The Quarry

186 ENDEN

Genre: Horror-Adventure Publisher: Supermassive Games Entwickler: Supermassive Games Termin: 10.6.2022 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 10 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Der Until-Dawn-Nachfolger sieht grandios aus und wirbt mit unzähligen möglichen Storyverläufen. Aber diese Entscheidungsfreiheit hat ihren Preis. Von Luis Teschner

Mit Horror ist das eine paradoxe Sache: Wollen wir uns gruseln oder nicht? Einerseits sind Angst und Schrecken nicht die angenehmsten Gefühle. Andererseits gehört ein bisschen Panik einfach dazu und, wenn Horror draufsteht, wollen wir auch Horror drin haben. The Quarry, der geistige Nachfolger des PlayStation-exklusiven Überraschungs-Hits Until Dawn, gehört eher zur sanfteren Kategorie und konnte uns trotz gelegentlicher Jump Scares und freudigem Blutgespritze nur selten wirklich schocken.

Für Gänsehautmomente sorgen eher die gelungenen und wunderbar peinlichen Teenie-Charaktere, die uns auch ohne Panik bestens unterhalten. Weil uns The Quarry wie Until Dawn viel Kontrolle überlässt, können wir die jugendlichen Irrungen und Wirrungen ganz nach Belieben steuern und sind dafür verantwortlich, wer das ganze Chaos am Ende überlebt und wer nicht. Allerdings gibt es im Spielverlauf auch immer wieder Längen, die unsere Lust, die 186 (!) unterschiedlichen Enden auszutesten, etwas hemmen.

Unsere Teenie-Helden spielen beim Lagerfeuer Wahrheit oder Pflicht. Mit Küssen!

Unkompliziert, aber effektiv

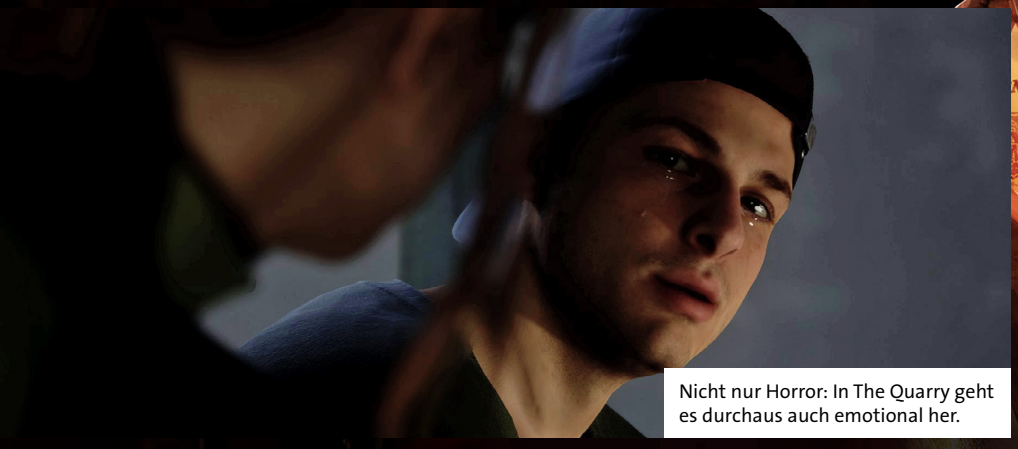
Im Prolog begrüßen uns ein recht schmalziger Popsong von Ariana Grande und einige aufwändige Kamerafahrten durch dichten Wald samt atmosphärischer Nachtstimmung. Ziemlich beeindruckende und teuer aussehende erste Minuten. Wir lernen das junge Paar Laura und Max kennen, das sich auf dem Weg zum Hackett's Quarry Sommercamp völlig verfahren hat. Die beiden streiten ein wenig, und schnell erkennen wir die wohl größte Stärke von The Quarry: Es sieht super aus! Mimik und Gestik der Charaktere sind glaubhaft, und eine fixe Google-Suche verrät: Die Charaktere sind ihren echten Schauspielern wie aus dem Gesicht geschnitten.

Einen kleinen Autounfall später stolpern wir dann als Laura durch den düsteren Wald, und das Spiel übergibt uns für den restlichen Spielverlauf das Lenkrad. Wenn wir das Geschehen in filmischen Sequenzen nicht gerade durch Dialogoptionen beeinflussen, erkunden wir die Umgebung auf der Suche nach Hinweisen, die uns verraten sollen, was hier eigentlich los ist.

