

Edna bricht aus

Das charmante ca. 14-stündige Point-and-Click-Adventure wurde 2008 von dem deutschen Entwicklerstudio Deadalic Entertainment entwickelt. Die Welt ist handgezeichnet, eingescannt und am Computer coloriert. Edna Konrad ist eingesperrt und will raus!¹ Die junge Frau erwacht ohne Erinnerungen in der Gummizelle einer psychiatrischen Heilanstalt, die von Dr. Horatio Marcel geleitet wird. Die notorische Queriulantin ist leicht durchgeknallt² und möchte gemeinsam mit ihrem treuen Begleiter Harvey ausbrechen. Er ist ein gefährlicher Stoffhase, der pyromanisch veranlagt und der imaginäre Freund von Edna ist.³ Harvey leistet beim Ausbruch große Hilfe.

Durch Flashbacks, die er erzeugt, lernt der Spieler immer mehr über Ednas Kindheit und Edna erlangt früher erworbene Fähigkeiten wieder. Sie erinnert sich nach und nach mehr an Alfred Marcel, den Sohn des Anstaltsleiters und ihren eigenen Vater, wodurch sie ihr eigenes dunkles Geheimnis aufdeckt und am Ende vor einer lebensverändernden Entscheidung steht. Auch die anderen Bewohner der Anstalt sorgen für immer neue Informationen zu den Geschehnissen in der Nervenklinik. Die Psychiatriepatienten sind so wie die Hauptcharaktere humorvoll gestaltet. Zum Beispiel gibt es Droggelbecher, der nichts anderes als Droggelbecher sagt; oder Hoti (hellblond) und Moti (dunkelhäutig) die glauben sie seien siamesische Zwillinge, obwohl sie sich nur denselben Strickpullover teilen.

Der nicht lineare Handlungsstrang bietet Freiheit sich in der Anstalt zu bewegen. Zieht man Objekte auf die Verben, die am unteren Bildschirmrand eingeblendet werden, löst man Aktionen und Szenen aus. Das Spiel behandelt Themen wie psychische Gesundheit, individuelle Freiheit und den Kampf gegen gesellschaftliche Normen. Dieser Themenkomplex findet sich ebenfalls in literarischen Werken. Auf solche nimmt Edna sogar Bezug. Sie dichtet selbst, auch in Anlehnung an berühmte Dichter, oder rezitiert Stellen aus bekannten Werken. Die literarischen Bezüge tragen dazu bei, die Spielwelt zu bereichern und den Spielern eine zusätzliche Ebene des Verständnisses und der Interaktion zu bieten. Das liebevoll gestaltete Spiel macht nicht nur viel Spaß, sondern ist auch interessant für die Literaturwissenschaft.

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=SqLk9xOE5ak>

² Ebd.

³ Ebd.