwer ist, um es mit bloßen Händen zu untersuchen. Ach kommt, das musste jetzt sein. <\_\_\_\_<



Oh, ich erkläre es dir: **Eyeless** hat es erfolgreich mit Pandabären vorgemacht! Wie verstörend und atmosphärefördernd solch kleine, flauschige Pelztierchen doch sein können! Und da der Trailer zu Agora auch schon als ein Eyeless-Abzug in schlecht und billig daherkam, kann man wohl auch die flauschigen Maskottchen des Horror-Giganten mit weitaus weniger coolen Stofftieren kopieren. Ich meine, wer kennt schon Eyeless und wird es merken? 🤖

Da liegt ein Schlüssel zwischen lauter Teddys im Arbeitszimmer. Was wird wohl passieren? Ach so, ein kurzer Stromausfall und umpositionierte Stofftiere...

Fucking... Badezimmer... von Tante... Fucking... Margaret... mein armes Herz. Das war zumindest der erste ordentliche Schockeffekt. *Puh*. In einem kleinen Badezimmer erwartet man es eben nicht. Deswegen ja auch die Theorie Kleine Räume -> Große

Die Begegnung mit Von und zu Mastermind Henning war alles, aber nicht gruselig. Aber wie sagte schon der weise TrueMG in einem seiner unzähligen Werke: *Menschen sind nicht gruselig*. Und das hier passiert alles nicht wirklich, I call it.

Aus dem Safe im Arbeitszimmer gibt es Geld und etwas Blei. Na gut, technisch gesehen befinden wir uns in einer Notlage, aber hey, es ist immer genug Zeit, seine Alte zu bestehlen!

Psychopathische Texte überall verteilt wie in Eyeless nur in schlecht und nicht psychopathisch. *\*Bing\**



*"All work and no play makes Mr.Henning a dull boy."*

Mehr Pseudo-Psycho-Zettel. Die Soundeffekte beim Einschmelzen des Bleis gefallen mir richtig gut. Aber wo musste man den Sonnenschlüssel gleich nochmal einsetzen...? *Uff*. Ich mache Morgen weiter.

**Ich darf freudig sagen, dass mein erster Eindruck weitaus besser ist als befürchtet, trotz Tageslicht und Unterbrechungen zwecks dieses Dokumentes kam Atmosphäre auf. Morgen im Dunkeln geht es weiter... 19:00 Uhr.**

**[If there's something strange... in your aunt's Villa... Who you gonna call?](#)**  
**BUG BUSTERS!** Und mit diesem epischen Anfang begrüße ich euch zur zweiten Aggro-Session. Heute habe ich extra gewartet, bis es draußen dunkel ist. Meine einzigen Begleiter sind zwei Schnittlauch-Brötchen und meine Unterhose. *Nur* meine Unterhose. Dienstag, 22.Juli, 21:30 Uhr.





## *\*Bing\**

Es gibt eine... nun ja, in vielerlei Hinsicht *bedeutsame* Cutscene mit Tante Margarine. Die Gute zitiert zunächst ein paar Zeilen aus ihrem Eyeless-Leitfaden, dann zeigt sie uns ihr dezent entstelltes Gesicht und wir erfahren, dass wir uns im Dreamla...house befinden. Diese Szene war überaus unfreiwillig komisch. Selbstredend ist das negativ zu bewerten.

Ich bin etwas verwirrt. Als ich das Menü im selben Raum öffne, stirbt die BGM. Die Tür gibt Ruckel-Sounds von sich, aber das ist denke ich intendiert, da wenig später der paintish Guy auftaucht. Dennoch bin ich etwas überrumpelt... Neu Laden.



Ja.

Okay, der random paintish Guy spawnet nach einer bestimmten Zeit automatisch. Verstecken im Schrank, Portraitverwüstung und Kaminanzündung bewahren mich nicht vor einer pixeligen Köpfung. Na, es gibt immer einen zweiten Versuch. Der Verlauf ist übrigens gerade ein gutes Beispiel dafür, wie schnell gute Horrorstimmung das Klo runtergespült werden kann, um Irrsinn und Fremdscham den Weg zu ebnen.

Portraithebel bringt's. Der Schockeffekt im Raum mit dem Riesfenster war leider von Beginn an obligatorisch und deswegen nicht so dolle. :/ Ich frage mich, wann das Rätsel aus dem Ascheraum gefragt ist. Klingt jedenfalls ganz interessant. Auf in den Ostflügel.

*Haah...* gut. Ich denke, es ist viel zu früh, das Spiel aufzugeben, aber das ist jetzt der Punkt, an dem ich kurz aufschlüssele, warum meine Haltung von nun an deutlich skeptischer und vorallem niedriger ist: Erstmal zu den Notizen, das *Wir-haben-übernatürlichen-Shit-ausgegraben-der-uns-dafür-die-Köpfe-weggebombt-hat*-Setting ist auch nicht gerade der Burner, aber wenigstens besser als Dream/InmahHead-Szenarios. Aber um zurück zum Wesentlichen zu kommen: Wir gehen vom Büro raus in die große Bibliothek, der Bildschirm wackelt, es setzt dramatische Musik ein und **paintish Guy** sprintet herbei. *Warum* wackelt der Bildschirm vorher? *Warum* werde ich so ausgiebig darauf vorbereitet? Das zerstört eventuellen Horror. Apropos zerstörter Horror: Ich stehe auf der oberen Seite des nun hell erleuchteten Raumes, lehne mich gemütlich zurück und sehe dabei zu, wie der nach unserem Blut gierende Albtraum auf der anderen Seite der Regale immer wieder gegen Selbige rennt. Wie lange das wohl so weitergehen würde? Tjo. Von der Erscheinung des Papas mal abgesehen, das ist nicht per se schlecht. Jedenfalls, um nochmal meinen Punkt aus vorangegangenen Diskussionen zu unterstreichen: Der Schatten ist **nicht** gruselig und wird es nie sein. Und die Präsentation demontiert Agoraphobia gerade sehr kontraproduktiv. Das ist *noch* Nitpicking. Noch. 😊

More spawnende paintish Guys. Muss wohl ein Nest geben. Das Klopfen aus der Damentoilette hätte in absoluter Stille *creepy* sein können. Hätte, würde, könnte... Ist Daddy eigentlich in Farbe getreten? Nein, eher in hochprozentigen Rotwein. Das scheint mir zumindest die einzig schlüssige Erklärung dafür, dass er mehrmals im Kreis läuft, eine Treppe rauf, die andere runter, *wuuii~ The F\*ck?!*

Wie kommt denn ein Auto ins Haus? Ach soooo... der erzählerische Holzhammer, welcher uns dummen Spielern die Traumata der Protagonistin in die hohlen Birnen schlägt. Okay.

