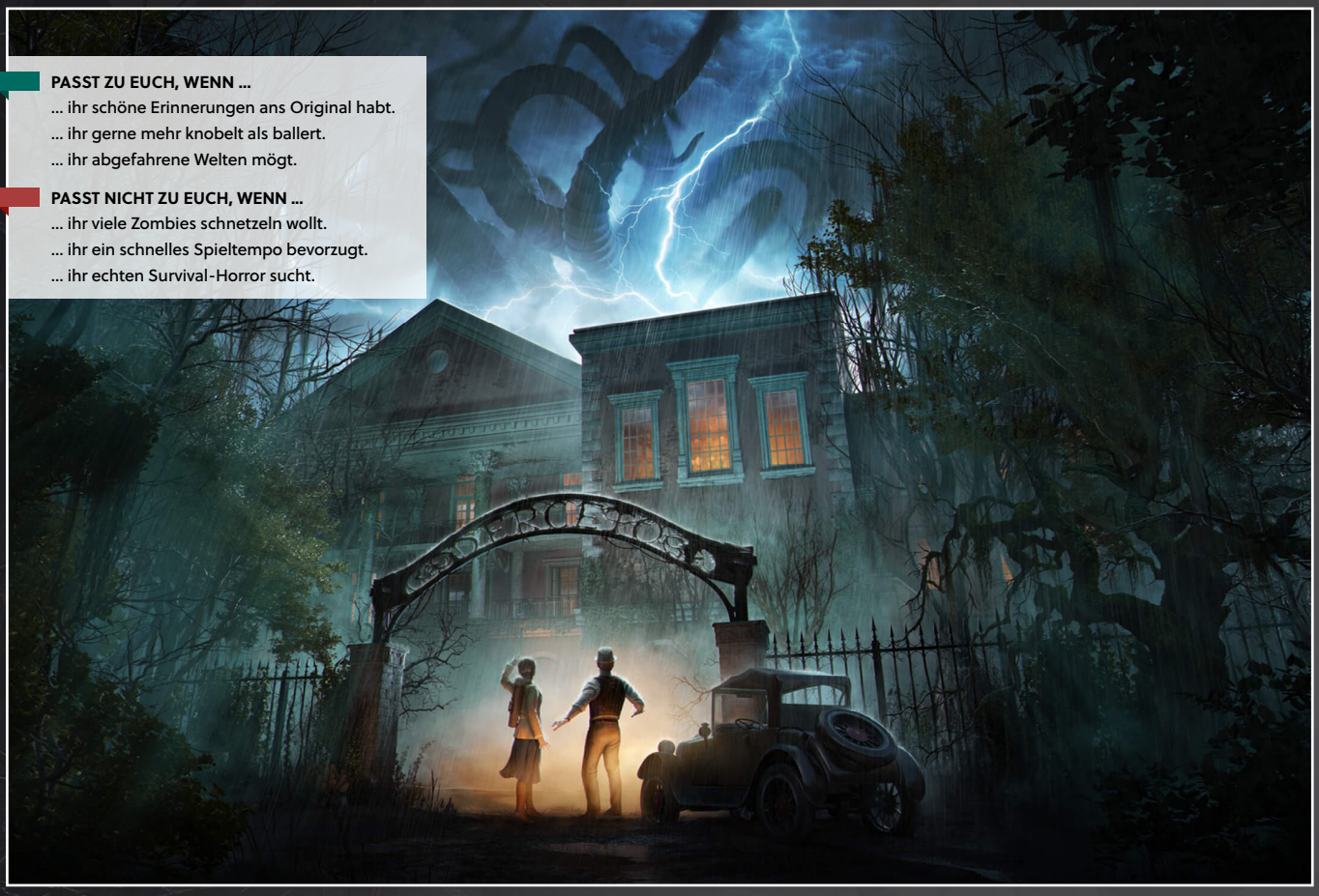
Alone in the Dark

DU BIST NIE **ALLEIN**



PASST ZU EUCH, WENN ...
... ihr schöne Erinnerungen ans Original habt.
... ihr gerne mehr knobelt als ballert.
... ihr abgefahrene Welten mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...
... ihr viele Zombies schnetzeln wollt.
... ihr ein schnelles Spieltempo bevorzugt.
... ihr echten Survival-Horror sucht.

