

The Sinking City

ZWISCHEN LOVECRAFT
UND L.A. NOIRE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bigben Interactive** Entwickler: **Frogwares** Termin: **27.6.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Epic)**

Der Actiontitel will den virtuellen Cthulhu-Mythos mit einem Mix aus Kämpfen und Detektivarbeit aus dem Dornröschenschlaf wecken. Richtig erfolgreich ist The Sinking City aber nur in einem der beiden Teilbereiche. Von Florian Zandt

Charles Reed hat es nicht leicht. Erst wird der Privatdetektiv als einziger Überlebender der USS Cyclops aus dem Meer gefischt. Dann muss er sich mit Drogen benebeln, um

zumindest ein bisschen Abstand von den merkwürdigen Visionen und Anfällen von kurzzeitigem Wahnsinn zu gewinnen, die ihn seitdem plagen. Und schließlich verschlägt es ihn auf der Suche nach Antworten auch noch in das von einer übernatürlichen Flutkatastrophe halb in Schutt und Asche gelegte Städtchen Oakmont. Dort hat man nicht nur mit okkulten Kriminalfällen zu kämpfen, die Charles natürlich lösen muss, sondern auch mit einer Tentakelmonsterplage, geheimnisvollen Ritualen und dem Rassistismus seiner Bewohner.

Einen Großteil der Konzepte von The Sinking City kennt man aus anderen von H.P.

Lovecraft beeinflussten Spielen schon, vom Point&Click-Adventure Shadow Of The Comet bis hin zum bislang letzten Titel Call Of Cthulhu. Den Hass auf alles Andersartige, den Lovecraft unterschwellig in seine Bücher einbringt, behandelt allerdings bislang kein Spiel so direkt und mutig wie das Third-Person-Action-Adventure The Sinking City.

Warum Affen Fische hassen

Euer erster Fall konfrontiert euch mit Robert Throgmorton. Das vermögende Familienoberhaupt ist zwar holzgesichtig, aber wie die anderen Hauptcharaktere ziemlich gut geschrieben. Robert, das Resultat einer Liebesbeziehung zwischen einem Menschen und einer Gorilladame, ist Sohn Albert abhandengekommen. Im Verdacht hat Throgmorton die zugezogenen Innsmouther, Mensch-Fisch-Hybriden, die er als dreckige Flüchtlinge und Schmarotzer bezeichnet – obwohl das Spiel später an zahlreichen Stellen beweist, dass Verallgemeinerungen in der abstrusen Welt von The Sinking City eigentlich keinen Platz haben.

Um auf Alberts Spur zu kommen, untersucht ihr ein Fischerhaus nach Hinweisen, die eure Fallmappe füllen. Dort könnt ihr ähnlich wie in den Sherlock-Holmes-Spielen von Frogwares Fakten miteinander kombinieren und daraus Schlussfolgerungen ableiten. Aus den Erkenntnissen, dass Albert verrückt geworden zu sein scheint und dass im Haus ein Kampf stattgefunden hat, könnt ihr beispielsweise folgern, dass es vermut-



Ungefähr so dynamisch wie auf diesem Screenshot spielen sich die Kämpfe – nämlich kaum.



