

The Medium

GRUSELN MIT NIVEAU

Genre: **Adventure** Publisher: **Bloober Team** Entwickler: **Bloober Team** Termin: **28.1.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Die düstere Melancholie von *Silent Hill* trifft den stilvollen Charme von *Baphomet's Fluch*. Die neuartige Splitscreen-Mechanik macht den Oldschool-Horror besonders, doch im Zentrum steht vor allem eine bittere Story. Von Alex Ney

In gedimmtem Licht sehen wir eine junge Frau, ihr Gesicht ist so schmutzig wie der Tisch, an dem sie sitzt. »Alles beginnt mit einem toten Mädchen«, sagt sie und zieht nervös an ihrer Zigarette. Die Szene wechselt zu einem nächtlichen See. Dort steht an einem Holzsteg ein Mädchen im Nachthemd, vielleicht zwölf Jahre alt. Es zittert vor Angst. Denn hinter ihr erscheint eine Gestalt mit einer Pistole. Ein Schuss fällt, und Marianne, die Frau am Tisch, drückt ihre Zigaret-



The Medium schickt sich an, großen Horrornamen wie *Silent Hill* oder *Resident Evil* Konkurrenz zu machen. Dabei kommt es aber ganz ohne Kämpfe aus.

te aus. Es sei wie eine Erinnerung, die sie ständig verfolge, jedoch ohne einen Sinn zu ergeben. Bis zu dem Tag, an dem ein gewisser Thomas anruft, der offenbar mehr über

Mariannes Erinnerung weiß. Im verlassenen Niwa-Erholungsresort soll sie ihn treffen, um mehr über das Mädchen am See zu erfahren. Marianne begibt sich dorthin. Und zwi-



Zur Lösung einiger Puzzles benötigen wir Energie aus Geisterquellen (hinten im Bild). Doch die Dinge sind nicht immer leicht zu erreichen.



Nachdem wir das Erholungsresort betreten haben, lernen wir »Trauer« kennen. Das Mädchen lebt in der Geisterwelt, ihr ist Schreckliches widerfahren.

schen den heruntergekommenen Überbleibseln besserer Tage beginnt schließlich die Geschichte von *The Medium*.

Ein neues Silent Hill?

The Medium hat viel vom Horrorklassiker *Silent Hill*. Und damit ist nicht nur der genial verstörende Soundtrack von Akira Yamaoka gemeint. Nein, es ist genauso durchzogen von einer absoluten Düsternis, legt Wert auf detaillierte Charakterzeichnung und verwendet oft halbstarre Kameraeinstellungen. Doch *The Medium* ist kein klassisches Survival-Horrorspiel, denn gekämpft wird in diesem Adventure nicht. Stattdessen gibt es ausgeklügelte Qualitätsrätsel, die wir mit viel Spaß an der Sache erledigen.

Trotzdem orientiert sich *The Medium* nicht nur an Spielegrößen vergangener Tage. So kommt häufig eine innovative Splitscreen-Mechanik zum Einsatz, die es uns erlaubt, das übersinnlich begabte Medium Marianne, die Frau aus der ersten Szene, simultan in zwei Realitäten zu steuern – in der materiellen und in der Geisterwelt. Dadurch verdoppelt sich in gewisser Weise der Spielspaß, weil sich manche der durchweg großen Areale zweifach erkunden lassen.

Rätseln im Hotel

Im Verlauf der hochemotionalen Geschichte steuern wir Marianne unter anderem durch idyllische Wälder, eine unheimliche Burgruine und sogar einen verlassenen Atombunker. Der Hauptschauplatz des Spiels ist aber das vielfältige Niwa-Erholungsresort, wo wir den mysteriösen Anrufer Thomas zu finden hoffen. Das Resort ist ein mehrstöckiges Gebäude mit zahllosen Zimmern, Schwimmbädern, einer Kindertagesstätte und unübersichtlichen Kelleranlagen. Das größte

Problem für unser Medium ist jedoch die Tatsache, dass der gesamte Bau vom Tod durchdrungen ist. Wenn Geister oder dämonischen Kreaturen in der Nähe sind, triggert das Mariannes mediales Seelen-Ich und somit die Splitscreen-Mechanik.