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Pieces Interactive** Termin: **20.3.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **–**

Alone in the Dark von 1992 gilt als der Urvater des Survival-Horrors. Zwischenzeitlich wurde es zwar in den Hintergrund gerückt, aber jetzt geht's zurück ins ursprüngliche Gruselhaus! Von Paul Kautz

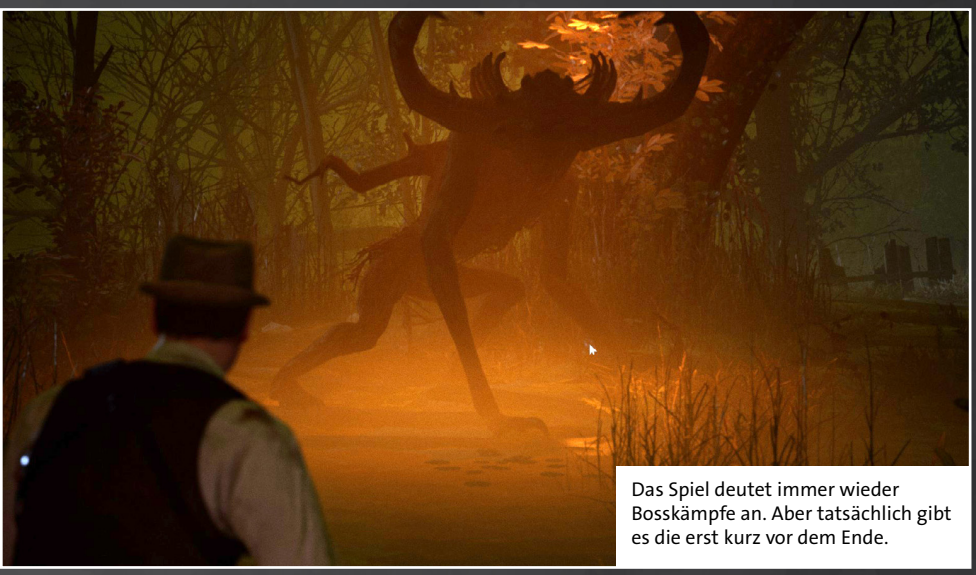
Wer hier, wie der Name suggeriert, ein schraubengenaues Remake des Klassikers erwartet, erwartet zu viel. Denn das neue Alone in the Dark ist weder Remake noch Reboot, sondern vielmehr eine Art »Inspiriert von...«-Geschichte, die im Wesentlichen auf eigenen Füßen steht. Im Wesentlichen deshalb, weil Kenner des Originals sehr oft wissend mit dem Kopf nicken werden: Das Intro beginnt mit einem die Straße überquerenden Frosch, die Namen Ted Striker und Mr. MacCarfey kommen vor, die Villa Derceto ist der Schauplatz, Talismane spielen eine ebenso wichtige Rolle wie der Gruselkram von H.P. Lovecraft rund um die Großen Alten, und da speziell um Shub-Niggurath. Die wichtigste Verbindung zum Klassiker sind aber die beiden Figuren, unter denen ihr zu Spielbeginn wählen dürft: Emily Hartwood ist die Nichte von Jeremy Hartwood, die sich Sorgen um ihren in Derceto in Behandlung befindlichen Onkel macht. Und Edward Carnby ist der Privatdetektiv, den sie quasi als Bodyguard engagiert, da sie sich da allein nicht so richtig hintraut – ein einfacher Job, den er aufgrund seiner Spielschulden dankbar annimmt. Natürlich stellen beide sehr schnell fest, dass sie deutlich stärker mit den unerklärlichen Geschehnissen in der Villa verwoben sind, als ihnen anfangs klar ist. Beide unterscheiden sich nicht nur äußerlich, sondern auch spielerisch stark voneinander: Für die Actionteile des Abenteuers macht es praktisch keinen Unterschied, wen von beiden ihr steuert. Die Handlung dagegen wird für beide zum Teil sehr anders erzählt, es gibt hin und wieder individuelle Puzzles sowie zum Ende des Spiels für beide komplett unterschiedliche Einzelmissionen. Doppeltes Durchspielen der Kampagne (was jeweils etwa acht bis zehn Stunden dauert) ist also Pflicht. Und wenn ihr Derceto wirklich alle Geheimnisse entlocken möchtet, ist für euch selbst danach noch nicht Schluss.

Beam me up, Talismany!

Das Ganze spielt im Jahr 1930 in der Nähe von New Orleans, es wird viel geraucht, die Sprache ist zum Teil ruppig, aus dem Grammophon tönt sanfter Jazz, und wer

Shub-Niggurath wird auch »Die schwarze Ziege der Wälder mit den tausend Jungen« genannt.

Putziges Bonus-Feature: Über einen kostenpflichtigen DLC dürft ihr die Grafik künstlich auf alt bürsten – inklusive der 1992er Spielfiguren.