Florian Zandt
@zandterbird

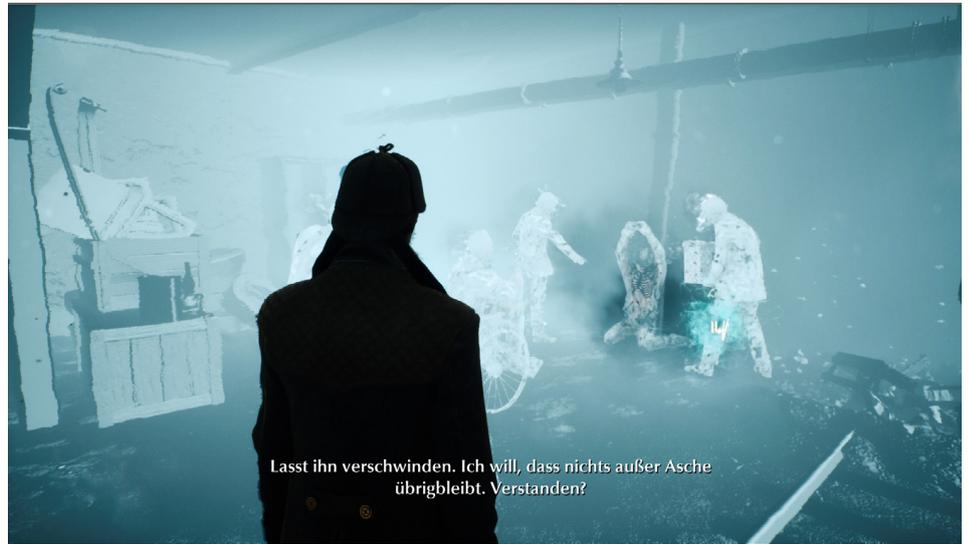


Ich hatte es schon aufgegeben, dass ein Spiel, das indirekt, aber offensichtlich vom Lovecraft-Kanon beeinflusst ist, auch mal die schwierigen Themen rund um die Horror-Ikone aufgreift. Zum Beispiel die Tatsache, dass in den Geschichten um Cthulhu und Co. der Schrecken immer von den Andersartigen ausgeht und oft nur eine Analogie für kaum verhohlenen Rassismus darstellt. The Sinking City stellt sich diesem Problem, arbeitet geschickt damit und plädiert für mehr Verständnis. Zusammen mit den moralischen Grauzonenentscheidungen, die ich immer wieder treffen muss und welche die Nuancen des Spielverlaufs beeinflussen, kann ich fast über die offensichtlichen Makel hinwegsehen. Dass sich die Kämpfe in den Straßen von Oakmont unglaublich klobig anfühlen oder dass selbst Marionetten bessere Mimik als die Charaktere des Spiels draufhaben beispielsweise. Ein bahnbrechendes Erlebnis ist der Mischmasch aus Hinweissuche, uninspiriertem Geballer und durchaus ansprechender Story mit eher lahmem Ende nicht – aber dafür, dass es Antworten auf schwierige Fragen liefert, muss man The Sinking City mehr als nur auf die Schulter klopfen.

lich zum Streit zwischen Albert und den Innsmother Fischern gekommen ist.

Ein weiteres Hilfsmittel sind eure übersinnlichen Fähigkeiten, etwa die Mechanik, die ähnlich wie in Return Of The Obra-Dinn funktioniert: Habt ihr genug Hinweise gesammelt, könnt ihr in einer Vision vergangene Ereignisse rekonstruieren. Der Einsatz dieser Fähigkeiten hat aber auch seinen Preis. Nutzt ihr euren sechsten Sinn zu oft oder schaut ihr zu lange auf grausig verstümmelte Leichen oder monströse Statuen, nimmt eure geistige Gesundheit ab. Die Folge: starke Halluzinationen, die ihr nur mit einem Anti-Psychotikum oder durch aktives Wegschauen wieder in den Griff bekommt.

In späteren Fällen müsst ihr euch zusätzlich durch die Archive in der Polizeistation, dem Krankenhaus oder dem Rathaus wühlen, um beispielsweise die Adressen bestimmter Personen herauszufinden. Da diese Archive recht weit auseinanderliegen, bekommt ihr auf dem Fußweg einen guten Eindruck der abwechslungsreich gestalteten, langsam zerfallenden Stadt und ihren mit recht uninteressantem NPC-Füllmaterial bevölkerten Gassen. Habt ihr alle Schlüsselhinweise beisammen, könnt ihr in eurer Fallmappe eine von zwei möglichen Lösungen auswählen. Diese sind nie schwarz oder weiß, sondern stellen euren eigenen moralischen Kompass auf die Probe, wenn ihr euch beispielsweise entscheiden müsst, ob ihr einen deutlich an Donald Trump ange-



hr besitzt auch übernatürliche Fähigkeiten, mit denen ihr vergangene Ereignisse rekonstruiert.

lehnten Politiker anschwärzen oder einen reinigen Mörder überführen wollt. Zudem haben diese Entscheidungen auch kleinere Auswirkungen auf das weitere Geschehen, auch wenn die zwei möglichen Enden davon nicht wirklich beeinflusst werden.