Der elektrische Sound beim Betreten des Esszimmers wäre gruselig gewesen, wenn die Protagonistin dazu nichts gesagt hätte. Das sieht man gut bei **Dreamland R**. Einfach als Anregung für die Zukunft nehmen. <3



*Bitte - Jetzt - Rechts - Ab Biegen.  
Bitte - Links Ab Biegen.  
Sie haben Ihr Ziel erreicht.*

Das defekte Radio im Keller wird noch Anspringen. Ach maaan, jetzt muss ich den gaaaanzen Weg zurück zu irgendeiner Alkoholflasche, um den Inhalt ins Einmachglas umzufüllen und den Generator anzuwerfen, diese alte Schnapsdrossel. UND DAS IN DIESEM GOTTVERDAMMT LAHMEN SCHRITTEMPO DAS DIE ATMOSPHÄRE FÖRDERN SOLL IRONISCHERWEISE IN EINEM SPIEL MIT EINEM TANZENDEN BOOGIEMAN MIT ORIENTIERUNGSPROBLEMEN.

*Huh*, bei dem Schatten, der mir in der Bibliothek in den Rücken sprang, lief mir ein Schauer über Selbigen. Tipp: Lauter, knallender Soundeffekt. **Darkest Journey** hat in

einer Toilette exakt den selben Effekt verwendet, nur war der Raum dort klein und es gab einen lauten Soundeffekt. Ist einer der härtesten Makerschocker für mich gewesen, ich wäre fast an Herzversagen gestorben. 😬 War auch der Punkt, an dem ich aus Angst abbrach und das LP von TrueMG schaute... von solchen Erfolgen ist Rääbit freilich noch etwas entfernt. Aber kann ja noch, nech? ;)

Erdbeben, Paintish Guy und eine unheimliche Daddyscheinung der peinlichen Art. Poetische Quests und mehr gruselige Musik. Der große Kaminraum, indem *geile Tante* ihre Vorliebe für chirurgische Piercings entdeckt hat, ist übrigens schick und hat einen **tollen Lichteffect**. Nicht sehr gruselig, aber dennoch nett. 👍

Könntest du bitte - Könntest du **BITTE**... die halbgefüllte Rotweinflasche mitnehmen oder wenigstens umfüllen, du dummes Stück? Ernsthaft, was soll ich machen? Reicht Wasser aus dem Hahn, um den Generator anzutreiben? Wenn ich jetzt den ganzen Weg zurückschleiche und nichts passiert, wird jemand dafür bezahlen müssen!

NIMM DIE SCHNAPSFLASCHEN MIT NIMM IRGENDWAS MIT TU ETWAS!!! Also, Alkohol kann nicht meine Aufgabe sein. Ich gehe mal nach zweimalig verbranntem Messer zurück in den Ascheraum. Vielleicht passiert etwas, angetrunkene Heimsuchungen nicht mit eingerechnet. Man könnte das Rätsel so interpretieren: Das Messer hat den Zettel verfasst. Nein, ich sage jetzt nichts. >\_\_\_\_> Und aus dieser Ich-Perspektive heraus soll man es im Ofen verbrennen, aber nur mit etwas zusammen. Was ist flüssiges Feuer? Lava? Geschmolzener Stahl? Benzin? Aber wo sollte man Letzteres herbekommen, außer aus den leeren Fässern im Keller? Ich finde das gerade anstrengend... zu viel Bewegungsfreiheit, zu viele Möglichkeiten, zu wenige Hinweise, ZU LANGSAME ALTE!

Warum merkt unsere Protagonistin erst im Badezimmer der Tante, dass der Strom im ganzen Haus ausgefallen ist und es *vielleicht* eine gute Idee wäre, in den Keller zu gehen...? Seltsam. Aber leider ist mir das gerade entschieden zu zeitraubend. Da kann man sinnvollere Dinge machen. Atmen. Kacken. Sich erwürgen lassen. Die Protagonistin erwürgen. You got an Idea. Ich werde auf hilfreiche Tipps vom Meister selbst oder anderen Opfern des Random Rape-Schattens hoffen...

**Und damit geht auch diese schaurig-schlechte Session zu Ende. Der positive Eindruck von gestern ist leider fast vollends vernichtet wurden vom - Wie ich es bereits lange vor dem Release gemutmaßte hatte - schwarzen Paint-Schatten. Mal sehen, ob das Spiel sich nochmal aufrafft. 22:53 Uhr, bis morgen!**

**Freitag, 25.Juli, 22:30 Uhr. Es ist zum ersten Mal in diesem LP stockdunkel um mich herum, totenstill und mein einziger Freund ist Kräutertee. Ich bin sogar angezogen. Einfacher kann ich es Agora wirklich nicht mehr machen. Wird es seine atmosphärischen Ansätze wieder aufgreifen? Wir findens raus!**

Tantchen würgt uns mal wieder, bis wir im Esszimmer aufwachen, gefesselt. Es gibt ein paar familiäre Streitigkeiten, dann taucht Running Gag Mr.Henning auf und... wird von uns ermordet. Aber wisst ihr was? **Er ist bald wieder lebendig.** Wie ich darauf komme? **Henry Stuart.** Der Hausmeister aus diesem komischen Spiel Augenlos, von dem Rääbit noch nie etwas gehört hat, stirbt dort auch aller paar Szenen und taucht dann wieder auf. Wäre doch gelacht, wenn sich das nicht auch in Agoraphobia hat einbauen lassen!

