

The Dark Pictures Anthology: Man of Medan

HORROR-TRIP FÜR EINEN (FILM)ABEND

Genre: **Adventure** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Supermassive Games** Termin: **30.8.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **4 bis 5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Man of Medan lässt uns wie Until Dawn eine packende interaktive Horrorgeschichte erleben. Allerdings macht sich bei der Erzählung die kurze Spielzeit bemerkbar.

Von Elena Schulz

Until Dawn von Entwickler Supermassive Games war 2015 ein Überraschungs-Hit auf der PlayStation 4. Falls ihr es als PC-Spieler nicht mitbekommen habt: Der interaktive Film präsentierte sich zunächst als Horror-B-Movie mit Abziehbildcharakteren. Im Spielverlauf hatte Until Dawn aber ein paar überraschende Wendungen parat und zeigte uns, dass hinter den Figuren und auch der Geschichte mehr steckt, als man auf den ersten Blick vermutet. Das Adventure mit dem unaussprechlich anmutenden Titel The Dark Pictures Anthology: Man of Medan vom selben Entwickler will nun in die gleiche Kerbe schlagen – diesmal allerdings auch auf PC und Xbox One. Außerdem soll aus The Dark Pictures eine Reihe mit insgesamt drei Horrorspielen dieser Art werden, die sich mit

beliebten Gruselmotiven auseinandersetzen. Man of Medan macht den Anfang mit dem klassischen Geisterschiff. Allerdings gibt es einen Haken: die kurze Spielzeit von vier bis fünf Stunden.

Schatzsuche auf hoher See

In Man of Medan begleiten wir eine Gruppe junger Leute, die sich eigentlich nur zu einem entspannten Tauchausflug treffen wollten. Allerdings entdecken sie unter Wasser das Wrack eines Weltkriegsbombers und darin Koordinaten, die zu einem vermeintlichen Schatz führen sollen. Dummerweise werden ein paar Fischer auf sie aufmerksam, die einen großen »Fang« wittern. Sie fackeln nicht lange und überrumpeln die Taucher mit gezückter Waffe. Wir sollen sie zum Schatz führen. Bei den Koordinaten wartet allerdings erst einmal kein Gold, sondern ein altes Frachtschiff aus dem Zweiten Weltkrieg, dem ganz groß »Geisterschiff« auf den Rumpf geschrieben steht – zumindest in unserem Kopf.

Unsere chaotische Heldengruppe in Man of Medan besteht aus Mr. Perfect alias Medizinstudent Alex, seinem schüchternen

Nerd-Bruder Brad, seiner draufgängerischen, stinkreichen Freundin Julia sowie ihrem Aufreißer-Bruder Conrad, der sich prompt an die von allen genervte Kapitänin Fliss ranschmeißt. Deren Schiff haben die jungen Leute vorher für ihren Tauchausflug gemietet. Auch wenn wir keine Teenager vor uns haben, handelt es sich also wieder um ziemlich Klischee-Figuren.

Depp bleibt Depp

Die teils aufgesetzten Dialoge unterstützen diesen Eindruck noch. Man hat das Gefühl, dass Charaktere zu Beginn künstlich unsympathisch gemacht werden sollen, damit später eine Veränderung sichtbar wird, die eigentlich nicht gegeben ist. Die Brüder Brad und Alex sind ein gutes Beispiel: Brad wird beispielsweise gleich zu Beginn von seinem großen Bruder angeschnauzt, weil er noch nie getaucht ist. Alex behandelt ihn deshalb von oben herab und möchte, dass er ihn nicht vor seiner reichen und coolen Freundin blamiert, die Brad erst kennenlernen wird. Später stellt sich aber heraus, dass die beiden ein sehr enges Verhältnis haben, was die Frage aufwirft, warum dem Spieler dieser irreführende erste Eindruck vermittelt wird und warum Alex nicht längst weiß, dass sein Bruder nicht tauchen kann.

