



Call of Cthulhu

DAS KIND VON SHERLOCK HOLMES UND LOVECRAFT

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** Termin: **30.10.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Call of Cthulhu entpuppt sich im Test eher als Detektivspiel denn als klassisches Horrorerlebnis – und das ist gut so. Von Elena Schulz

Die meisten Horrorspiele schicken uns ohne Verteidigungsmöglichkeit an irgendeinen unheimlichen Ort, wo sich ein blutrünstiges Monster, irrer Mörder oder Poltergeist rumtreibt. Wir huschen von Schrank zu Schrank, während uns Schrecken XY jagt, und versuchen, dem Spuk ein Ende zu setzen.

Call of Cthulhu schlägt dagegen eine komplett andere Richtung ein: Das Monsterversteckspiel macht nur einen winzigen Teil des

Spielerlebnisses aus. Dafür punktet das auf dem gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel von Chaosium basierende Action-Adventure durch eine interessante Story, abwechslungsreiche Rätsel und eine so dichte Atmosphäre, dass wir zum Gruseln überhaupt keine Monster brauchen.

Im Vordergrund stehen folglich auch nicht Gefechte mit irgendwelchen Viechern, sondern unsere Ermittlungsarbeit als Privatdetektiv in den 20er-Jahren: Call of Cthulhu ist damit nicht unbedingt ein klassisches Horrorspiel, sondern erinnert vielmehr an ein Detektivabenteuer im Stil der Sherlock-Holmes-Reihe. Nur eben mit Horroreinschlag. Eine sehr gute Entscheidung!

Die Welt blutet Atmosphäre

Privatdetektiv Edward Pierce, seines Zeichens Säufer, wird von Alpträumen geplagt und ist chronisch auftragslos, bis er in das unheimliche Fischerdorf Darkwater geschickt wird. Hier sollen wir in der Rolle des Schnüfflers den rätselhaften Tod einer Malerin und ihrer Familie aufklären.

Schon beim Anlegen im Hafen des Ortes haut uns die Atmosphäre um: Alles ist von dichten Nebelschwaden durchzogen, die vereinzelt vom Licht des Leuchtturms durchbrochen werden, und seltsamer grüner Rauch wabert zwischen verwesenden Walkadavern. Die ehemalige Walfängergemeinde hat definitiv schon bessere Zeiten gesehen.



Im Spiel ermitteln wir als Detektiv. Unsere Fähigkeitenpunkte bestimmen, welche Optionen wir im Gespräch zur Verfügung haben.



Dank der Unreal Engine 4 sieht Call of Cthulhu sehr detailliert aus. Nur die Figuren wirken etwas hölzern.

Alle Orte im Spiel sind detailverliebt gestaltet und dabei großartig beleuchtet. Wir erkunden zum Beispiel ein altes Anwesen, ein Krankenhaus und sogar ein Höhlensystem unter dem Ort. Das klingt vielleicht nach Horrorstandard, doch Call of Cthulhu versteht es meisterhaft, mit seinen Schauplätzen, surrealen Zwischensequenzen und einem fesselnden Soundtrack für genügend Abwechslung und Spannung zu sorgen.

Auf dem PC gibt es außerdem ein paar Grafik-Einstellungen wie Sichtweite oder Antialiasing zum Optimieren der Optik. Einen kleinen Abbruch tun dem dank der Unreal Engine 4 sehr ansprechenden Gesamtbild nur die arg hölzern animierten Charaktere. Sie erscheinen fast wie Wachsfiguren.

Holzpuppen mit Herz

Für die steifen Figuren entschädigen die gelungene englische Synchronisation und eine packende Geschichte basierend auf H.P. Lovecraft und seinem »Kosmischen Horror«. Was das ist? Einfach gesagt dreht er sich um die Angst vor dem Unbekannten und einer Macht, die den Verstand weit übersteigt.

Das bringt Call of Cthulhu auch wirkungsvoll in die Handlung ein, indem es uns Dinge vorsetzt, die den Verstand unserer Spielfigur auf die Probe stellen, bis wir nicht mehr wissen, was wir glauben sollen. Beispielsweise wird uns erst der Tod einer Nebenfigur gezeigt, dann lebt sie auf einmal wieder – werden wir verrückt? Was ist echt und was nur Halluzination? Gleichzeitig werden wir mit überraschenden Wendungen konfrontiert, die das bereits Erfahrene in Zweifel ziehen. Bis zuletzt bleibt spannend, wer denn nun am tragischen Schicksal der Malerin und ihrer Familie Schuld hat.