Was... nachdem ich Hennings Leiche untersucht habe, kam ein Geräusch, das sich wie eine aufschiebende Tür anhörte... das... jagt mir einem ziemlichen Schauer über den Rücken. :/ Speaking of that... die Damentoilette hat sich geöffnet und war so höflich sich erst wieder zu schließen, als wir drinnen sind. Ich untersuche ein bisschen das Klo, die Soundeffekte sind mal wieder sehr gut und was das Bemerkenswerte ist, mir jagt ein heißer Schauer nach dem anderen über den Rücken. Wir wissen, was das heißt: **Ich verspüre Angst.** Das ist eine Notiz am Rande. Dieses Spiel wäre zu so viel im Stande, wenn es diese starke, starke Atmosphäre nicht so brutal auseinandernehmen würde...

Ich möchte Weinen. Im Ernst. Ich habe gerade das Auge im Waschbecken entdeckt und bei der Musik, die damit einsetzt, wollte ich gerade Schreiben, dass ich mir fast Einkacke vor Schiss.*(Haha!)* Aber was passiert in diesem Moment? Genau - **Paintish Molester.**

Die nunmehr überall im Haus einsetzenden **Flashbacks** tragen auch nicht gerade nur Gruselstimmung bei, sind aber okay, weil sie etwas Story rüberbringen. Mr.Henning wurde von Daddy gefeuert. Ich sags ja, der Mastermind hinter allem...

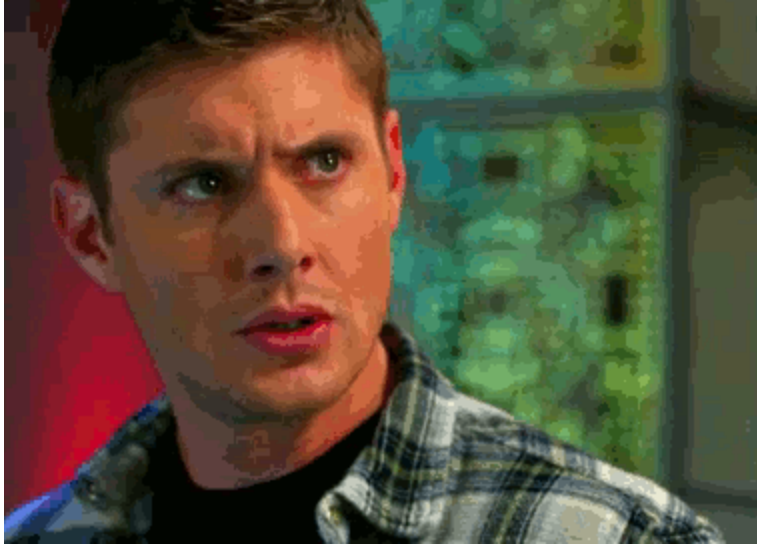
*Alter.* Ein Knarz-Geräusch in der Eingangshalle. ALTER! Das ist furchtbar! Ich hatte ja keine Ahnung, das randomisierte Sounds einen solchen Schauer verbreiten können...  
Q\_\_\_\_Q

Generator wieder mit Alkohol gefüllt. Aber what the...



*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\**  
*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\**  
*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\**  
*\*Bing\*\*Bing\*\*Bing\**  
*\*Bing\**

Das... ist **nicht** euer Ernst, oder? Nein. Ein Schattenmann ist eine Sache, **aber riesige, schwarz Seifenblasen of Doom?!**

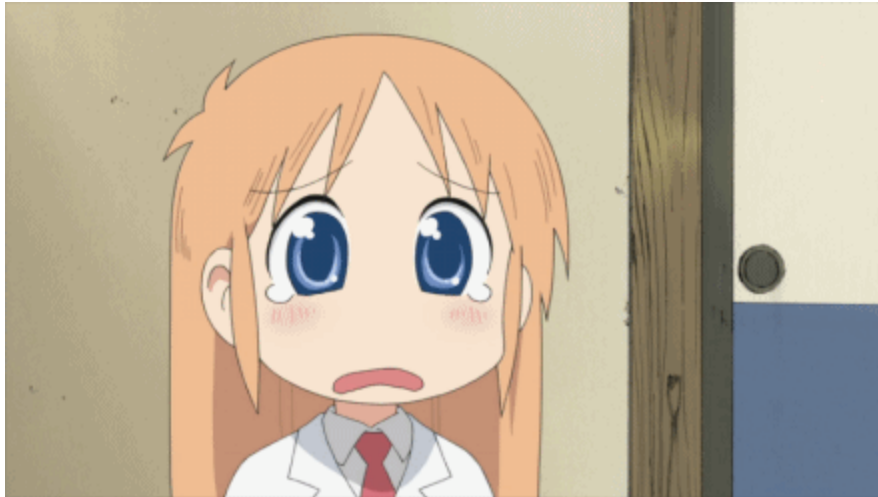


Oh Gott, warum tust du mir das an, Hase? Ja, ich frage dich, warum du mir persönlich das antust! War ich denn nicht immer gut zu dir? Hättest du ein rundum beschissenes und lächerliches Spiel abgeliefert, hätte ich es zerfetzt und alle wären glücklich. Na ja, außer dir, aber who cares? Aber so liegen die Dinge anders. Warum musstest du unbedingt ein gutes Spiel machen, bei dem ich mich in den letzten Minuten fast nass gemacht hätte, und das **TROTZ** zwischenzeitlicher wacky Shadow-Scene?!