Das Spiel deutet immer wieder Bosskämpfe an. Aber tatsächlich gibt es die erst kurz vor dem Ende.

Atmosphärisch ist das Spiel der Hammer, das 1930er-Szenario ist exzellent umgesetzt.

Oldschool-Spieldesign: Automatische Heilung gibt es nicht. Wer die Lebensenergie auffrischen möchte, greift zum Flachmann.

sich heilen möchte, nimmt erstmal einen stärkenden Schluck aus dem Flachmann. Automatisches Heilen gibt es nicht, Alone in the Dark bleibt seinen Wurzeln entsprechend inhaltlich oldschool. Ebenfalls genau wie im Original spielt es sehr oft und viel damit, dass seine Helden nach und nach den Verstand zu verlieren scheinen: Immer wieder verändert sich spontan die Umgebung, ein ganz normales Zimmer steht von einem Augenblick auf den anderen chaotisch unter Wasser, ein sonst eher normal wirkender Hausflur wird auf einmal zu einer Sumpflandschaft mit bissigen Würmern, das Licht geht aus, eine Tür führt unerwartet in eine komplett neue Gegend, ein Schattenmann sorgt für Panik. Und ein mysteriöser Talisman befördert Edward und Emily nach Eingabe der korrekten Codes in Nullkommanichts an die entlegensten Orte der Welt.

Genauso abgefahren wie das Szenario sind auch die Figuren, auf die ihr darin trefft. Wie Onkel Jeremy, bei dem man nie genau weiß, auf welcher Realitätsebene er sich gerade befindet. Der undurchschaubare Betreiber von Derceto, Dr. Gray. Oder die kleine Grace Saunders, die vor knapp einem Jahr ihren eigenen Prolog hatte. Ein Traditionsauftritt, wenn man möchte, denn schon in Jack in the Dark, dem Ende 1993 veröffentlichten offiziellen Spin-off zu Alone in the Dark 2, spielte Grace eine tragende Rolle.

(Survival-)Horror

Alone in the Dark mag den Survival-Horror geprägt haben, der neueste Teil lässt sich aber nur mit Müh und Not in dieses Korsett stopfen. Heilflaschen und Munitionsvorräte sind zwar meist eher knapp gehalten, aber gerade der Survival-Teil ist nicht sonderlich anspruchsvoll. Hin und wieder bewirft einen das Spiel sogar mit Massen an Vorräten und vermittelt dadurch den Eindruck, dass gleich ein großer Fight bevorstünde – der dann aber einfach nicht stattfindet. Und auch wenn es mal zum Bossfight kommt (es gibt zwei, und beide erst ganz zum Schluss), dann sind die weder sonderlich interessant inszeniert noch besonders herausfordernd. Selbst auf dem mittleren der drei Schwierigkeitsgrade müsst ihr euch schon Mühe geben, von den überschaubar wenigen Gegnern getötet zu werden. Survival-Horror kann man Alone in the Dark also wirklich nicht nennen. Stattdessen fällt das Spiel deutlich mehr in die Kategorie des Psychologie-Horrors im Stile eines Silent Hill oder Amnesia. Was auch nicht weiter verwundert, wenn man weiß, dass die Handlung hier aus der Feder von Mikael Hedberg (Amnesia, Soma) stammt. Wir bekommen Geschichten um Derceto, die verknotete Gedankenwelt von Jeremy, Patientenakten und noch viel mehr. Die beiden Helden führen außerdem Tagebücher, in denen sie die Geschehnisse zusammenfassen und zusätzlich noch ihre Gedanken dazu notieren. Was nützlich für den Überblick ist und ab und zu auch Tipps fürs weitere Vorgehen abwirft.

Ballern? Wenn's halt sein muss...

Dieses Vorgehen dreht sich in erster Linie um das Lösen von Rätseln und Puzzles. Ja, es wird

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde

Aus der Sicht des alten Sackes, der sich 1992 beim Spielen des Originals fast alle Zähne aus dem Mund geklappert hat, bleibt festzuhalten: Das 2024er Alone in the Dark ist endlich der würdige Nachfolger, auf den ich all die Jahre gewartet habe! Die Inszenierung von Derceto, das langsame Abkippen der Figuren in den Wahnsinn, der ständige unerwartete Wechsel der Szenarien, die morbide Atmosphäre des 1930er Louisiana – das ist über weite Teile wirklich gut gemacht! Solange nur gerätselt wird, muss ich betonen. Die Fassade zeigt aber erste Risse, sobald das Gehirn ein- und die Knarre ausgepackt wird. Es hat schon seinen Grund, warum es nur so wenige Waffen und Gegnertypen gibt, die Action ist bestenfalls durchschnittlich und nicht mal ansatzweise auf dem Niveau der modernen Resident-Evil-Remakes.

