Tormented Souls

RESI UND SILENT HILL BEKOMMEN EIN KIND ...

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **PQube** Entwickler: **Dual Effect, Abstract Digital** Termin: **27.8.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Tormented Souls verlegt das Setting des ersten Resident Evil nach Silent Hill – und zeigt, dass klassischer Survival-Horror auch heute noch funktioniert. Es gibt aber ein paar Häkchen. Von Alex Ney

Wer den Herrenhaushorror von Resident Evil aus dem Jahr 1996 kennt, der weiß über Tormented Souls schon mal eine ganze Menge. Dessen stilvolle Gruselvilla und Spielgeschehen sind nämlich eindeutig dem Capcom-Klassiker entliehen; beim Gegnerdesign sowie bei der Klangkulisse hat es sich indes bei Silent Hill 2 bedient. Entsprechend erkunden wir in Tormented Souls eine viktorianisch anmutende Villa, die von dämonischem Treiben heimgesucht wird. Dabei stellen sich uns knackige Rätsel und grausig verstümmelte Viecher in den Weg, denen wir mit althergebrachten Waffen Löcher in die fauligen Wänste schießen.

Das hat uns erstaunlicherweise nicht weniger Spaß gemacht als in Resident Evil und Co., zumal die Geschichte von Tormented Souls es versteht, knisternde Spannung aufzubauen. Die Story fällt zum Ende jedoch ab – und lässt so das relativ schmale Entwicklungsbudget sichtbar werden.

Was uns hier im Rollstuhl entgegenkommt, zählt zu den gefährlichsten Gegnern des Spiels.

Eilstart ins kaltnasse Grauen

Wir verkörpern die 26-jährige Caroline Walker, die äußerlich betrachtet einer japanischen Interpretation von »Alice im Wunderland« entsprungen sein könnte. Aber warum sollten wir zur Abwechslung nicht im niedlichen Schleifchen-Outfit durch Blut und Gedärme waten? Zu Beginn der Geschichte erhält Caroline einen Brief, ihm liegt ein abgegriffenes Polaroidfoto zweier junger Zwillingsschwestern bei. »Glaubst du wirklich, dass du uns einfach hier sitzenlassen kannst?«, drohen ihr die Mädchen auf der Rückseite. Doch Caroline versteht nur Bahnhof und beschließt neugierig, sich zur Absenderadresse zu begeben. Dort – in einem zum Krankenhaus umfunktionierten Nobelhaus – wird Caroline allerdings von einem wuchtigen Schlag auf den Hinterkopf niedergestreckt. Kurz darauf erwacht sie verletzt und orientierungslos.

Halbe Portionen wie diese bewegen sich schnell. Oft müssen wir während des Schießens ausweichen.

Auf uns wirkte der Einstieg überhastet; gern hätten wir mehr über Caroline erfahren. Außerdem ließe sich monieren, dass die Story primär durch Tagebucheinträge erzählt wird. Das literarische Niveau ist aber hoch genug, um den Mangel an stimmungsvollen Zwischensequenzen zu kompensieren. Nicht auszugleichen ist dagegen die oft unpassende Betonung der englischen Sprecher. Für uns klang es stellenweise gar so, als hätte insbesondere Carolines Stimmgeberin das Spiel nie zu Gesicht bekommen.

Villa mit zwei Gesichtern

Genau wie im klassischen Resident Evil oder auch Silent Hill ist unser größter Gegner die sperrige Steuerung, die nicht angepasst werden darf. Anders gesagt steuert sich Caroline

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18

Super, dass mehr und mehr Entwickler den Survival-Horror der 90er exhumieren. Besonders würdig fand ich Song of Horrors Interpretation, nur die Schießereien habe ich vermisst. Entsprechend begeistert klemmte ich mich dann vor Tormented Souls, doch ich muss zugeben, dass der Einstieg frustrierend war. Denn ich musste erst mal herausfinden, wie Ressourcen- und Speicherstandmanagement funktionieren. Abspeichern und Herumballern im Hurra-Stil führten nur dazu, dass ich das Spiel nach fast zwei Stunden von vorn beginnen muss... äh wollte. Für den holprigen Start bin ich dennoch entschädigt worden: von den fordernden Kämpfen und der vielschichtigen Story. Letztere wird zwar nach Schema F aufgelöst, hielt mich aber ziemlich lang bei der Stange. Und das ist es, was am Ende für mich zählt.

wie ein ausrangierter Panzer, was immerhin spannendere Kämpfe und Verfolgungsjagden mit sich bringt. Als Kameraperspektive wählt Tormented Souls wie seine Vorbilder die bisweilen starre Beobachtersicht. Nicht jeder Winkel des Herrenhauses ist demnach einsehbar, und so sind böse Überraschungen für uns vorprogrammiert.