Den Schattenmann samt allen Anhängseln wie Blasen komplett und ersatzlos aus dem Spiel nehmen, dann haben wir hier was *Großes*. Ohne das hätte ich mich mittlerweile garantiert schon Eingeschissen vor Angst, dieser Unsinn schadet Agoraphobia nur und das in einem Maße, das schon fast nicht mehr zu fassen ist. Es passt einfach überhaupt nicht mit dem restlichen Konzept zusammen. So als wäre das Spiel von einem Veteranen gemacht wurden und dann kam ein Kacknoob an, der noch etwas Action reinbringen wollte. Pfui!

Schritte, obwohl ich stehen bleibe. Wieder zieht sich mein Herz zusammen und mir geht die Sause wie nichts. Zwischenfazit: Die **zufallsgenerierten Geräusche** sind bisher das mit Abstand Gruseligste. o\_\_\_\_\_o Bis die nächste [Blubberblase](#) kommt...

Der Teddy in unserem Zimmer ist weg. Und genau, als wir das bemerken, verteilt er wieder seine kleineren Kumpanen auf dem Gang, der Schelm...



*Mein Herz... mein... Herz... oh Mann...* der um die Ecke schießende Schatten in der Bibliothek hatte es in sich, das ging durch Mark und Bein. Aber wieder der Tipp: Lauter, aggressiver Soundeffekt. Dann läge ich jetzt zwar vermutlich verstört unter meinem Schreibtisch, aber es wäre **enorm** einprägsam!👍

Flashback. Die Tante ist ein intrigantes Miststück, das schon dem Vater der Protagonistin gedroht hat. Oder um es klar zu sagen:

*“Oh nein du bist es der einen Fehler macht und das werde ich dir beweisen”*-Klischee.

*\*Bing\** Und das ist schlecht. Abgestanden. Sollte das wirklich elementar zur Plotauflösung gehören. *\*Bing\**

Und ich muss es einfach nochmal erwähnen: Ich habe *Angst*. Trotz der Lächerlichkeiten. Ich hatte einen Heidenschiss, den Schrank zu öffnen, bei dem die Teddyspur endet, obwohl oder *weil* ich genau wusste, was drin war. Ich überlege gerade, erstmal aufzuhören, weil mir so die Sause geht. Aber ein bisschen bleibe ich noch mutig. Insofern: Das Spiel macht sehr viel sehr richtig. Die Stärken sind sogar so dominant, dass sie die entgruselnde Wirkung der lächerlichen Schwächen überschatten. Was wäre das dann erst, wenn genannte Schwächen nicht mehr vorhanden wären...?

**Haah... haah...** ich sitze gerade **genau so** vor meinem PC. Keuchend. Schnaufend. Der Teddy hat seine Augen geöffnet, ich WUSSTE er würde es tun, aber nicht SO SCHNELL! So, das wars für heute. Ich muss hier noch eine Nacht überstehen, also...



es geht gerade nicht mehr, ich habe zu viel Schiss. Das ist ein Sieg für Agoraphobia. Ein Vorzeitiger, aber es *ist* einer. Well played. *Scheiße... verdammter Teddy.*

**Ein durchaus überraschendes und angesichts der *Random-Schatten*-Einwürfe sogar irgendwo merkwürdiges Ergebnis hat die heutige Session geliefert... Agoraphobia *ist* verdammt gruselig, es beherrscht bestimmte Schockeffekte und Taktiken wie Soundeffekte wahnsinnig gut. Wenn Rääbit ernsthaft über gestellte Kritiken nachdenkt, kann das noch sehr, sehr grausig werden... 23:20 Uhr, bis demnächst!**

**Sonntaaaaag, 27.Juli, 18:11 Uuuuhr~**

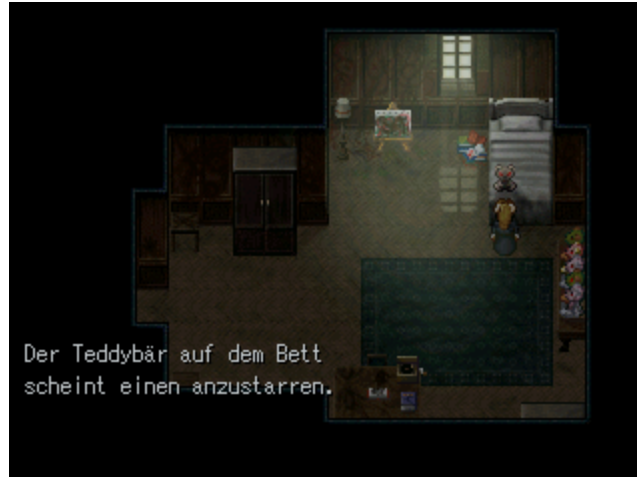
**Gerade ist es nicht stockdunkel, und darum möchte ich doch auch bitten, wenn ich an meine nicht lange zurückliegende Aufgabe denke. Also, jetzt stelle ich mich dem Soundschrecken-Blubberblasen-Gemisch des weißen Kaninchens wieder...**

Eine Sache muss ich gleich nachtragen. **Zitat:**

*'dann taucht Running Gag Mr.Henning auf und... wird von uns ermordet. Aber wisst ihr was? **Er ist bald wieder lebendig.** Wie ich darauf komme? **Henry Stuart.** Der Hausmeister aus diesem komischen Spiel Augenlos, von dem Rääbit noch nie etwas gehört hat, stirbt dort auch aller paar Szenen und taucht dann wieder auf. Wäre doch gelacht, wenn sich das nicht auch in Agoraphobia hat einbauen lassen!'*

Durch das **Let's Play** von **Tasuva** ist mir aufgefallen, **dass das ja bereits passiert ist!** Zuerst lag Henning nach der Pinball-Schlacht tot in einem Zimmer, in einer ähnlichen Pose wie der Hausmeister bei seinem ersten Tod in Eyeless, *dann* erstachen wir ihn

erneut! ***\*Bing\****



**Wahnfried, Asgar und jeder anständige Politiker würde für diesen Blick töten.**

Das Tantchen hat sich in unseren Schrank verirrt. Der Handabdruck am Türrahmen ist seeehr schaurig, wäre es allerdings noch mehr, wenn wir ihn nicht schon als Blutversion gesehen hätten. *Hmh*. Und ich war ja sicher, dass hier der *Taut-TrueMGKiller-Fenster-Schockeffekt* kopiert wird. Well, give it time...