Dann geht es vor allem darum, die teils sehr liebevoll gestalteten Rätsel zu lösen. Zum Beispiel wollen wir einen Fahrstuhl in Gang setzen, seine Energieversorgung kann Marianne aber nur in der Geisterwelt aktivieren. Also trennt sich Marianne von ihrem physischen Körper, umgeht in der Astralebene die materiellen Hindernisse der realen Welt und versorgt die Stromquelle des Aufzugs mit Energie, die sie zuvor aus einer sogenannten Geisterquelle entnommen hat. Die fesselndsten Puzzles sind klassische Kombinationsrätsel wie eine große Wasserpumpenschalttafel, mit deren Hilfe wir uns nach und nach einen Weg durch den bereits erwähnten Bunker bahnen. Oder ein Fotola-

bor, wo wir mit Entwicklungs-, Stopp- und Fixierbädern experimentieren dürfen. Manchmal müssen wir für des Rätsels Lösung in den Untersuchungsmodus in Ego-Perspektive wechseln. Was sich dem bloßen Auge entzieht, wird hier quasi per Röntgenblick zutage gefördert. Das funktioniert allerdings auch im regulären Modus, um etwa Geisterfußspuren sichtbar zu machen, die uns zu wichtigen Orten führen.

Was den ohnehin schon motivierenden Adventure-Teil weiter aufwertet, ist die Art, wie Marianne Situationen und Objekte kommentiert. Das macht sie nämlich fast schon literarisch mit einer guten Portion schwarzem Humor – und untermalt ihre Ansagen mit mimischen Details wie einem kurzen, natürlichen Nasenzucken.

Lauf, Marianne, lauf!

So richtig ungemütlich wird's, wenn »Der Schlund« die Bühne betritt, der einzige ech-



In diesem ruhig gelegenen Wohnblock ist Marianne zuhause. Die Umgebungsgrafik kratzt zuweilen am Fotorealismus, besonders in den eindrucksvoll detaillierten Wäldern.



Während in der materiellen Welt alles in Ordnung zu sein scheint, bedroht uns auf der Geister-ebene ein fies dreinschauender Skeletthundemensch. Nix wie weg!

te Gegner in The Medium. Er ist ein unerbittlicher Seelenfresser in Gestalt eines aufrecht gehenden Gargoyles, mit dem wir bei jeder Begegnung anders umgehen müssen. Mal jagt uns das Vieh in einer episch inszenierten Verfolgungsjagd durch die Gänge, an anderer Stelle schleichen wir mit angehaltenem Atem an ihm vorbei. Einige dieser Passagen erfordern zusätzlich die Lösung eines kleinen Puzzles, bei dem wir unserem Verfolger etwa eine Ladung Schutt vor die Füße kippen, um ihn zu verlangsamen. Noch dazu will uns der Schlund nicht nur in der Geister-, sondern auch in der echten Welt an den Kragen, wobei er auf der materiellen Ebene nahezu unsichtbar wird.

Das alles klingt vielleicht so, als würde es den sonst eher ruhigen Adventure-Rhythmus stören, doch sämtliche Actionsequenzen und Stealth-Passagen lassen sich hervorragend spielen. Ein Problem ist eher, dass die Checkpoints etwas zu weit auseinander liegen. Außerdem ist der Schlund eben der einzige richtige Widersacher. Zwar behindern uns zuweilen auch riesenhafte Höllengestalten beim Balancieren über eine Schlucht, der Abwechslung wäre ein weite-

rer Jäger jedoch sehr förderlich gewesen. Nicht alle Begegnungen der paranormalen Art sind indes gefährlich. So treffen wir im verdorrten Schattenreich ein kleines Mädchen mit kreideweißer Totenmaske, das sich selbst »Trauer« nennt. Sie fungiert als unsere Bezugsperson in diesem ganzen Albtraum – und ist außerdem ein ziemlich tragischer Charakter. Mehr verraten wir hier aber aus Spoiler-Gründen natürlich nicht.