NOSTALGIESCHACHTEL

Das Sammeln der Lagniappes ist zwar per se nur eine komplett optionale Nebenbeschäftigung, hält für die gewissenhaften Sucher aber auch die eine oder andere sehr angenehme Überraschung bereit. Wer die Augen besonders genau offen hält, findet zum Beispiel eine angesengte, aber dennoch enorm vertraut wirkende Spieleschachtel, die zum Set »Der Fluch der Hartwoods« gehört, die eine spezielle Überraschung für Fans des Originalspiels birgt.

auch geballert – für irgendwas müssen ja die dreieinhalb Schusswaffen und nur geringfügig mehr unterschiedliche Gegnertypen da sein. Aber ganz ehrlich: Die Action in Alone in the Dark ist echt nicht gut. Was vor allem daran liegt, dass sie nicht besonders viel Spaß macht, speziell im Nahkampf. Ja, ihr könnt den bizarr gestalteten Feinden mit Metallrohren, Schaufeln, Vorschlaghämmern oder Kerzenhaltern die Tentakel verbeulen, aber das steuert sich sehr fummelig. Dankbarerweise kommt das vergleichsweise selten vor, den Großteil des Spiels verbringt ihr mit dem entspannten Lösen von Puzzles. Mal trivial (Wo finde ich den Schlüssel für diese Tür?), mal faszinierend (die Verbindung von Künstlern, Tierkreiszeichen und Nummern macht sehr viel Spaß), mal räumlich fordernd (es warten gleich mehrere Bildverschieberätsel), gelegentlich frustrierend, hin und wieder auch mal etwas willkürlich. Nach etwa einer Stunde Spielzeit beispielsweise findet ihr eine Schrotflinte in einem Schaukasten, an die ihr aber nicht rankommt: Das Abdeckglas lässt sich nicht mit der Pistole zerschießen oder mit dem Beil zerstören. Das Spiel möchte, dass man die Waffe über das Finden von drei Gegenständen freischaltet – den Lagniappes.

Französische Lappen

Das Wort »Lagniappe« (gesprochen »Lanjap«) entspringt dem Cajun beziehungsweise Louisiana French und bedeutet schlicht »kleines Geschenk«. In Alone in the Dark bilden die Lagniappes den größten Fundus der aufsammelbaren Gegenstände, und sie kommen immer in Dreiergruppen: Findet ihr alle Objekte einer Gruppe, erhaltet ihr

Ihr habt die Wahl zwischen Emily Hartwood und Edward Carnby. Abhängig von der Wahl erhaltet ihr eine andere Handlung und zum Teil andere Puzzles.

Edward und Emily sehen im Spiel etwas anders aus als auf dem offiziellen Artwork.

Ihr trefft in Derceto nicht auf sehr viele Figuren, aber alle sind starke (und zum Teil völlig durchgeknallte) Persönlichkeiten.

spezielle Boni. Leider in den allermeisten Fällen nur »Verbotenes Wissen«, was in aller Regel ziemlich kontextloser Text ist, der sich zum Beispiel um die große Depression in den USA dreht oder ein Gebet an Shub-Niggurath ist. Nützliche Items wie das Schrotgewehr (benötigte Lagniappes: Stempel, Füllfederhalter und Hundehalsband) gibt's sehr viel seltener. Wer alle Lagniappes besitzen möchte, muss nicht nur die Augen sehr gut poliert haben, sondern auch Alone in the Dark mindestens zwei mal durchspielen, da Emily und Edward in ihren jeweiligen Durchgängen unterschiedlichen Einsammelkram finden. Was für sehr gewissenhafte Spürnasen zur Belohnung sogar zu einer geheimen Endsequenz führt.

Die Liebe zum schaurigen Detail

Neben den Lagniappes gibt es auch noch eine Tonne an weiteren Gegenständen, die euch im Laufe des Spiels das Inventar verbeulen: Schlüssel über Schlüssel, diverse Items, die an Ort A aufgesammelt und an Ort B benutzt werden, oder Tagebücher, die ihr gewissenhaft studieren müsst, da sich in ihnen oftmals Hinweise zum weiteren Vorgehen verbergen. Wer keine Lust auf diese Pfadfinderei hat, darf in den Optionen auch moderne Unterdiearmegreif-Features aktivieren, die unter anderem wichtige Stichworte in den Texten markieren, benutzbare Objekte in der 3D-Welt hervorheben oder auf der jederzeit aufrufbaren Karte anzeigen, welche Türen passierbar sind.

