

The Mortuary Assistant

BERUFSSIMULATOR DES TODES

Genre: **Horrorspiel** Publisher: **DreadXP** Entwickler: **Darkstone Digital** Termin: **2.8.2022** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –



In *The Mortuary Assistant* hat eine junge Bestatterin das Pech, ihren Arbeitsplatz mit einem uralten Dämon teilen zu müssen. Ein quasi perfektes Horror-Setting, das aber zu schnell seinen Schrecken verliert. Von Alex Ney

Tragt ihr euch mit dem Gedanken, als Bestatter oder Bestatterin zu arbeiten? Dann schaut euch vorher lieber *The Mortuary Assistant* an. Warum? Nun, weil dieses Horrorspiel nicht nur diesen Beruf abbildet, sondern auch das zeigt, was uns die Stellengesuche verschweigen: dämonische Aktivi-

täten. Als ließe uns nicht schon der Anblick einer Leiche die Nackenhaare zu Berge stehen, erklärt in *The Mortuary Assistant* auch noch ein Höllenknecht unseren Arbeitsplatz zu seiner Spielwiese. Im Klartext müssen wir parallel zum Job zufallsbasierten Geisterterror ertragen und den Dämon verbannen.

Ein berücktigter Arbeitgeber

The Mortuary Assistant versetzt uns in das US-amerikanische Connecticut des Jahres 1998 – langjährige Resident-Evil-Fans dürfen jetzt eifrig nicken. Die Geschichte beginnt in der sonnigen Zugabteilatmosphäre eines Stadtcafés, wo wir ein ansprechend gerendertes Mutter-Tochter-Gespräch belauschen. Auf der linken Bank: unser Alter Ego, die Bestatterin Rebecca Owens. Die junge Frau hat kürzlich ihr Zertifikat als Thanatopraktikerin eingetütet und ist bereit, ihre neue Stelle im River Fields Mortuary anzutreten. Ihre alternde Mutter bleibt dagegen unbeschrieben, sie warnt ihre Tochter jedoch vor dem Bestattungsinstitut.

Wider Erwarten treffen wir dort aber zuerst auf ein angenehm warmes, altmodisches Interieur. Und auch unser Chef, der grau melierte Bestatter Raymond, gibt uns keinen Anlass zur Skepsis. Das ändert sich, als er uns schlagartig nach Hause schickt und später telefonisch darum bittet, seine Nachtschicht zu übernehmen. Okay, als »die Neue« kommen wir dieser Bitte natürlich nach. Wie hätten wir auch ahnen können, dass wir kurz darauf im Institut eingeschlossen werden?

Ein Problem von *The Mortuary Assistant* ist, dass die Story mit dieser seichten Einleitung praktisch endet, von ein paar eingestreuten Verweisen auf Rebeccas Vergangenheit einmal abgesehen. Ja, es gibt

SO ERTEILEN WIR DEM DÄMON EINEN PLATZVERWEIS

Während wir bei der Leichenkonservierung nichts falsch machen können, ist die erfolgreiche Verbannung des Dämons spielentscheidend. Hierzu muss der besessene Tote unter bestimmten Bedingungen verbrannt werden, unterstützt werden wir dabei von drei Helferlein:

- **Papiersiegel** führen uns zu unregelmäßig auftauchenden dämonischen Zeichen an Wänden oder Möbeln. Fängt ein Siegel Flammen, sind wir einem Zeichen besonders nahe. Jedes davon enthüllt einen Teil des Dämonennamens.
- **Eine runde Tontafel** dient uns zur Entschlüsselung des Namens. Hier legen wir in vier Vertiefungen die aus Ton gefertigten Entsprechungen gefundener Zeichen ein. Alles richtig gemacht? Dann wird das Ding zusammen mit dem Besessenen kremiert.
- **Eine spezielle Chemikalie** zur Offenlegung dämonischer Male wird der konservierenden Flüssigkeit beigemischt. Nur so lässt sich der besessene Körper zweifelsfrei identifizieren.

Schiefgehen kann dabei etwa, dass wir den richtigen Körper nicht genau nach Anweisung verbrennen. Genauso können wir uns im Namen irren oder die falsche Leiche erwischen. Letzteres lässt sich allerdings leicht vermeiden.