Oberklassehorror für Rätselfans

The Medium brilliert mit einer eindringlich erzählten Geschichte, qualitativ hochwertigen Puzzles sowie einer sagenhaft bedrohlichen Klangkulisse. Die Splitscreen-Mechanik ist zwar nicht das Herzstück des Spiels, bringt aber willkommene Abwechslung in die Abenteueri. Obwohl Bloober Team (Layers of Fear, Observer, Blair Witch) die Action- und Stealth-Passagen erfrischend umgesetzt und gut integriert hat, ist das Gegnerarsenal zu dünn. Auch ein weiterer Storycharakter wie »Trauer« hätte Abwechslung gebracht. Unter dem Strich bleibt trotzdem ein sehr erlebenswertes Gruselabenteuer, das Horrorfans nicht auslassen sollten. ★



Immer wieder heftet sich ein abartiges, seelenfressendes Monstrum – der Schlund – an unsere Fersen. Kommt es Marianne besonders nahe, müssen wir den Atem anhalten.

Meinung

Alex Ney
@AlexNey18



Nicht schlecht, Herr Specht! Mit Bloober Teams recht Jumpscare-lastigen Vorgängerwerken konnte ich so gar nichts anfangen, The Medium dagegen hat mich gleich gepackt. Aber das liegt weniger an der hochangepriesenen Splitscreen-Mechanik. Klar, die zwei simultanen Realitäten werben das Geschehen auf und geben den Rätseln im wahrsten Sinne des Wortes eine zusätzliche Ebene. Der eigentliche Bringer war für mich aber die in Silent-Hill-ähnliche Klänge gebettete, schonungslose Geschichte mitsamt ihren toll geschriebenen Akteuren. Marianne ist für mich die wohl tiefgründigste Hauptfigur in einem Spiel der letzten Jahre. Bis zurück zu ihrem dritten Lebensjahr erzählt das Spiel Mariannes Entwicklung, ohne dabei langweilig oder seicht zu werden. Aber auch »Trauer« belebt die Story ungemein, das Geistermädchen ist – in gewisser Weise – sogar richtig liebenswert. Beim Durchspielen habe ich mich auf jede Begegnung zwischen Marianne und Trauer richtig gefreut. Und ich würde die beiden gern in The Medium 2 wiedersehen.

THE MEDIUM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600 X4 / Ryzen 5 2500X X4
Geforce GTX 1060 / Radeon R9 390X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 9600 X6 / Ryzen 7 3700 X8
Geforce GTX 1660 / Radeon RX 5600 XT
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



kinoreife Cutscenes sehr realistische Vegetation authentische Animationen herausragende Musik von Akira Yamaoka vereinzelt hässliche Texturen

SPIELDESIGN



innovative Splitscreen-Mechanik ungewöhnliche Fähigkeiten motivierende Kombinationsrätsel Verfolgungsjagden manchmal sperrige Steuerung

BALANCE



ausgewogener Schwierigkeitsgrad logische Puzzles optionale visuelle Hilfestellungen gute Mischung aus Schleichen und Wegrennen Checkpoints zu weit auseinander

ATMOSPÄRE / STORY



filmreifes Horordrama eindringliche Erzählweise interessante Charaktere furchteinflößende Gegner gruselige Umgebungsgeräusche

UMFANG



mit zwölf Stunden angemessen lang viele unterschiedliche Schauplätze zahlreiche Puzzles wenige Gegner mäßiger Wiederpielwert

FAZIT

Fesselnder Horror mit bewegender Geschichte, verstörendem Sound und tollen Rätseln. Mehr Bedrohungen hätten es noch besser gemacht.