Doch wir lotsen die extravagante Heldin nicht nur durch geschmackvoll antik eingerichtete Arbeitszimmer, Bibliotheken und Wohnkorridore. Nein, da sind auch von Tod erfüllte Operationssäle, Entbindungszimmer und Intensivtrakte. Selbst riesige, mit satanischen Reliquien ausstaffierte Untergrundanlagen und stockdunkle Bunker sind vorhanden. Wie gut ist es da, dass wir über eine unerschöpfliche Lichtquelle verfügen, ein stabil brennendes Benzinfeuerzeug. Später bekommen wir auch noch eine Arbeitslampe dazu. Die optisch tolle Umgebung hat bei hohen Grafikeinstellungen freilich ihren Preis. So genügte die empfohlene Geforce GTX 960 nicht, um effektreiche Räume ruckelfrei darzustellen. Für die volle Grafikpracht bedarf es daher mindestens einer Grafikkarte aus der Folgegeneration.

Erst rätseln, dann schießen

In Ruhephasen zu extrem düsterer oder angenehm melancholischer Musik lösen wir in Tormented Souls zumeist aufwendig gestaltete Denkaufgaben. Zum Beispiel müssen wir anhand eines Schalterpuzzles einen Stromgenerator zum Laufen bringen (Klassiker!) oder nach dem Senso-Prinzip ein Grammophonrätsel entschlüsseln. Zuweilen wechseln wir per Wandspiegel auch die Zeitebene in Richtung Vergangenheit.

Analog zum Spielfortschritt gestalten sich die Tüfteleien zunehmend schwieriger, und auch die Konfrontationen mit fleischigen Monstrositäten werden häufiger. Das Gros der Gegner kommt dabei ganz ohne Beine aus, einige Monster schwingen ihre verwesenden Torsi in Rollstühle. Die ganz Harten haben sich sogar sprichwörtlich an den Tropf gehängt und schlagen wie wild mit langen und tödlichen Krücken um sich.

Sobald wir mit einer unserer Waffen (Nagelpistole, Schrotwumme und Elektroschocker) auf einen Gegner zielen, war es das für uns mit dem Bewegen. Retten können wir uns allenfalls mit einem Ausweichschritt nach hinten, doch der ist behäbig – und die Feinde sind schnell. Gut, und manchmal auch ein bisschen dumm. Dennoch: Die Tatsache, dass Munition und Heilmittel rar gesät sind, macht die Gegner sehr bedrohlich. Die Entwickler lassen uns zwar nie im Regen stehen, doch schlechtes Ressourcenmanagement führt dazu, dass Kampfsituationen nur mit guten Ideen zu bewältigen sind.