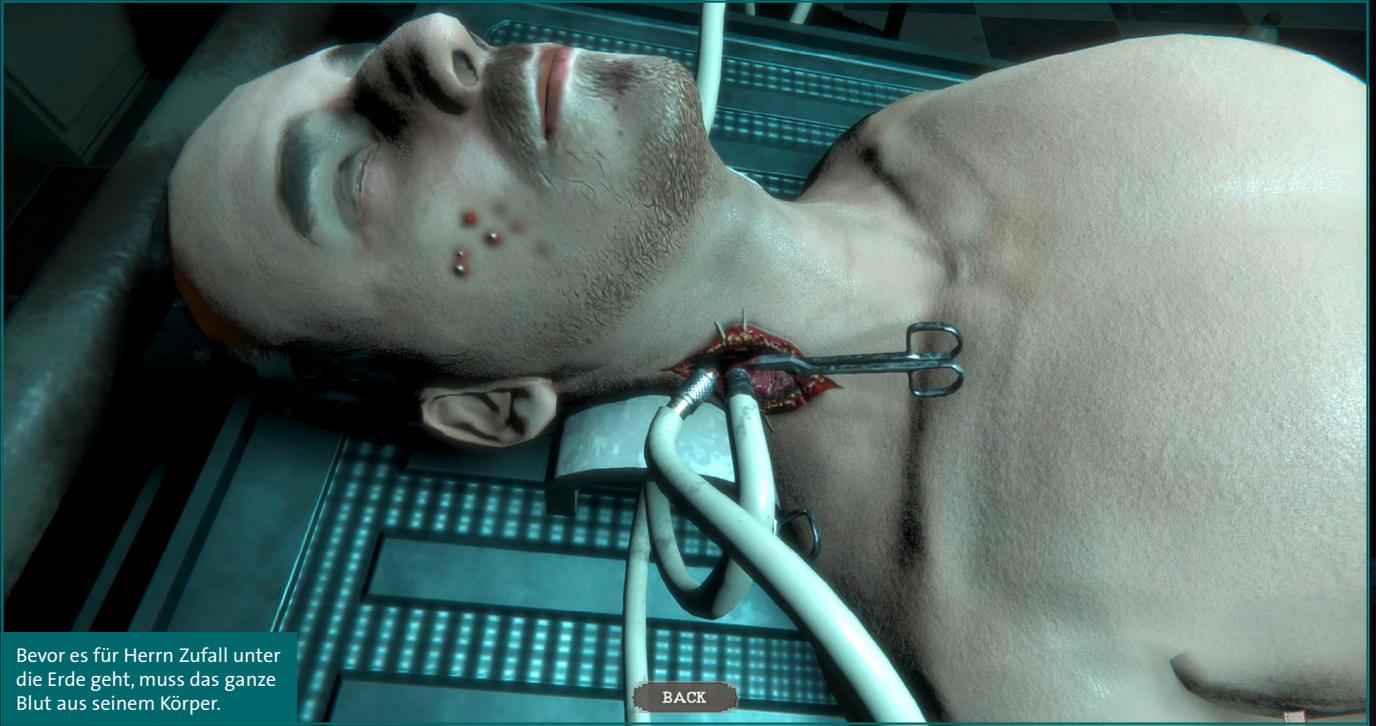


Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Bestatter oder Bestatterin werden wollt.
- ... ihr schnörkellose Dämonen wollt.
- ... ihr eure Horrortrips Jumpscare-lastig mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Leichen den Magen umdrehen.
- ... ihr körperlose Bedrohungen lahm findet.
- ... ihr eine fesselnde Story wollt.

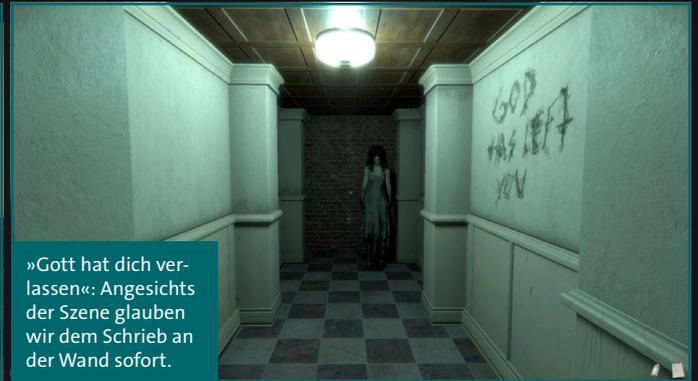


Bevor es für Herrn Zufall unter die Erde geht, muss das ganze Blut aus seinem Körper.