Immerhin müssen wir das nicht allein durchstehen: Nebencharaktere wie Inspektor Bradley oder Cat, die mit ihrem Schläger-

trupp das Örtchen fest im Griff hat, entpuppen sich nicht nur als Verbündete, sondern auch als glaubhafte und sehr menschliche Figuren. Bradley fühlt sich zum Beispiel schuldig, weil er die Ermittlung um den Tod der Malerin verbockert hat, und ist heimlich in eine Ärztin des Krankenhauses verliebt.

Ein Hauch von Rollenspiel

Wie wir mit den Charakteren umgehen, beeinflusst unser Schicksal, was ähnlich wie in Telltale-Spielen am Bildschirmrand vermerkt wird. Insgesamt gibt es zwei Enden, die von unseren Entscheidungen abhängen.

Die wirken sich aber auch schon im Spielverlauf aus, nämlich in Form unserer Fähigkeitenpunkte. Call of Cthulhu verfügt über ein Rollenspielsystem. Wir dürfen Punkte auf Werte wie Ermittlung, Stärke oder Psychologie verteilen. Mit einem hohen Eloquenz-Wert können wir Leute zum Beispiel leichter überzeugen, durch Stärke wiederum mit Gewalt eine Tür aufbrechen, die wir sonst über ein Rätsel öffnen müssten.

Die Ausnahme stellen Okkultismus und Medizin dar. Diese Werte steigern wir nur, indem wir entsprechende Objekte in der Welt finden. Deshalb lohnt sich das Erkunden der offenen Areale. Gerade Okkultismus ist extrem nützlich, um die düsteren Machenschaften in Darkwater nachzuvollziehen. Mit einem hohen Wert können wir zum Beispiel Dokumente lesen, die wir sonst nicht verstehen würden.

Ermitteln statt Verstecken

Call of Cthulhu spielt sich grundsätzlich anders als ein Amnesia oder Outlast. Als Detektiv befragen wir die meiste Zeit Leute oder nutzen einen Rekonstruktionsmodus, um Szenen in der Vergangenheit nachzustellen und Schlüsse daraus zu ziehen. Auch klassische Rätsel gibt es. Die sind angenehm abwechslungsreich und intuitiv gestaltet. Wir sollen zum Beispiel eine Geheimtür öffnen, indem wir Koordinaten an einem Globus auswählen. Welche Koordinaten das sind, erschließen wir uns, indem wir



Wir müssen auch klassische Rätsel lösen, zum Beispiel eine Seilwinde zusammenbauen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Call of Cthulhu hat mich positiv überrascht. Nicht, weil ich klassische Horrorspiele wie Amnesia nicht mag (ich habe nur Angst vor ihnen!), sondern weil das Spiel sich viel mehr Zeit nimmt, seinen Horror aufzubauen. Anfangs wiege ich mich regelrecht in Sicherheit. Während ich Leute befrage und Rätsel löse, fühle ich mich mehr wie in einem Sherlock Holmes: Crimes and Punishments statt in einem Schreckenszenario. Ich bin ein kompetenter Detektiv, der einen Fall aufklären will, und kein wehrloses Opfer. Umso schmerzhafter ist es, wenn man mir diese scheinbare Kontrolle entzieht und ich am Ende doch zum Spielball dunkler Mächte werde. Damit hat Call of Cthulhu den Lovecraft-Horror für mich wirklich verstanden. Es geht nicht um Tentakelmonster oder Cthulhu selbst, sondern um das Gefühl, dass etwas nicht stimmt und sich Verstand und Kontrolle entzieht. Irgendwann kann ich Wahrheit und Illusion nicht länger unterscheiden und stelle mich als Spieler verzweifelt gegen eine uralte Macht, um die unschuldigen Menschen von Darkwater zu beschützen. Das ist für mich ein weitaus größerer Schrecken, als mich im Schrank vor einem Monster zu verstecken.

aufmerksam Dokumente und Karten im Raum studieren.