Geballer zum Gähnen

Die Detektivarbeit lässt sich dank variabler Schwierigkeitsgrade auch kniffliger gestalten. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad bekommt ihr beispielsweise nicht mehr mitgeteilt, wenn ihr alle Hinweise gesammelt habt. Ähnlich regulieren lässt sich das Kampfgeschehen, der zweite große Gameplay-Pfeiler, der je nach Spielstil gut ein Drittel bis ein Viertel des Spiels ausmacht. Hier gibt das Lovecraft-Abenteuer allerdings eine weitaus schlechtere Figur ab. Nicht nur, dass die Animationen hakeln, auch die Handhabung der immerhin recht abwechslungsreichen Waffen zwischen Revolver und Maschinenpistole fühlt sich schwammig an. Da hilft es auch nicht, dass eure Gegner Schwachpunkte besitzen, die den Auseinandersetzungen eine gewisse strategische Komponente verleihen. Auch euer Fähigkeitenbaum ist relativ einseitig. Dort könnt ihr durch das Lösen von Fällen und Kämpfe erlangte Erfahrungspunkte in mehr Lebensenergie, kürzere Ladezeiten für eure Waffen oder effizienteres Crafting investieren, was sich aber nur auf den Actionteil des Spiels auswirkt. Denn das Zusammenbasteln der raren Ressourcen Schießpulver oder Alkohol zu Munition oder Erste-Hilfe-Sets ist zwar schlüssig, hat aber kaum Bedeutung für die Geschichte, da ihr oft auch einfach fliehen könnt.

Immerhin: Die Jagd nach Erfahrungspunkten findet zumindest vor einer atmosphärischen und detailreichen Kulisse statt: Abgebrannte Autos stehen halb verrostet in den verlassen Straßen, ein dichter Nebel wabert über den Boden, überall erheben sich merkwürdige Steingebilde. Gerade wenn ihr mit dem Boot durch die überschwemmten Gebiete von Oakmont tuckert, das Wasser gluckst und es aus dunklen Ecken flüstert,

ist das unheimliche Lovecraft-Flair greifbar. Zumindest die ersten paar Male. Denn trotz Schnellreisepunkten leidet The Sinking City an einem deutlichen Backtracking-Problem, das gerade dann nervig wird, wenn ihr das Zeitliche segnet. Denn ihr werdet immer an der nächsten Telefonzelle wiederbelebt – genau wie wenn ihr ein gespeichertes Spiel ladet. Diese blöde Designentscheidung verpasst der düsteren Wahnsinstour allerdings nur einen kleinen Dämpfer. ★

THE SINKING CITY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500 / FX 8300
Geforce GTX 770 / Radeon R9 380X
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmige Lichteffekte
- detaillierte Umgebungen
- gutes Sounddesign
- hölzerne Gestik und Mimik
- größtenteils maue Sprecher

SPIELDESIGN



- kluge Detektivmechaniken
- Entscheidungen mit richtigen Konsequenzen
- abwechslungsreicher Spielfluss
- unausgegrenzte Kämpfe
- wiel Backtracking

BALANCE



- variable Schwierigkeitsgrade
- ausgeglichenes Crafting-System
- Gegner mit Schwachstellen
- Fähigkeitenbaum nicht sinnvoll implementiert
- nervige Speichermechanik

ATMOSPHÄRE / STORY



- düstere Welt
- komplexe Charaktere
- wendungsreiche Geschichte
- gut eingesetztes Environmental Storytelling
- relativ unbeliebte Stadt

UMFANG



- komplexe Hauptfälle
- zahlreiche Nebenfälle
- keine erzählerischen Längen
- reichhaltiges Waffenarsenal
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Wer dichte Atmosphäre und gehaltvolle Themen sucht, wird bei The Sinking City fündig, muss aber mit Abstrichen bei den Kämpfen leben.