Sobald es dramatisch wird, entscheiden in der Regel simple Quick-Time-Events über Leben und Tod. Die Herausforderung besteht eher darin, aufmerksam zu bleiben, die Teenager stolpern ebenso präzise wie gern mal überraschend in sämtliche Fallen, die das Horrorszenario anbietet.

Kevin allein … im Steinbruch

Im ersten Kapitel lernen wir unsere (bald) geliebten Hauptcharaktere kennen. Das Hackett's Quarry Sommercamp ist vorbei, die Betreuer machen sich bereit zur Heimfahrt. Wäre da nicht Holzkopf Jacob, der eine letzte Nacht mit seiner Sommerliebe Emma ver-

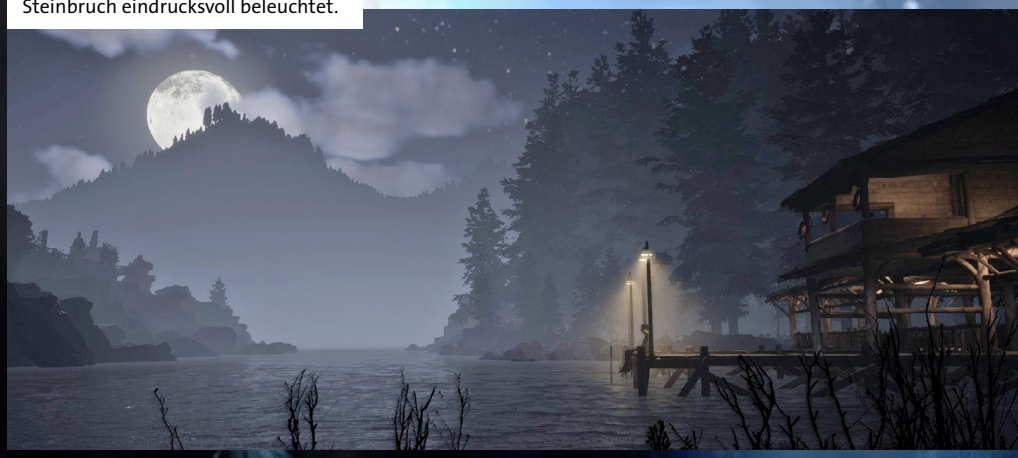


Nicht nur Horror: In The Quarry geht es durchaus auch emotional her.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr ein filmisches Spiel genießen wollt.
... ihr Wert auf Atmosphäre und Optik legt.
... euch peinliche Teenies unterhalten.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr anspruchsvolles Gameplay sucht.
... ihr mit Horror nichts anfangen könnt.
... ihr einen riesigen Wiederspielwert erwartet.

Bei Tag und bei Nacht ist der Hackett-Steinbruch eindrucksvoll beleuchtet.



bringen will, den Van sabotiert und so alle vor der sicheren Heimfahrt bewahrt.

Der Campleiter Chris Hackett fleht zwar alle an, die gesamte Nacht im Gebäude zu verbringen, hat seine Rechnung allerdings ohne die Unvernunft der Jugend gemacht. Die Rasselbande will viel lieber eine Lagerfeuerparty veranstalten und gemeinsam in Erinnerungen schwelgen.

Dank der Technik und der gut gewählten Schauspieler und ihrer Stimmen fühlen wir uns schnell mit den Figuren verbunden und verlieren uns im typischen Beziehungsgeflecht. Wir haben Lieblinge (in unserem Fall Angeber Dylan und Außenseiter Ryan) und sind trotz der recht langen Exposition nicht gelangweilt. Wenn die Nacht erstmal anbricht und es langsam ungemütlich wird, haben wir unsere Charaktere längst liebgewonnen und kämpfen vergnügt um ihr Leben.

Etwas bitter im Nachgeschmack

Während die ersten fünf Stunden von The Quarry ein angenehmes Tempo und eine plausible Geschichte vorlegen, verliert es sich in der zweiten Spielhälfte teilweise im Chaos. Die Geschichte wird gleichzeitig vorhersehbarer und absurder. Außerdem werden regelmäßig neue Charaktere eingeführt, die gar nicht nötig gewesen wären. Das sorgt für ermüdende Längen, die der Spannung den Wind aus den Segeln nehmen und in der Endphase eines filmischen Horrorspiels überhaupt nichts zu suchen haben.