Später im Spiel gibt es dann eine Szene, bei der Alex Brad zugesteht, dass er sich verdient gemacht hat und mutiger geworden ist. Die Stelle wirkt aber deplatziert, weil es bis auf das anfängliche Gespräch, dass Brad nicht locker und cool genug sei, keinerlei Konflikt in dieser Richtung gab. Das ganze restliche Spiel über benimmt sich Brad genauso mutig wie der Rest der Bande. Eine Entwicklung vom schüchternen Nerd zum mutigen Helden, wie offenbar vom Entwickler geplant, wird also nicht wirklich sichtbar.

Die Figuren werden uns mit der Zeit zwar sympathischer, das liegt allerdings nicht an einer charakterlichen Entwicklung. Vielmehr fühlt man einfach mit ihnen mit, weil sie sich in einer Notsituation befinden. Zwar



Bei Dialogentscheidungen steht unsere Stimmung bei der Antwort als Hilfe dabei. »Wie genau kommst du hierher?« könnte schließlich auch überrascht statt misstrauisch klingen.

klopfen sie noch vereinzelt dumme Sprüche, im Kern merkt man aber, dass sie einfach nur vom Schiff runter und einander helfen wollen. Dadurch fühlen sich die Figuren aber auch etwas charakterlos an – sie reagieren basierend auf unseren Entscheidungen alle mal mit Mut, mal mit Widerwillen oder Panik auf eine Situation, bringen aber keine echte Persönlichkeit mit, die darüber hinausgeht.

Geisterschiff oder fauler Zauber?

Nachdem wir mit Mühe und Not den Fischern entkommen sind, müssen wir uns verstecken. Dabei schleichen wir durch das Schiff und finden zahlreiche Hinweise darauf, dass etwas schrecklich schiefgelaufen ist. Der riesige Dampfer ist übersät mit Leichen, die aussehen, als wären sie vor Angst gestorben. Diesem Geheimnis müssen wir auf den Grund gehen, während wir gleichzeitig nach einem Fluchtweg suchen. Dafür brauchen wir aber die Verteilerkappe unseres Boots, die die Fischer konfisziert haben. Oder wir finden einen anderen Fluchtweg.

Beim Erkunden fällt die ungemein dichte Horroratmosphäre auf. Es ist bis auf den Schein von Taschenlampen stockdunkel, und immer wieder hören wir unheimliche Geräusche wie Zischen oder Poltern. Außerdem beginnen unsere Spielfiguren mit der Zeit scheinbar, den Verstand zu verlieren. Sie hören und sehen Dinge, die offenbar gar nicht da sind, und die auch nur manche von ihnen wahrnehmen können. Beispielsweise verändern sich Leichen, wenn wir sie genauer betrachten, eine Patrone verwandelt sich plötzlich in einen Blutegel, und in der Raumecke stand eben noch eine wunderschöne Matrosin, die im nächsten Moment verschwunden ist. Sogar vereinzelt Jumpscars