Kein Rätsel läuft gleich ab. Zusätzlich gibt es noch Flucht- und Schleichpassagen und sogar eine kleine Shooter-Einlage. Das sind keine Spieldesign-Glanzstücke, weil beispielsweise die Sichtweise der Gegner beim Schleichen stark variiert und die Schussmechanik sehr simpel ist. Und doch sorgen sie für eine große spielerische Vielfalt. Nur eine Versteckpassage mit einem Monster ist etwas unglücklich gelöst: Wir sollen eine bestimmte Waffe in einem Raum voller Waffen ausfindig machen, um das unheimliche We-



Wir dürfen wie in einem Rollenspiel regelmäßig Punkte auf Stärke, Eloquenz oder Ermitteln verteilen und damit unsere Vorgehensweise wählen.

sen zu vertreiben, während wir ihm ausweichen. Das löst eher nerviges Trial&Error-Vorgehen als Angst aus, weil wir jede Waffe ausprobieren müssen. Immerhin kommt durch faire Speicherpunkte nicht zu viel Frust auf. Die Steuerung funktioniert auf dem PC zudem mit Gamepad und Maus und Tastatur flüssig, wir dürfen auch die Tasten beliebig umbelegen.

Lovecraft wäre stolz

An anderen Punkten integriert Call of Cthulhu den Horror deutlich besser: Zum Beispiel in Form unserer Lampe, für die wir natürlich erst mal Öl finden müssen. Ohne Licht können wir bestimmte Gegenstände nicht aufheben, und in manchen Sequenzen erreichen uns übernatürliche Gegner nur in der Dunkelheit. Das sorgt für Nervenkitzel, wenn die Flamme zu flackern beginnt.

Gleichzeitig leidet unsere Figur an Panikattacken, wenn sie mit etwas Schrecklichem konfrontiert wird. Das macht den Detektiv nicht nur glaubhafter als die meisten Horrorhelden, sondern ist auch spielerisch relevant. Verstecken wir uns zu lange oder verharren an einem unheimlichen Ort, wird uns eine Zeit lang schwarz vor Augen, was uns angreifbar und orientierungslos macht.



James Fitzroy: Eine tragische Geschichte, die wir alle gerne vergessen würden.

Der neblige Schauplatz Darkwater und Stationen wie ein Krankenhaus, ein verfallenes Anwesen oder ein geheimnisvolles Höhlensystem sind sehr atmosphärisch gestaltet.

Call of Cthulhu ist aber in erster Linie ein Detektivspiel und nur an zweiter Stelle ein Horrortitel. Grusel-Fans müssen sich gerade am Anfang auf lange Ermittlungspassagen gefasst machen, in denen nichts Unheimliches passiert. Der Schrecken entfaltet sich erst mit der Zeit. Der Horror ist damit subtiler, aber am Ende deutlich intensiver als in typischen Genrevertretern. Statt Jumpscare erwartet uns ein unter der Oberfläche brodelndes, tiefgehendes Grauen, das dem großen Lovecraft sicher gefallen hätte. ★

CALL OF CTHULHU

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|----------------------------------|---------------------------------|
| Core i5 3450 / FX-6300 | Core i7 3820 / FX-8370 |
| Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870 | Geforce GTX 970 / Radeon R9 390 |
| 8 GB RAM, 13 GB Festplatte | 8 GB RAM, 13 GB Festplatte |

PRÄSENTATION

- 👍 detaillierte Umgebungen
- 👍 stimmvoller Soundtrack
- 👍 gute englische Sprachausgabe
- 👍 atmosphärische Beleuchtung
- 👎 hölzerne Figuren und Animationen

SPIELDESIGN

- 👍 abwechslungsreiche, offene Levels
- 👍 intelligente Rätsel
- 👍 unterschiedliche Lösungswege
- 👍 gute Mischung aus Erkunden, Gesprächen und Action
- 👍 Panik als Spielmechanik

BALANCE

- 👍 nützliche Skills
- 👍 faire Speicherpunkte
- 👍 ausführliches Tutorial
- 👎 insgesamt sehr einfach
- 👎 frustrierende Monsterbegegnung

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 packende surreale Atmosphäre
- 👍 interessante Geschichte und Figuren
- 👍 unerwartete Wendungen
- 👍 wirkungsvolle Entscheidungen
- 👍 mehrere Enden

UMFANG

- 👍 14 Kapitel
- 👍 Wiederspielwert durch Entscheidungen
- 👍 kein Leerlauf
- 👍 viele unterschiedliche Rätsel und Schauplätze
- 👎 keine Nebenaufgaben

FAZIT

Call of Cthulhu ist kein klassischer Horror, aber ein deverses Detektivspiel mit spannender Handlung und herausragender Atmosphäre.