Diese Übersicht ist übrigens nur in Derceto benutzbar, in jeder anderen Lokalität steht da nur leicht schnodderig: »Deine Karte ist hier nutzlos!« Ihr verbringt die meiste Spielzeit in der Villa, deren vier Stockwerke und dutzende Räume nach und nach zugänglich werden wie in einem Metroidvania.

Zwischenzeitlich erkundet ihr unter Nutzung des Talismans aber auch das französische Viertel und den Hafen von New Orleans, eine trostlose Ölbohrlandschaft, einen schaurigen Friedhof oder einen alten Mississippidampfer. Die eher realistisch und gelegentlich sehr surreal gehaltenen Welten sind zum Teil beeindruckend atmosphärisch gestaltet, mit bemerkenswert viel Liebe zum Szenariodetail.

Edward und Emily tragen sowohl die Gesichter als auch in der englischen Fassung die Stimmen von David Harbour (»Stranger Things«, »Black Widow«) und Jodie Comer (»Free Guy«, »Killing Eve«). Die deutsche Synchro steht dem Original übrigens in nichts nach: die Sprecher sind exzellent!

Das Ende der Rotzbremse

Als technische Basis nutzt Alone in the Dark die Unreal Engine 4 und weiß diese meisterhaft zu nutzen: Zwar fehlt Edward der prägende dreieckige Schnäuzer von damals (auch wenn Besitzer der Deluxe-Version des Spiels sein und Emilys altes Polygonmodell als Bonus aktivieren dürfen), aber die die meiste Zeit über aus der Schulterperspektive gezeigte Grafik ist atmosphärisch und inszenatorisch eine Wucht!

Technisch dagegen steht das Ganze auf etwas wackeligen Beinen, vor allem was die Framerate angeht: Ihr habt zwar die Möglichkeit, sie in den Optionen direkt zu definieren (30, 60 oder 90 FPS) oder sie gleich nach oben offen zu lassen, aber in keinem Fall ist sie immer stabil: Es gibt immer wieder Situationen, in denen das Geschehen kurzzeitig spürbar ruckeliger wird. Das ist spielerisch zwar unbedeutend, da ihr die meiste Zeit über im Spazierschritt unterwegs seid, aber es sieht halt echt nicht schön aus. Außerdem ist es schade, dass die schicken Umgebungen zum großen Teil kaum mal interaktiv sind: Es wackelt kein Kleiderständer, jedes Glas ist mit jedem Tisch verschweißt. Manche Hindernisse lassen sich zwar zerstören (zum Beispiel eine Holzbarrikade in den Sümpfen), aber die sind die Ausnahme statt die Regel. In unserer Testversion bekamen wir es auch mit einigen Abstürzen und Glitches zu tun, die sich aber durch Neustarts beheben ließen. Das kam aber nicht so häufig vor, dass es sich negativ auf die Wertung auswirken würden. ★

Es gibt nur wenige unterschiedliche Gegner, und die allermeisten davon leisten nur wenig Widerstand.

ALONE IN THE DARK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 8300 / Ryzen 3 3100	i5 12400 / Ryzen 7 3700X
GTX 1050 Ti / RX 570	RTX 2060 / RX 5700 XT
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ sehr schicke Grafik + atmosphärisches Weltendesign + viel Liebe zum Detail + superbe Sprecher
− instabile Framerate

SPIELDESIGN ★★★☆☆

+ spielerisch unterschiedliche Figuren + Villa öffnet sich nach und nach + oft gute Puzzles − spaßbefreite Action − aufgesetzte Survival-Elemente

BALANCE ★★★★☆

+ Automap + drei Schwierigkeitsgrade + automatisches Speichersystem + optionale Hilfe − zuweilen schwierige akustische Verortung von Gegnern

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

+ gut inszeniert + unerwartete Umgebungswechsel + fesselndes Abtauchen in den Wahnsinn + dichter Soundtrack − öde Bosskämpfe

UMFANG ★★★★☆

+ zwei Kampagnen + Tonnen an Geheimnissen + großer Hauptschauplatz + guter Wiederspielwert
− Puzzlelösungen bleiben immer gleich

FAZIT

Als Shooter taugt es nicht viel, aber als Puzzler macht Alone in the Dark sehr viel richtig!

Edward hat hier seinen fünften AitD-Auftritt, Emily ihren dritten.