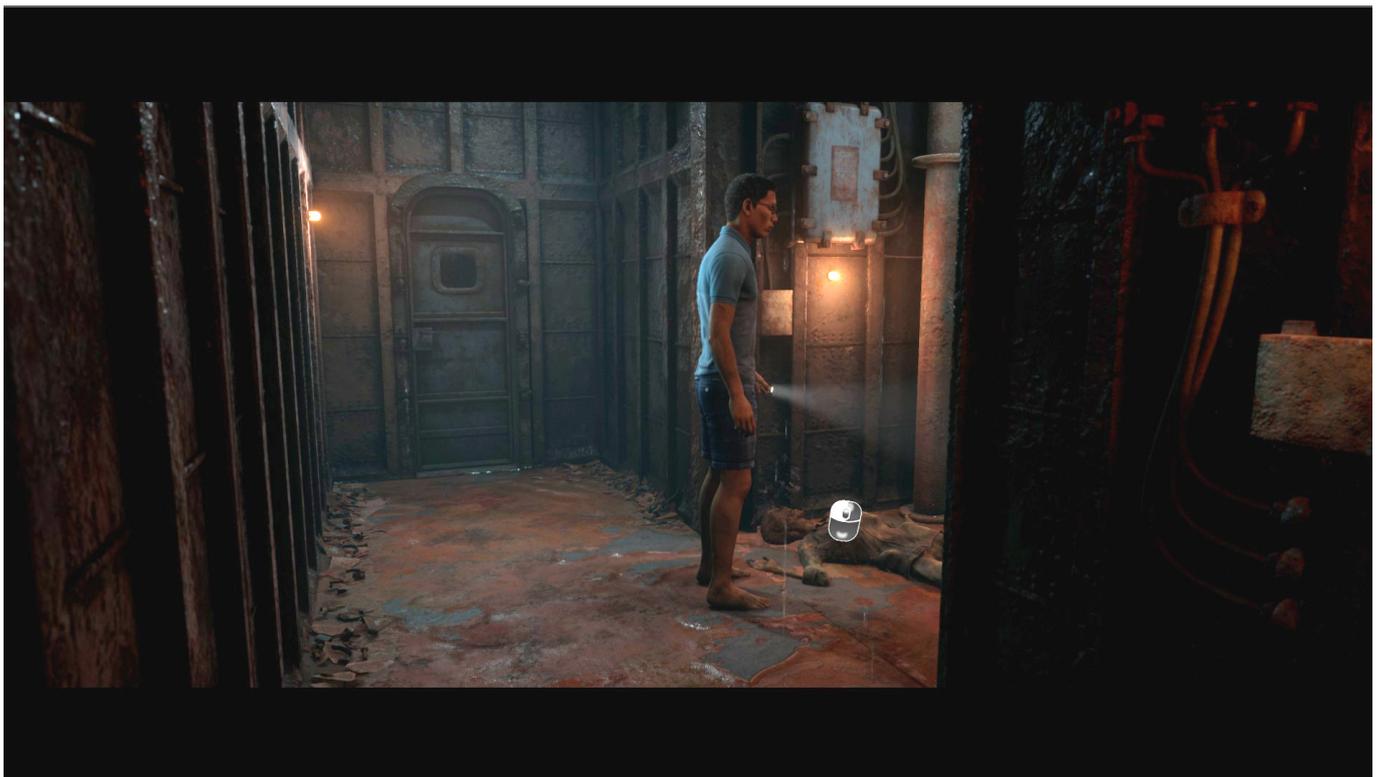
In Quick-Time-Events müssen wir meist schnelle und gefährliche Aktionen meistern.

res wie aus Schränken fallende Tote sorgen für gelungene Schocks. Was Man of Medan bei den Figuren nicht leistet, macht es bei Horror und Anspannung wieder wett.

Spukt es also wirklich auf dem Schiff? Oder ist in Man of Medan nichts, wie es scheint? Leider ist das Mysterium von Man of Medan für aufmerksame Spieler sehr schnell zu durchschauen. Neben zahlreichen Hinweisen auf dem Schiff selbst landen wir zwischen den Spielabschnitten immer wieder beim sogenannten Kurator, der den Spielfortschritt begleitet und unsere bisherigen Entscheidungen (etwas kryptisch) beurteilt. Wollen wir das, gibt er uns sogar einen eindeutigen Tipp, was auf dem Schiff wirklich los ist. Als die Helden dann endlich das Geheimnis lüften, sitzen wir als Spieler deshalb schon etwas gelangweilt vor der großen Enthüllung.

Die Qual der Wahl

Die Auflösung bleibt immer gleich, aber sonst ändert sich eine ganze Menge durch unsere Entscheidungen. Manche wirken subtiler, andere können Charaktertode oder gar ein vollkommen anderes Ende zur Folge haben. Bei allen Wahlmöglichkeiten läuft dabei ein Timer mit, der uns nicht allzu lange überlegen lässt. Einige Entscheidungen beeinflussen, welche Art von Charakter wir spielen. Beispielsweise können wir Alex als Brad raten, Julia einen Heiratsantrag zu machen. Das tut er dann auch. Anschließend wird das Verhältnis von Julia und Alex noch enger, und die Gespräche ändern sich. Diese Kursänderungen machen aber oft nur Nuancen aus und dienen mehr dazu, die Figuren sanft in eine Richtung zu schubsen, indem man etwa entscheidet, ob Alex eher ein Romantiker oder Skeptiker ist.