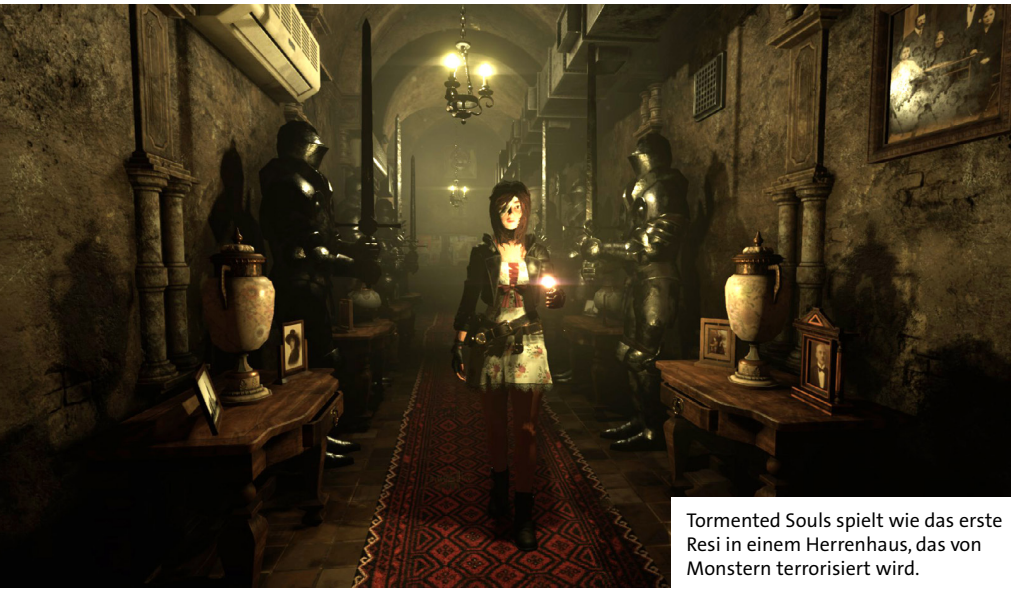
Mit seiner beklemmenden bis in Kämpfen zutiefst feindlichen Atmosphäre (es gibt industrielle Klänge à la Silent Hill) macht sich Tormented Souls selbst unter der Haut von langjährigen Horrorfans bemerkbar. An den Nerven zehren aber auch die anfangs spärlich verteilten Tonbänder, die zum Speichern benötigt werden. Wer Tormented Souls spielen möchte, muss so für die erste Session zwingend zwei bis drei Stunden einplanen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr auf klassischen Survival-Horror steht.
... eine 90er-Steuerung bei euch alle Tasten drückt.
... richtig kranker Horror euer Wohlgefühl steigert.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr Tagebüchern in Spielen verabscheut.
... euch Schießen wichtiger ist als Rätseln.
... ihr viele Waffen- und Gegnertypen wollt.

Mit Macken

Tormented Souls hat fast alles, was Fans von klassischem Survival-Horror erwarten: eine spannend erzählte Story, anspruchsvolle Rätsel, ein motivierendes Ressourcenmanagement und packende Oldschool-Gunfights gegen abstoßende Gegner. Demgegenüber stehen unpassend betonende Synchronsprecher, ein eher schwaches Finale sowie technisch unausgegorene Zwischensequenzen. Eine kräftige Finanzspritze hätte hier wohl einiges bewirkt, doch angesichts des 20-Euro-Preisschildes (auf Steam) wollen wir uns nicht weiter beschweren. Denn damit verkauft sich Tormented Souls tatsächlich unter Wert. ★



Tormented Souls spielt wie das erste Resi in einem Herrenhaus, das von Monstern terrorisiert wird.

TORMENTED SOULS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2500K / FX-8150	i5 4460 / Ryzen 5 1600x
GTX 960 / RX 570	GTX 1080 / RX 5600 XT
4 GB RAM, 12 GB Festplatte	8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★☆☆
⊕ sehr hübsche Villa ⊕ toller Schattenwurf ⊕ herrlich krasses Gegnerdesign ⊖ ausdruckslose Gesichter ⊖ einige veraltete 3D-Modelle

SPIELDESIGN ★★★★☆
⊕ lässige Oldschool-Mechaniken ⊕ Zeitebenen ⊕ gute Kombinationsrätsel ⊕ spannendes Ressourcenmanagement ⊖ Steuerung nicht anpassbar

BALANCE ★★☆☆☆
⊕ »Klemmbrett-Tutorials« ⊕ keine unfairen Stellen ⊖ nur ein Schwierigkeitsgrad ⊖ zuweilen dumme KI ⊖ anfangs kaum Speichermöglichkeiten

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆
⊕ fesselnde Handlung ⊕ hohe literarische Qualität ⊕ bedrohliche Klangkulisse ⊕ furchteinflößende Gegner ⊖ Story fällt gegen Ende etwas ab

UMFANG ★★★★☆
⊕ acht Stunden Spielzeit ⊕ großes Herrenhaus ⊕ viele Untergrundlevels ⊕ zahlreiche Puzzles ⊖ wenige Gegnertypen und Waffen

FAZIT

Atmosphärischer Survival-Horror der alten Schule. Leidet unter Balanceschwächen und einem mäßigen Finale.

In den USA heißt Senso Simon. Wegen »Simon says ...«, ihr wisst schon.