Der Anruf von Daddy bestätigt mal wieder das Klischee, dass sich in so einer Situation alle Darsteller dem Protagonisten gegenüber möglichst verworren und so uninformativ wie nur irgendetmöglich ausdrücken müssen, sonst gibts Vertrags-Sanktionen. *Haah*. *\*Bing\**

*Uhhhoouuhkkkay?* Das war jetzt ein beeindruckendes Bild im Erdgeschoss. Ich darf ihn auf keinen Fall wecken. Und tu ich es mit einem der vielen Stühle doch, zerfetzt Daddy Teddy mich in einem VC3-Zirkel eindrucksvoll zu Matsch. *Uh*. Nice. Fuck, wieder tot. Aber nettes Minispiel. 👍

Auch eine sehr... ungewöhnliche, aber irgendwie doch gute Szene mit der Mutter im Krankenbett. Auch, wenn mir gerade alles ein wenig zu artsy bzw. *TAUTig* wird. Oh, und jetzt sind wir sogar schon so weit, dass Tante Margaret sich selbst das Leben nahm. *Wie Henry Stuart*. Die Symbolik mit der Hand verstehe ich aber noch nicht... achso, es ist ein Artefakt ihres Vaters.

Schwarze Blubberblasen. **JUNGS, IHR KENNT DOCH UNSERE REGEL!**

*“Jedes blubberblasenblasende Blubberblasenbaby wird brutal und bis zur Besinnungslosigkeit durch die Bar geboxt.”*

Mini-Herzattacke bei dem Schatten, der mir auf dem Hauptgang mit Wackelschirm in den Rücken fällt. Hätte ich nicht gezwinkert, wäre es vielleicht noch härter gewesen. *Hui.*

Nachdem ich die vier Metallbücher gesammelt habe, geht es ab ins Bett. Dann erwachen wir und langsam übertreibt es das Spiel etwas mit seiner geklauten Teddy-Symbolik. Srsly. Und ich weiß, mein Gemecker darüber wird langsam reptitiv, aber Agoraphobia verwendet fast jeden Soundeffekt aus Eyeless, und das sind großteilig sehr seltene Soundeffekte. Ist mir gerade wieder bei dem Weinen der Mutter aufgefallen. Ist ja okay, Ressourcen und Ideen anderer Spiele zu verwenden<sup>(imo aber nicht mehr in einem Maße wie es hier der Fall ist)</sup> aber dann sollte man bitte wenigstens dazu stehen und nicht sagen:

*“Hö? Von dem Spiel habe ich noch nie was gehört...”* Nuff said & no front. 😊

Ich laufe seit einer Weile herum, aber es passiert nicht viel... wo ich mir aber gerade die Körperteil-Artefakte ansehe, ein sehr weit hergeholte Idee, was die Story bzw. unsere Protagonistin angeht: **Fiona ist die Summe der Artefakte**. Also kein Mensch, sondern das, was ihre *Eltern* bei ihren Ausgrabungen gefunden haben. So grob. Verständlich?

**KANNST DU MAL DAMIT AUFHÖREN?! DER GOTTVERDAMMT SELBE SCHOCKEFFEKT IM HAUPTGANG UND ER ERWISCHT MICH WIEDER! .\_\_\_\_\_.**

Oha. Wir können das Haus **verlassen?** Das kommt unerwartet. erinnert mich an Taut. (Ja, sorry, ist nunmal so!) Und schon befinden wir uns in einem Loop-Weg. Mir wird gleich sowas von die Map um die Ohren fliegen... doch nicht. Da ist Wasser.



\*\*\*\*\*!!!###@@@##\*\*\*\*!!!??%!!#\*\*\*\*\*

Und Ende. Aber gut, ich habe ja zwischenzeitlich im Thread erfahren, dass man das Spiel erst nach dreifachem Durchspielen versteht. Oh, und Rabbit hat in den Credits bei den **Inspirationen** EVENTUELL EIN BESTIMMTES ANDERES MAKERSPIEL VERGESSEN KANN DAS SEIN???? Aber Shining merkt man. 🤖

Ende: 1 / 6

Schlüsselszenen: 13/18

Dann beginnt ein neues Spiel. Nun, dann mache ich direkt weiter... so kann man das ja nicht stehen lassen.

Intro vorbei, bisher keine Veränderungen. Das wird noch kommen, nur als Anmerkung: Ich hätte es schon cool gefunden, wenn sich Details verändert hätten. Wenn z.B. die Puppe diesmal links vom Schrank und das T-Shirt rechts hängen würde. So hält man den Spieler bei der Stange! Das mit dem Buch ist schon nett. (:

Ah, und da springt die Mutter uns an. Gutgut, für ein neues Spielerlebnis ist also zumindest gesorgt. Ich frage mich, ob es möglich gewesen wäre, Tante Margaret wirklich nicht zu wecken...

Interessant, unsere Protagonistin ist sich des **Loopes** gewissermaßen bewusst. Na gut, bevor ich jetzt das Rätsel nochmal angehe, mache ich lieber eine Pause.

**Der erste Durchgang ist geschafft und Agoraphobia bleibt auf einem mehr als akzeptablen Level. Ich bin gespannt, welche Änderungen das Spielgeschehen bestimmen werden. 19:46 Uhr.**

**Ein hellichter Sonntag, 16:36 Uhr, und es wird langsam wieder Zeit für die Angst vor großen Plätzen. Wird der zweite Durchgang langweilig? Man munkelt es. Ich sehe nach.**

Als Henning westlich der Treppe geschrien hat, habe ich diesmal nichts gemacht. Anschließend hat Tante Margaret mir gesagt, ich werde es nicht aufhalten können und etwas Unsichtbares hat uns... das Genick gebrochen? Okay... Teddies Messer lasse ich diesmal auch liegen. Ach nein, geht ja gar nicht. Das muss bis zum Ofen warten.