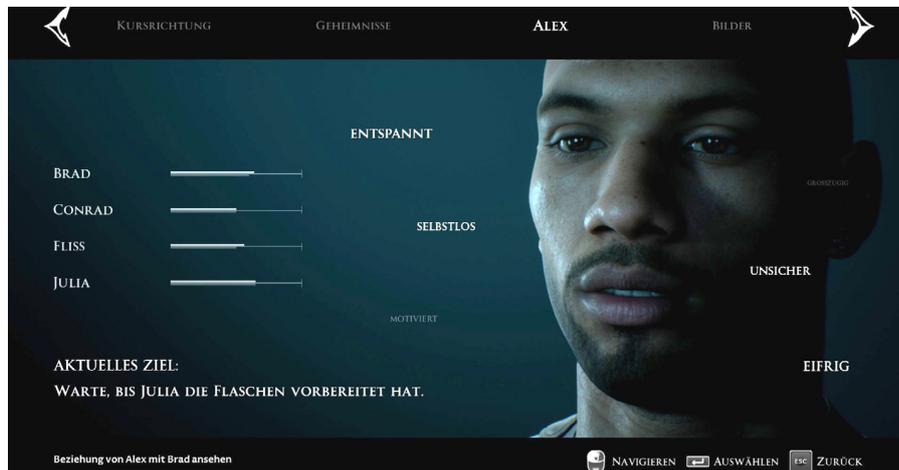
Stehen wir nahe genug an Objekten, erscheint ein Maussymbol, um eine Interaktionsmöglichkeit anzuzeigen.

Andere Entscheidungen finden direkt in Dialogen statt, wobei neben der Antwortmöglichkeit auch die zugehörige Gefühlslage (etwa »wütend«) abgebildet wird. Das ist hilfreich, damit man nicht aus Versehen eine ungewünschte Reaktion zeigt. Auch diese Optionen beeinflussen hauptsächlich die Beziehungen und Charakterzüge der Figuren. Wie erwähnt macht sich das im Spielverlauf aber eher peripher bemerkbar – die Charaktere unterhalten sich vielleicht etwas freundlicher oder genervter, bleiben insgesamt aber zu blass und gleichförmig.

Die letzte Form von Entscheidung läuft ähnlich wie in Telltale-Adventures ab. In meist brenzlichen Situationen haben wir zwei Möglichkeiten und können zum Beispiel unsere aktive Spielfigur retten oder einer anderen Person helfen. Oder wir wählen zwischen Aktionen wie einen Gegner abzulenken oder uns zu verstecken. An einer Stelle versteckt Brad sich zum Beispiel vor den Fischern. Entscheiden wir uns als Conrad falsch bei »Ablenken« und »Weglocken«, wird Brad geschnappt. Allerdings macht das keinen großen Unterschied. In einer späteren Sequenz landet Brad am selben Punkt, egal ob er sich bislang allein versteckt hat oder bei den Fischern war. Generell ändern Entscheidungen über die erste Spielhälfte hinweg oft nur Details. Zum Beispiel variieren die Gruppen, wenn die Figuren getrennt werden, und man hört neue Dialoge oder man landet in neuen Räumen und findet vielleicht andere Hinweise. Der grundlegende Ablauf bis zu einem bestimmten Punkt bleibt aber gleich.

Eine Taste kann alles entscheiden

Gegen Ende wird es dann dramatischer. Dann kann jede Entscheidung zum Charak-



Über Dialoge und Entscheidungen etablieren wir die Persönlichkeit unserer Figur und ihre Beziehung zu den anderen. Richtig bemerkbar macht sich das beim Spielen aber nicht.