Wenn wir nicht jederzeit achtsam entscheiden und agieren, sterben uns so langsam außerdem die Charaktere weg. Im Grunde eine spannende Mechanik – allerdings haben »gerettete« Charaktere eine auffällig dünne Rolle. Das ist etwas ungeschickt gelöst, denn wir wollen unsere Lieblingscharaktere nach ihrem Überleben doch erst recht in Aktion sehen. So fühlen sich selbst dramatische Tode irgendwann fast irrelevant an, weil es für den Verlauf der Story überraschend wenig Unterschied macht, welcher Teenie überlebt und welcher nicht.

Ähnliches gilt für das Finale. Die viel beworbenen 186 Enden klingen auf dem Papier eindrucksvoll. In der Praxis enttäuschen simple Textfelder, die uns recht trocken informieren, welche Charaktere gestorben sind und woran. Warum gibt es hier keinen Ausblick darauf, wie die Überlebenden weitermachen? Das ganze Spiel besteht aus filmischen Sequenzen, deshalb haben wir zumindest einen kurzen Abspann erwartet. So wirkt es, als hätten wir unsere Lieblinge völlig umsonst durch diese (für sie) furchtbare Nacht gepeitscht, denn am Ende wirken sie so tot wie ihre gefallenen Freunde.

Ein kleines Dankeschön in Form einer letzten Szene hätte The Quarry abgerundet und uns nicht mit diesem bitteren Nachgeschmack zurückgelassen, den das Spiel gar nicht verdient hat. Denn vor allem in den ersten Spielstunden überzeugen uns Technik und Grafik durchaus, und wir sind gespannt, wohin es unsere Gruppe führen wird. Wenn wir dann rausfinden, dass es praktisch nirgendwohin geht, sind wir enttäuscht und wünschen uns mehr für die eigentlich gelungenen Charaktere. ★

MEINUNG

Luis Teschner
@LuisTeschner

Am meisten gespannt war ich in The Quarry ja auf Brenda Song, die die Rolle der Kaitlyn übernimmt und die ich das letzte Mal vor ewigen Zeiten in »Hotel Zack und Cody« gesehen hatte. Das ist überraschend bezeichnend für meinen Eindruck von The Quarry, denn die Charaktere waren für mich das deutliche Highlight des Spiels. Durch Motion Capturing sind Mimik und Gestik so realistisch wie nie, die Schauspieler haben viel Spielraum und können sich wunderbar entfalten. Als dann aber viele der Charaktere nach der Hälfte des Spiels kaum noch vorkamen, war ich etwas verwundert. Die dadurch entstehende Leere kriegt The Quarry nicht mehr richtig gefüllt, und dann fallen die existierenden Mängel erst richtig auf: zu wenig Horror, irrelevantes Gameplay, Logikfehler. Ich hätte lieber ein oder zwei Charaktere weniger gehabt, die aber dann alle bis zum Ende Hauptrollen spielen. Und bitte: Gebt mir ein befriedigenderes Ende, das nicht so viel offenlässt.

THE QUARRY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 3570 / FX-8350	i9 10900K / Ryzen 7 3800XT
GTX 780 / RX 470	RTX 2060 / RX 5700
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★★

+ glaubhafte Mimik und Gestik + hochwertiges Szenendesign + passende Schauspieler + übersichtliche Menüs − Setting nutzt Grusel nicht aus

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ viele Freiheiten + gute Mischung aus Spielelementen + jeder Charakter steuerbar − Todesmechanik unbefriedigend − Erkundung manchmal öde

BALANCE ★★★☆☆

+ Figuren unterscheiden sich + guter Einstieg + Action und Story wechseln sich ab − Hinweissuche ohne Auswirkung − wenige Herausforderungen

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

+ gelungenes Tempo zu Beginn + genretypische Charaktere + witzige Dialoge + gelungene Lichtstimmungen − zum Ende erzählerische Schwächen

UMFANG ★★★☆☆

+ 186 verschiedene Enden + zehn Stunden Spielzeit + viele Areale − Enden unkreativ − mäßiger Wiederspielwert

FAZIT

Visuell überzeugendes Teenie-Horrorspektakel, dem am Ende trotz hoher Entscheidungsfreiheit etwas die Puste ausgeht.

... »Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast« (1997) inspiriert.