

Dusk

WELTUNTERGANG IM LO-FI-LOOK

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **New Blood Interactive** Entwickler: **David Szymanski** Termin: **10.12.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Die 90er lassen grüßen! Dusk macht nicht nur Spaß, sondern ist sogar gruselig.

Von Michael Cherdchupan

Duke, Caleb, Lo Wang* – diese Namen dürften Fans von Ego-Shootern aus den späten Neunzigern bekannt sein. Sie gehören zu Charakteren, die sich mit markigen Sprüchen durch Horden von Monstern geschossen haben. Mit ihrem eigenwilligen, respektlosen Humor haben sie ihren Spielen ein Gesicht gegeben. Genau das fehlt Dusk. Obwohl erst dieses Jahr erschienen, orientiert sich der Retro-Shooter bewusst an seinen Vorbildern aus den 90ern – lässt aber ausgerechnet einen kernigen Hauptcharakter aus. Unser Held nimmt es zwar mit einer ganzen okkulten Sekte mitsamt heraufbeschworenen Höllenkreaturen auf, verliert dabei aber kein Wort. Das ist der einzige Fehler, den sich das Spiel erlaubt, denn fernab von Deckungssystemen, Selbstheilung oder komplizierten Waffenfunktionen hat Solo-Entwickler David Szymanski einen Liebesbrief an eine vergangene Ära des Ego-Shooters geschrieben. In Blut. Und mit einem Knochen als Feder. Denn Dusk funktioniert auch überraschend gut als Horrorspiel.

Sieht (ganz) schön alt aus

Der erste Schock kommt durch die Grafik: Ja, die sieht wirklich alt aus. Bei Umgebung und Gegnern lässt sich die Anzahl der Polygone an zwei Händen abzählen. Texturfilter? Kan-



Früh wird klar, dass diese Typen in diesem merkwürdigen Kostüm nichts Gutes im Schilde führen: Sie tragen nicht nur komische Kutten, sondern flüstern zudem merkwürdiges Zeug.

tenglättung? Alles Fremdwörter. Auf die Spitze treiben es die Optionen: Es gibt einen Regler, um die Grafik noch pixeliger zu machen. Und die Farbpalette lässt sich beschränken. Auf diese Weise sieht Dusk fast aus wie ein Titel für die erste PlayStation. Einzig der Effekt wabernder Texturen würde dazu noch fehlen. Die bewusst altmodisch wirkende Präsentation ist eine künstlerische Entscheidung. Sogar die Animationen sind minimalistisch, vor allem da viele Gegner es vorziehen, durch die Luft zu schweben. In dunkleren Arealen wirkt die Grafik durch die gelungene Lichtstimmung trotzdem atmosphärisch. Lediglich die Szenen bei prallem

Tageslicht wirken sehr fad. Aber von denen gibt es ohnehin nur sehr wenige.

Die Einzelspieler-Kampagne ist in drei Episoden unterteilt, die wiederum aus mehreren kleineren Levels bestehen. Dazwischen: Statistiken, die mit einem lauten Knall Punkte auflisten. Das schreit laut »Doom«, aber man überhört es, weil die Musik noch viel lauter ist: Andrew Hulshult hat einen großartigen Soundtrack komponiert. Der weiß, was er tut, er hat bereits an ähnlich gelagerten Projekten wie der Neuaufgabe von Rise of the Triad oder dem Heretic-Revival Amid Evil gearbeitet. Sein brachialer Industrial-Rock mischt sich mit unheimlichen Horrorklänge. Die Musik passt sich dynamisch der Spielsituation an und treibt den Puls nicht nur in hektischen, sondern auch ruhigen Szenen in die Höhe. Kopfhörer sind dabei übrigens ein Muss.

Flüssig und unkompliziert

Das Spiel selbst ist schnörkellos. Gegner kennen nur den direkten Angriff und werfen mit Projektilen aller Art um sich. Pistolenkugeln, Granaten, Raketen – das ganze Programm. Widersacher tummeln sich etliche auf dem Schirm. Wer stehen bleibt, hat schon verloren. Auch bei den ab und an auftauchenden Endbossen, die aber nichts weiter als Kugelschwämme sind. Fünf Schwierigkeitsgrade gibt es, und bereits auf dem mittleren ist bei der flotten Spielgeschwindigkeit eine gute Hand-Augen-Koordination



Spätestens an dieser Stelle im Spiel erkennt man: Wir stecken wirklich tief im Kaninchenbau drin.



An Pixelblut und Splattereffekten gibt es keinen Mangel. In dem Punkt ist Dusk so übertrieben wie seine Vorbilder aus den 90ern.

nötig. Dann hält man selbst bei einer vollen Ladung aufgesammelter Schild-Energie nur wenige Treffer aus. Die Steuerung funktioniert aber so direkt und gut, dass präzise Manöver möglich sind. Wer gut spielen kann, darf auch gut spielen. Hier gibt es keine Einschränkungen bei der Eingabe, keine Verzögerungen durch behäbige Körperphysik oder cinematische Animationen. Alles ist direkt und frei konfigurierbar. Das öffnet die Tür für Speedrunner, die den besten Lauf durch die Levels suchen. Die sind mit rund 10 Minuten Spielzeit recht kurz. Wer bereits weiß, wo die Schlüsselkarten zu finden sind, macht sie noch kürzer. Natürlich dürfen Geheimnisse nicht fehlen. Versteckte Räume gibt es an allen Ecken und Enden - bloß so kreativ versteckt wie in den Klassikern von id-Software sind sie nicht. Da fehlt hier im Leveldesign der allerfeinste Feinschliff.