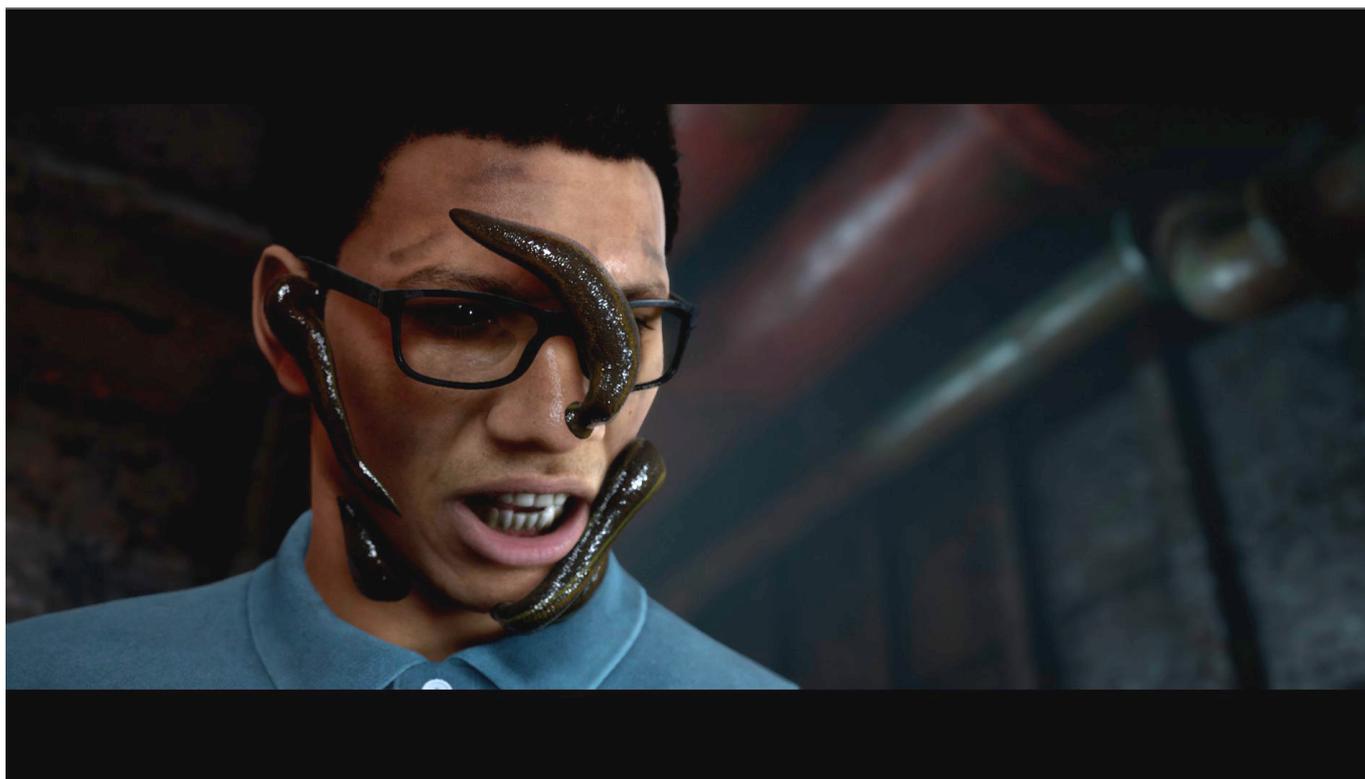
tertod führen, was die Geschichte schon allein dadurch ändert, dass eine Figur wegfällt. Jeder Charakter kommt irgendwann in eine Situation, die ihn theoretisch das Leben kosten kann, wenn man die falsche Entscheidung trifft oder falsch reagiert. Teilweise ändern sich hier auch große Teile des Finales. Man darf beispielsweise wählen, ob man Brad oder Alex losschickt, um den Strom im Schiff wieder anzustellen. Je nachdem, wer es tut oder ob es gelingt, erlebt man ganz unterschiedliche Passagen. Es kann etwa zu einem Kampf zwischen Brad und einem der Fischer kommen, oder Alex muss die Verteilerkappe vor Ratten retten.