BACK



Unsere Arbeitsstätte ist zwar nicht sehr üppig eingerichtet, dafür aber ganz nett anzuschauen.



»Gott hat dich verlassen«: Angesichts der Szene glauben wir dem Schrieb an der Wand sofort.

mehrere wortkarge Enden zu erleben, denn nicht jede unserer Taten führt zum Erfolg. Viel Raum zum Scheitern wird uns dabei aber nicht gelassen – und die Abspannfetzen sind schlicht zu unimposant, als dass wir die drei Spielstunden unbedingt nochmals durchlaufen wollen.

»Modern Embalming«

Wie schon erwähnt, kommen wir während unserer regnerischen Nachtschicht im Bestattungsinstitut einem Dämon auf die Spur.

Der kleine Teufel hat einen unserer Verstorbenen in Besitz genommen, was uns vor die Aufgabe stellt, den besessenen Körper zu kremieren. Zusätzlich gilt es, den Satansbraten namentlich zu identifizieren. Wie das funktioniert, entnehmt ihr dem Infokasten.

Um die richtigen Überreste zu bestimmen, müssen wir vier prozedural generierte Leichen nach dem Vorbild des »Modern Embalming« konservieren. Die Körperflüssigkeiten werden dabei gegen spezielle Chemikalien ausgetauscht und die Leiche in einen optisch gu-

ten Zustand versetzt. Hier wird The Mortuary Assistant aus Berufskreisen übrigens hohe Authentizität bescheinigt. Wohl auch deswegen ist der Ablauf immer der gleiche: Im Kühl- und Kremierungsraum ziehen wir zunächst einen der oft gruseligen, aber nicht entstellten Kadaver aus einem Fach. Dann rollen wir ihn zum Behandlungsraum, genervt, denn die Maussteuerung ist hier ziemlich träge. Kurios: Die Protagonistin legt nicht einmal Hand an die Totenbare, weil diese auch ohne Kontakt vor ihr her rollt. Es folgen insgesamt sechs Behandlungsschritte, die uns jeweils ein paar einfache Mausbewegungen oder -klicks abverlangen:



Gibt die Pumpe rechts im Bild ein grässliches Leerlaufgeräusch von sich, befinden sich nur noch Chemikalien in der Blutbahn.

- **Untersuchung:** In Nahaufnahme nehmen wir den Körper des Verstorbenen in Augenschein. Auffälligkeiten wie Schnitte oder Pusteln notieren wir auf unserem Klemmbrett und später am Computer.
- **Mund schließen:** Mit einem Nadelinjektor werden gefädelte Nadeln ins obere sowie untere Zahnfleisch getrieben. Durch Zug an den Fäden schließt sich der Mund.
- **Augen schließen:** Um die Augen geschlossen zu halten, legen wir klebende Plastikklappen auf die Iris.
- **Konservierung 1:** Via Skalpell müssen die Arterien im Hals durchtrennt und mit

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



An Verblichenen herumschnippeln, liegt mir zwar gar nicht im Blut, aber auf The Mortuary Assistant war ich als Horror-Fan mächtig gespannt. Klar! Allein der Gedanke an eine Nachtschicht im Bestattungsinstitut setzt doch schon gewisse Mengen an Adrenalin frei – was also würde passieren, wenn dort auch noch ein übler Dämon herumspoltert? Herzhochsprung? Im Test sprang mein Herz dann tatsächlich ein paar Mal. Das war allerdings, bevor ich merkte, dass mir die Schreckgespenster gar nichts anhaben können. Ich persönlich brauche in Horrorspielen den Nervenkitzel tödlicher Bedrohungen, den mir physisch präsente Gegner am ehesten vermitteln. Oder auch die pulstreibenden (und de facto tödlichen) Geister von Project Zero. Jetzt muss ich mir gerade Project Zero in einem Bestattungsinstitut vorstellen. Au Backe!

Pumpschläuchen verbunden werden. Vorher haben wir bereits einen ordentlichen Eimer konservierenden Chemikalienmix in die Pumpe geschüttet.

- **Konservierung 2:** Hier stochern wir mit einem Trokar (einer Art Fischhaken) im unteren Brustkorb herum. Letzterer muss ebenfalls mit Chemikalien aufgefüllt werden.
- **Säubern:** Zu guter Letzt ist noch das Gesicht des Toten mit einem desinfizierenden Tuch sorgfältig zu säubern.