Ich folge *nicht* der Teddyspur. Die Blutspur ist nicht real, ja. Gut erkannt. Herr Henning liegt auch nicht drin. Und sonst so...? Ich darf dem Weg nicht weiter folgen und muss dem Kreislauf entkommen? Ja, danke, sehr hilfreich. Sag mir wie oder kriech zurück in dein Totenreich. Ich habe anscheinend keine andere Wahl als den Bären zu folgen und den Schlüssel zu nehmen. Langweilig...

Henning hat mich ermordet und ich hab lange nicht gespeichert. Toll. Das ist öde...

Lol, Speedrun zu Mama. *ES KANN NICHT AUFGEHALTEN WERDEEEN~*  
Kannst du bitte aufhören, mich zu nerven? thxtschau.

**Mir zu langweilig. Session-Ende. Das nächste Mal nutze ich den Walkthrough.  
17:11 Uhr.**

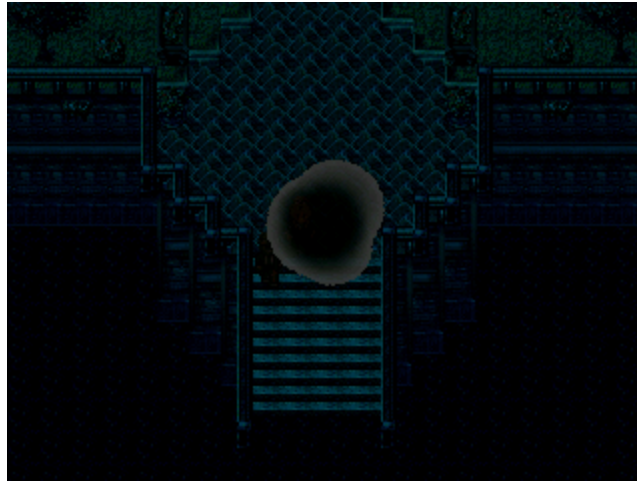
**Montag, 11.August, 22:00 Uhr. Ich werde dieses LP heute abschließen.**

Allerdings anders, als man es vielleicht erwarten würde. Die Sache ist die: Ich hatte jetzt eine längere Zeit keine Motivation hierzu, weil die Änderungen beim zweiten Durchgang zwar vorhanden, aber viel zu gering sind. Also habe ich gerade über den Maker ins Spiel gesehen und mir einige Events angeguckt. Und ich bin zu dem Schluss gekommen, dass das Spiel in seinen Variablen zu komplex ist, um von mir weiter in dieser Form LP'd zu werden. Negativ-komplex. Ich habe mir hauptsächlich das sehr lange Event mit **ACHTUNG, KOMPLETTE SPOILER AB HIER!**

Fiona und ihrem Psychologen angesehen. Ich habe keine Ahnung, wie man an diese Stelle kommt, wahrscheinlich durch reguläres Beenden. Ich hatte ja nur das Abbruch-Ende. Jedenfalls konnte ich den Switches dort entnehmen, dass ich Agoraphobia wirklich mindestens noch zweimal durchspielen müsste, um das Meiste zu sehen und zu verstehen, da überall Switches verteilt sind, die überprüfen, wie oft man durch ist, und wenn ich das richtig gesehen habe, aktiviert sich das Wichtigste eben erst beim 3.Durchgang. Ich finde diese Art der Komplexität persönlich nicht gut gelöst und eher nervig, weswegen ich da auch keine Mühe mehr reinstecken werde. Zumal das für das LP auch einfach keinen Unterhaltungswert bieten würde. Ich habe 90 % des Spieles gesehen, es einmal regulär abgeschlossen und damit ist gut. Dennoch, etwas tue ich noch.

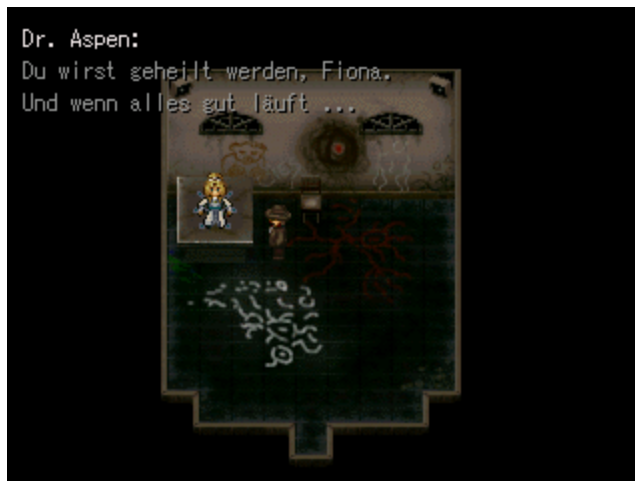
Ich werde mir jetzt nacheinander sämtliche sieben Enden ansehen und ggf. kommentieren. Das tue ich, um vielleicht wenigstens eine Spur besser verstehen zu können, was es mit der Handlung auf sich hat. Auch, wenn der Dialog mit dem Psychologen das Offensichtliche anscheinend schon rausgekehrt hat: Fiona ist geisteskrank und bildet sich - *Überraschung* - Das Meiste nur ein. Ja. Hat das jemand nicht erwartet? Aber ich möchte kein vorschnelles Urteil fällen. Noch nicht. Aus dem Kontext gerissen sagen die Endings vielleicht nicht viel aus, aber zu mehr reicht meine Motivation des repetitiven Gameplays dann doch nicht.

## Ende 1 - THE KILLING



Habe ich schon gesehen. Fiona verlässt ihr Haus, kommt an eine Treppe zum Wasser und wird vom Schatten getötet(?), es folgen Schreie und Schluchzen. Meiner Interpretation nach einfach ein Kollaps ihrer Wahnvorstellung. Weiter.