Tiefer und tiefer in den Abgrund

Beim ersten Durchlauf zeigt Dusk aber eine Stärke, die dann doch überrascht: Das Spiel ist gruselig. Richtig gruselig. Die Kampagne schildert nichts anderes als den Untergang der Welt, der durch dämonische Kräfte herbeigeführt wird. Die erste Episode bleibt da noch auf dem Boden und fängt auf einer verlassenen Farm an. Dort werden Vogelscheuchen lebendig, Bauern mit Kettensägen springen aus dunklen Ecken, und in verlassenen Häusern wimmelt es von rituellen Symbolen. Jedes weitere Level wird immer surrealer. Die zweite Episode wartet mit seltsamen industriellen Umgebungen auf, die Raum und Zeit hinterfragen. Manchmal ist oben unten oder unten oben. In anderen Szenen steht man plötzlich in einem überlebensgroßen Fleischwolf, der offenbar zur Massenopferung der Sekte dient.

Ach, ihr wolltet heute Nacht noch schlafen? Dann lieber gar nicht erst die dritte Episode spielen. Die Stimmung wird dort durch sonderbare Ungetüme und unwirklich erscheinende Umgebungen erst so richtig unheimlich. Da hat man das Gefühl ganz tief im Kaninchenbau zu sitzen – irgendwo in einer anderen Dimension, wo einen alles nur noch zerfleischen möchte.

Der Trip in den Wahnsinn erzählt sich organisch über sein durchdachtes Leveldesign. Zum Beispiel kämpfen wir uns in einem Abschnitt von unterirdischen Tiefen voller Lava an die verschneite Oberfläche. Himmel und Hölle liegen nah beieinander. Was einschätzbar und normal erscheint, wird zum Albtraum. Die antikierte Grafik trägt sogar zum Horroreffekt bei, weil sie unsere Fantasie kitzelt. Dem Lo-Fi-Look dichten wir Details hinzu, die gar nicht dargestellt werden. Vor allem, wenn es mit der Taschenlampe durch Lüftungsschächte geht oder groteske Geräusche durch die Ritzen verschlossener Türen quellen. An den gesichtslosen Helden von Dusk wird man sich zwar nicht erinnern, aber dafür an die unheimliche Stimmung. Dass es sich dabei auch

noch super spielt, macht es zu einem kleinen Software-Kunststück.

Multiplayer-Freunde schauen momentan in die Röhre. Es gibt lediglich Online-Deathmatch mit einer Handvoll nicht sonderlich aufregender Karten. Denen fehlt der Flow und die gute Spielbarkeit, die vergleichbare Shooter haben. Dass der Multiplayer-Modus ohnehin nur eine Dreingabe ist, merkt man auch an der niedrigen Spielerzahl. ★

DUSK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / A64 X2 5000+
Geforce 9800GT / Radeon HD 3800
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce GTX 460 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 alte 3D-Grafik gut nachempfunden 👍 großartiger, treibender Soundtrack
👍 unheimliche Klangkulisse 🚫 Animationen eine Spur zu minimalistisch
🚫 fade Optik bei Tageslicht

SPIELDESIGN



👍 einfallreiches Leveldesign 👍 schnörkelloses Shooter-Gameplay
👍 abwechslungsreiche Gegner 👍 gutes Waffenfeedback
🚫 Secrets nicht immer gut versteckt

BALANCE



👍 flüssige, direkte Steuerung 👍 5 Schwierigkeitsstufen
👍 Waffen-Repertoire für jede Situation 👍 viele Optionen für Steuerung
🚫 anspruchslöse Bosskämpfe

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 überraschend gruselig 👍 Retro-Grafik verstärkt Horroreffekt
👍 Geschichte wird über Umgebungen erzählt 👍 surreale, erinnerungswürdige Szenen
🚫 stummer, gesichtsloser Hauptcharakter

UMFANG



👍 Endlos-Modus 👍 einige Geheimnisse in Levels zu entdecken
👍 abwechslungsreiche Welten 🚫 dürriger Multiplayer
🚫 alle drei Episoden in fünf Stunden durchspielbar

FAZIT

Erstklassig spielbarer Oldschool-FPS mit tollem Soundtrack und gut emulierter Retro-Grafik, der sogar als Horrorspiel funktioniert.



Michael Cherdchupan
@the_whispering

David Szymanski ist in der Indie-Szene kein Unbekannter. Er hat mit Spielen wie Fingerbones oder The Music Machine kleine Adventures mit Grusel-Einschlag entwickelt, die wie schlechte Träume wirken. Mit Dusk kombiniert er seine Erfahrungen mit dem Retro-FPS-Genre. Und das mit bemerkenswertem Ergebnis: Ich stürme, hüpfte, hechte blitzschnell durch Gegnermassen, feuere mit Maschinengewehr und Granaten – und trotzdem erschrecke ich mich zwischendurch. Abgedunkelter Raum und Kopfhörer vorausgesetzt kann einen die unheimliche Atmosphäre des Spiels gefangen nehmen. Ich hatte einen flotten, unkomplizierten Shooter im Schlage eines Quake erwartet. Den bekam ich auch. Aber dass manche Szenen wegen ihrer grotesken Qualität im meinem Gehirn haften bleiben würden – Hut ab!