Anfangs ist das Bestatterhandwerk durchaus faszinierend, doch spätestens dem vierten Klienten liegen wir – ob der fehlenden Abwechslung – gähnend im Brustkorb. Hinzu kommt, dass sowohl Werkzeuge als auch Chemikalien vor jeder Behandlung zufällig im Raum platziert werden, sodass wir jedes Mal aufs Neue danach suchen müssen. Ordnung ist der halbe Tod! Aber gut, letztlich geht es hier ja um ein Horrorspiel; das letzte Wort hat somit die Angst.



Die Kühlfachentnahme der Verstorbenen geschieht stark vereinfacht.

Intelligente Schockeffekte, aber ...

Fest steht: The Mortuary Assistant kann zu fallsgenerierten Horror, mitunter sogar richtig gut. Ein Beispiel: Vom erleuchteten Vorzimmer aus wollen wir gerade durch den Korridor zum Behandlungszimmer gehen, da erlischt dort plötzlich das Licht. So plötzlich, dass wir quasi in den Gang hineinfallen und dort einer geisterhaften alten Frau vor die Füße. Wir versuchen, ihrer fiesen, grauen Fratze nach links hin auszuweichen, doch sie passt ihre Bewegungen an unsere an. Und als wäre aus dem Dunkel gerade eine schwarze, alles absorbierende Masse geworden, droht es uns mitsamt dem Geist zu verschlingen. Dann plötzlich ist sie weg. Nichts wie hin zum Lichtschalter!

Ja, dieses Spiel weiß sehr genau, unter welchen Parametern es seine Selbstmörderinnen aufzuknüpfen hat. Dennoch gibt es Probleme, eines davon ist der Sound. Klappern etwa unvermittelt die Kühlfächer, dann klingt das wie eine billige Hörspielschallplatte mit Sprung und nicht bedrohlich.

Was manchem noch größere Bauchschmerzen bereiten könnte, ist, dass sämtliche Bedrohungen rein visueller Natur sind. Verstecken, Verfolgungsjagden, Axt im Kopf: All das gibt es hier nicht. Trotzdem gelingt es dem Checkpoint-System, selbst Unsterbliche zu verärgern. Denn der Fortschritt wird nur am Anfang einer Behandlung gesichert – und die kann etwas dauern.



Eigentlich erwarten wir zu dieser späten Stunde doch keine Angehörigen mehr ...

Teilkastration einer tollen Idee

Wer schon immer mal unter gruseligen Bedingungen an Leichen herumdoktern wollte, dessen Wunsch wird von The Mortuary Assistant erfüllt. Allerdings nur für kurze Zeit, womit nicht nur die knappe Spieldauer von drei Stunden gemeint ist. Nach anfänglicher Faszination wird die Bestatterarbeit nämlich schnell repetitiv, und auch die prozeduralen Schockeffekte – wenngleich gelungen – werden schon beim zweiten Anlauf zu alten Bekannten. Auf Bedrohungen für Leib und Leben muss sogar ganz verzichtet werden. ★

THE MORTUARY ASSISTANT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 6100 / Ryzen 5 1600
GTX 960 / RX 470
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4460 / Ryzen 5 3500U
GTX 1060 / RX 5600 XT
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Inneneinrichtung
- scharfe Texturen
- stimmungsvolle Beleuchtung
- vereinzelt stotternde Animationen
- abgehackte Geräusche

SPIELDESIGN



- glaubwürdige Arbeiten
- Berichtsantfertigung
- bisweilen schwerfällige Steuerung
- immer gleicher Behandlungsablauf
- wenig Abwechslung

BALANCE



- gute Tutorials
- anfangs motivierende Leichenkonservierung
- kaum Herausforderungen
- Speichern ärgerlich
- zufällig platzierte Objekte

ATMOSPHERE/STORY



- beklemmender Arbeitsplatz
- schaurig-abstoßende Leichen
- angsteinflößende Geisteraktivitäten
- generische Story
- keine Bedrohungen

UMFANG



- zufallsgenerierte Tote und Schockeffekte
- mehrere Spielenden
- drei Stunden Spielzeit
- kleines Bestattungsinstitut
- Horror wiederholt sich

FAZIT

Bestatterhorror mit glaubhafter Leichenkonservierung und prozeduralem Dämonenterror. Beides wird allerdings schnell eintönig.