## Ende 2 - ASYLUM



Arme Fiona. Irgendwie ist sie in der Geschlossenen gelandet, wohl wegen ihrer Gewaltausbrüche. Der Doktor spricht von wirksamen Therapien und dass sie vielleicht bald wieder gehen darf. Natürlich versteht man in solchen Einrichtungen unter

*wirksamen Therapien* Methoden wie Stromschläge und dergleichen, was uns auch Soundeffekte verraten. Anschließend sieht man noch, wie unsere Tante vorbeischaud und endgültig jeden Zweifel ausräumt, dass sie eine verdammte Dämonenbuhle ist, die man am besten in irgendeinem billigen Sklavenharem verscharen sollte. Sie hat Fionas Eltern gehasst und ist auch glücklich darüber, wo Fiona selbst sich gerade befindet. Ihr Geist und Körper soll gebrochen werden, nie wieder wird sie das Tageslicht sehen. Tja, nicht unwahrscheinlich. Kein schönes Ende, ich würde die Tante lieber leiden sehen. Weiter.

### Ende 3 - THE DREAM



*Haaaaaaaah.* Nicht, dass ich es Fiona nicht gönne, aber Rääbbit hat nicht nur eine *Protagonist-hat-sich-alles-nur-eingebildet*-Story, sondern auch noch ein *Es-war-alles-nur-ein-Traum*-Ende. Lebenslanges Plotwriting-Verbot mit strengen Auflagen, wenn ihr mich fragt.

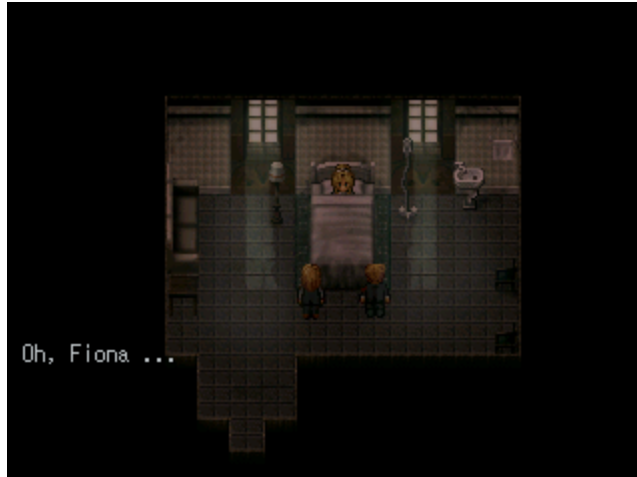
### Ende 4 - FREEDOM





Uns erwartet ein absolut unfairer Kampf, der selbst mit Cheaten erst beim dritten Versuch gelingt. Fiona bzw. ihr Vater bzw. der Schattenmann, was weiß ich, tötet ENDLICH die leider noch nie zwangsgeliebte Tante und Fiona wacht in ihrem Bett auf, an einem sonnigen Tag. Sie verlässt das Haus, wird von den Geistern ihrer Eltern verabschiedet (Haach, ist das schön~) und ist frei. Klassisches Happy End und das imo Beste Ende bisher. Allein die BGM ist wunderbar. Ich bedaure es gerade, dieses Ending nicht ehrlich erspielt zu haben. Wirklich schade, dass Agoraphobia mit seinem Durchspiel-Zwang so umständlich aufgebaut ist. Ich glaube, hätte ich dieses Ende nach einem langen, düsteren, von Leid geprägten Durchspielen mit Fiona erreicht, ich hätte eine pure Gänsehaut gehabt und wäre sogar ein wenig glücklich gewesen. Ich habe zwar wegen dem Kontextriss nicht die geringste Ahnung, was genau hier passiert ist, aber hey, ich freue mich für Fiona.

## Ende 5 - DARKNESS



Wow. Ein *Protagonist-hatte-Unfall-und-liegt-im-Koma*-Ende auch noch. Hat dieses Spiel irgendein von Staubmeeren überzogenes Klischee-Ending *nicht*? Es folgt ein weiterer unschaffbarer Kampf, nur um Fiona aufwachen zu lassen und von ihren Eltern, nein der Tante und ihrem Lover in die Hölle zurückgeschickt zu werden. Also, wenn dieses Ende überhaupt einen Sinn hatte und nicht nur Brainfuck war, dann wohl, dass Fiona einen Unfall mit ihren Eltern hatte, diese starben und sie nun ins Haus muss. Vielleicht auch mit Zeitreise-youcantescape-Einschlag, weil sich das Ganze wiederholt?

### Ende 6 - INSANE



Uuuund Apathie-Insane-Ending. Na gut, das hatten wir ansich schon, hier gibt es nur ein paar andere Szenen dazu. Die Choice am Ende macht nicht viel aus. Sind wir

bereit, der Stimme zu folgen? Wenn ja, gibt es Licht und die Ansage, dass Fiona endlich frei ist. Durch Freitot. Würde ich sagen. Bei nein gibt es das übliche hoffnungslose Gesülze, das uns klarmachen soll, wie verloren wir für immer sind. Danke.

### Ende 7 - ETERNITY



Huh, I get the feeling tis' the True Ending. Hier wird anscheinend der Plot aufgeklärt und ich verstehe ihn glaube ich sogar halbwegs. Fionas Vater hat bei seiner Expedition einen blutigen Baum entdeckt, der Menschen unsterblich machen kann. Aber dafür braucht er - Natürlich - Ein Opfer. Fionas Mutter war dagegen, bezahlte dies aber mit einem Autounfall. Die Tante und ihr Diener stecken auch mit drin. Das Opfer(Fiona) wird anscheinend wahnsinnig gemacht in einer sich immer und immer wiederholenden Wahnvorstellung. Das deckt sich zwar imo nicht ganz mit allen anderen Endings, aber das ist ja auch nur das, was ich jetzt so mitbekommen habe. Okay. Kann man machen.