Über die Verteilerkappe entscheidet sich auch, wie das Spiel für alle ausgeht. Verlieren wir sie endgültig, fällt ein Weg weg, das Schiff zu verlassen. Es gibt noch andere Möglichkeiten, aber wer Pech hat, kommt damit vom Regen in die Traufe. Pech ist ein

gutes Stichwort, denn die Verteilerkappe zeigt einen großen Frustrationsfaktor von Man of Medan: Ein falscher Tastendruck an irgendeiner Stelle kann hier schon bedeuten, dass ein gutes Ende komplett unerreichbar wird, oder an anderer Stelle, dass ein Charakter stirbt. Das ist ärgerlich, weil man ein einzelnes Quick-Time-Event zwischendurch sehr leicht vermasseln kann und es darauf ankommt, einen Großteil der Reaktionstests gut genug zu bewältigen. Vereinzelt gibt es aber auch Momente im Spiel, in denen es auf einmal um alles geht. Beim ersten Versuch hat man hier manchmal kaum eine Chance, so schnell richtig zu reagieren, oder man weiß schlicht nicht, wie man in einem Dialog am besten antworten soll.

Wie viel Spiel steckt im Film?

Wirklich viele »echte« Spielmechaniken hat Man of Medan nicht zu bieten. Neben den



Horror wird großgeschrieben. Neben der ständig präsenten Gruselatmosphäre gibt es auch kleine Schockmomente wie hier mit dem Blutegel. Bäh!

Dialogen und Entscheidungen gibt es die angesprochenen Quick-Time-Events. Die fallen anfangs noch sehr einfach aus und nehmen beim Verpatzen wenig Einfluss – ein Charakter stolpert zum Beispiel, rappelt sich aber wieder auf und läuft weiter. Später kann ein falsch ausgeführtes Quick-Time-Event, bei dem man in der Regel schnell die Tasten W, A, S oder D betätigen muss, aber zu einem tödlichen Sturz führen. Es gibt zudem auch Sequenzen, in denen wir im richtigen Rhythmus die Taste S drücken müssen, um einen ruhigen Herzschlag zu simulieren. Versagen wir hier, müssen wir meist schwierige Verfolgungsjagden überstehen.

Diese Momente sind oft die spannendsten von Man of Medan, auch weil sie nicht überstrapaziert werden. Solche Reaktionstests kommen überraschend selten vor. Die meiste Zeit neben den Zwischensequenzen sind wir so auf dem Schiff unterwegs und erkunden. Es gibt Schriftstücke mit neuen Informationen zu Crew und Schiff zu finden, aber auch nützliche Objekte wie Messer oder Geheimnisse, die uns mehr darüber verraten, was wirklich passiert ist. Zudem hängen vereinzelt Bilder an der Wand, die uns sogenannte Vorahnungen erleben lassen und kurz mögliche Todesszenen andeuten. Die sind aber eher dazu da, die Spannung zu steigern, als uns wirklich die Option zu bieten, irgendwas zu verhindern. Dafür sind die gezeigten Momente zu kurz.

Beim Erkunden steuern wir die Figuren relativ frei – relativ, weil die Kamera extrem eingeschränkt und auf bestimmte Winkel festgelegt ist. Das kann einen schnell durch-



In Bildern verstecken sich Vorahnungen, die uns Ausblicke auf mögliche Todesszenen geben.

einanderbringen, wenn die Kamera plötzlich von direkt hinter dem Charakter auf links neben ihm umschwenkt. Ähnlich nervig ist die träge Steuerung: Mit Tastatur und Controller bewegen sich die Figuren sehr schwerfällig und wenden wie große Ozeandampfer. So kann schon das Untersuchen eines Objekts zur Geduldsprobe werden.

Immerhin kann man die ruhigen Momente auch nutzen, um sich das Schiff genauer anzuschauen. Die Kulisse ist in einen kinoreifen Film-Look getaucht und glänzt durch scharfe Texturen, viele Details und eine sehr stimmungsvolle Beleuchtung. Nur vereinzelt sind uns kleine, flimmerige Bildfehler aufgefallen, die etwas stören. Auch die Sprecher machen sowohl auf Deutsch als auch Englisch einen guten Job und unterstützen die insgesamt dichte Atmosphäre durch Angst und Anspannung in der Stimme.

Ein Durchlauf reicht nicht

Damit bietet Man of Medan in seiner kurzen Spielzeit insgesamt durchaus ein spannendes Paket für Horrorfans, das allerdings nicht an Until Dawn herankommt – zumindest nicht, wenn man es nur einmal durchspielt. Denn Man of Medan ist komplett darauf ausgelegt, mehrmals erlebt zu werden.