## Fazit

Agoraphobia ist ein Spiel, das ich letztendlich nur sehr, sehr schwer einzuschätzen vermag. Ich wüsste wirklich nicht, ob man es empfehlen kann oder nicht, würde mich

jemand danach fragen. Es ist ja nunmal so, dass das Spiel verdammt viel richtig macht. Es macht Dinge neu, es macht Dinge innovativ, es macht interessante Dinge. Ja, ich glaube, in diesem Spiel lag das Potential, eine regelrechte Horror-Sensation zu werden. Lag.

Es kommt Stimmung auf. Durchweg, und die ist auf ihre Weise stark. Die BGM ist immer gut gewählt, die Soundeffekte sind klasse und einige Schocker haben es in sich. Die Optik erfüllt ihren Zweck. Die Story finde ich, auch wegen der verschiedenen Endings, schwierig zu bewerten. Klar könnte man einfach sagen:  
*Alles nur ein Traum, Wahnvorstellungen, Koma, verbrennt das Rääbbit Games-Logo und kreuzigt seinen Besitzer auf einem imaginären Shitstorm-Haufen des Fremdschams und der Nichtentblödung, solche Klischees, welche quasi schon 1:1 mit dem Horrorgenre verwoben und deswegen No-Gos sind, zu bringen.* Aber ist es das wirklich? Oder waren das nur Trollendings, weil man das *Große Ganze* nicht gesehen hat? Das siebte Ende erscheint mir da schlüssiger, doch auch diese Möglichkeit der Storyauflösung finde ich nicht wirklich gelungen. So oder so ist viel aber einfach zu vorhersehbar und wenig überraschend. Die Inszenierung der einzelnen Enden und vieler Storypunkte war dennoch toll, keine Frage.

Und was das Gameplay angeht, ist Rääbbit sich eben selbst am härtesten reingegrätscht. Ich erwähne nochmals die komplette und fatale Fehlplatzierung sämtlicher Schattenwesen. Ich erwähne nochmals, dass kein Mensch Lust darauf hat, ein Spiel drei, DREIMAL durchzuspielen, um eventuell ein zugegeben gelungenes Ende zu bekommen. Das ist fast so unerträglich wie Kelvens wiederkehrende Running-Gags. *Schaurig...* die multiple Komponente, so kreativ und komplex sie vielleicht auch sein mag, ist hier nicht gut gelöst wurden. In einem Spieldurchgang alles erreichen zu können ist gut, maximal in einem Zweiten sollte es dann aber schaffbar sein. Es sei denn, die Veränderungen von Durchgang zu Durchgang sind wirklich **enorm**, und das war hier schon in der ersten Hälfte des zweiten Durchgangs nicht der Fall. **Dreamland R** zieht seinen hohen Wiederspielwert zum Beispiel, und das ohne jegliche Veränderungen, aus der extremen Komplexität und Bedeutungsschwere jedes einzelnen Events auf jeder einzelnen Map. Es ist gar nicht möglich, in einem Durchgang alles zu verstehen und mitzubekommen, weswegen man es gerne mehrmals spielt. Da sollte man beim nächsten Projekt vielleicht einfach umdenken und die Geduld des typischen Spielers nicht zu sehr ausreizen.

### **Wird Agoraphobia seiner Werbekampagne also gerecht?**

Natürlich nicht. Das konnte man aber auch erwarten.

### **Ist es ein gutes Horrorspiel?**

Es ist ganz in Ordnung. Überraschend wäre es, wenn man jedes Ending beim ersten Durchspielen erreichen könnte und die Schattenfreaks fehlen würden.

### **Ist die Storyauflösung eine Todsünde?**

Jain. Zwar hat der Beschuldigte tatsächlich auf mehreren Wegen die stumpfsten Stereo-Endings auf seine unschuldigen Spieler geschmissen, angesichts des *True Endings* können diese aber nicht mehr zweifelsfrei als Agoraphobia-Canon nachgewiesen werden. Im Zweifelsfall für den Angeklagten, Bewährung würde ich sagen.

### **Eyeless-Fake?**

Sagen wir mal so, es ist bemerkenswert, wie viele Ressourcen, Ähnlichkeiten und Elemente des einzigartigen Horrorspiels Eyeless ihren Weg in Agoraphobia gefunden haben. Das geht von extrem ähnlichen Maps über entnommene Ideen bis zu den gleichen Soundeffekten. Aber wenn Rääbitt beteuert, Eyeless nicht zu kennen... dann glaube ich ihm das. Ich ziehe immer noch eine Augenraue leicht nach oben, aber okay. Zufälle passieren. Und dass Agoraphobia so oder so nicht mal ansatzweise in der selben Liga spielt wie Eyeless dürfte ohnehin nicht zur Debatte stehen. 🤖

### **Die Nonsense-Wertung:**

**70 von 100 Punkten.**

Das Spielen dieses Projekts hat mir Spaß gemacht, ich hatte sehr oft Angst und die Stimmung zündete auf jeden Fall. Insofern war mein Spielerlebnis durchaus weit mehr positiv als umgekehrt, Lob dafür an das weiße Kaninchen. 🍌 Wie schon oft genug erwähnt solltest du dich für die Überarbeitung sehr intensiv mit der Kritik der User auseinandersetzen und vielleicht auch größere Bearbeitungen anstreben, dann kann man hier vielleicht noch Einiges rausholen. Und du darfst dann sogar wieder wöchentliche Updates dazu machen! 🤖

**Und damit bin ich durch mit diesem LP. Ich hoffe, ihr hattet Spaß daran, hoffe noch mehr, der Entwickler konnte etwas nützliche Kritik daraus ziehen und hoffe am meistesten, ihr seid beim nächsten Mal wieder dabei. Feedback, Kritik und andere Rückmeldungen jeder Natur für mich und meine Text-LP's sind immer gerne gesehen. Bis dahin! 😊**