Allein die Entscheidungen rechtfertigen einen erneuten Durchlauf. Zusätzlich bietet das Spiel aber den sogenannten Curator's Cut an, über den man das gesamte Spiel aus alternativen Perspektiven erleben kann, wenn man die Story bereits durchgespielt hat. Statt Brad steuert man zum Beispiel in der ersten Szene auf dem Schiff dann Alex und kann verhindern, dass er seinen Bruder anblafft. Damit kann man die Geschichte noch einmal auf eine völlig andere Art beeinflussen. So beantwortet Man of Medan auch geschickt Fragen, die nach dem ersten Durchlauf offen blieben. Hinzu kommen zwei Koop-Modi. Der eine ist ein sogenannter Kinomodus, bei dem man seinen Freunden Figuren zuweist und dann abwechselnd spielt. Das passt wunderbar zur kurzen Spielzeit. Man of Medan lässt sich mit knapp fünf Stunden gut an einem Abend schaffen und wird so zu einer idealen Party-

Unterhaltung. Der andere ist ein Online-Koop, den ihr gemeinsam mit Freunden spielen könnt: Hier wird der Curator's Cut mit der normalen Geschichte verknüpft, und jeder Spieler übernimmt eine Perspektive. Dieser Modus bietet sozusagen das vollständige Erlebnis. Dabei könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr euch per Voicechat absprechen oder euch lieber überraschen lassen wollt. Gerade beim mehrmaligen Spielen bietet Man of Medan damit deutlich mehr, als es zunächst den Anschein hat. ★

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY MAN OF MEDAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-3470 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-8400 / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- filmreifer Look
- atmosphärische Beleuchtung
- viele Details und scharfe Texturen
- gute Sprecher
- Schiff sieht überall gleich aus

SPIELDESIGN



- Entscheidungen mit Konsequenzen
- fordernde Quick-Time-Events
- Dialoge beeinflussen Handlungen
- viel zu erkunden
- schwerfällige Steuerung

BALANCE



- Schwierigkeit steigt
- guter Spielfluss aus Erkunden, QTEs und Dialogen
- speichert jede Entscheidung
- überflüssiges Beziehungssystem
- einzelne Quick-Time-Events haben zu viel Einfluss

ATMOSPHÄRE / STORY



- interessantes Mysterium
- spannende Horrorgeschichte
- dichte Gruselatmosphäre
- Figuren bleiben blass
- Ende sehr abrupt und unspektakulär

UMFANG



- hoher Wiederspielwert
- Online-Koop und Kinomodus
- alternative Geschichte nach dem Durchspielen
- viele Geheimnisse, Bonusinhalte und Hinweise zu entdecken
- kurze Spielzeit

FAZIT

Man of Medan ist ein kurzes, aber packendes Horror-Adventure, bei dem wir das Schicksal der etwas farblosen Helden bestimmen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Man of Medan hat mich ähnlich gefesselt wie Until Dawn. Allein die tolle Gruselatmosphäre hat bei mir permanent Anspannung erzeugt. Als beispielsweise die geisterhafte Matrosin in meinem Augenwinkel aufgetaucht ist, war ich so irritiert, dass ich später das aufgenommene Videomaterial prüfen musste, um nachzuschauen, ob ich sie mir nicht nur eingebildet hatte. Man of Medan spielt gekonnt mit Wahrnehmung und Wirklichkeit und führt damit Spieler und Charaktere gleichermaßen aufs Glatteis. Und wem das noch nicht ausreicht – die fieseren Quick-Time-Events sind definitiv für eine gute Portion Panik (und auch Flüche) gut. Für Geschichte und Horror funktioniert die kurze Spielzeit problemlos. Leider bleiben dafür die Figuren aber etwas auf der Strecke. Am Ende waren sie dann nicht einmal mehr Klischees, sondern tatsächlich komplett untereinander austauschbar. Trotzdem bin ich gespannt, wie es mit den anderen Horrorgeschichten der Anthologie weitergeht und welche bekannten Horrormotive noch bedient werden.