

Still Wakes the Deep

80ER-HORROR ZUM SPIELEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Secret Mode** Entwickler: **The Chinese Room** Termin: **18.6.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Wir hatten einen Walking-Simulator erwartet – und bekamen ihn auch. Aber nicht nur, denn der Gruseltrip auf einer Ölbohrstation ist angenehm abwechslungsreich. Von Christian Schwarz



Nach einem ruhigen Beginn geht auf der Bohrinsel einiges schief. Überall knallt und brennt es, und wir sind mittendrin.

Cameron McLeary, der Protagonist des Horror-Adventures Still Wakes the Deep, flieht kurz vor Weihnachten des Jahres 1975 aus seiner schottischen Heimat auf eine Ölbohrinsel in der Nordsee und arbeitet dort als Elektriker. Warum Cam vor der Küste untertaucht, erfahren wir im Laufe der etwa sechsstündigen, linearen Kampagne. Viel wichtiger ist aber, was auf Station Beira D passiert. Statt nämlich auf der durch den Weihnachtsurlaub größtenteils entvölkerten Bohrinsel mit einer Rumpfflotte nach schwarzem Gold zu bohren, kämpfen wir plötzlich ums nackte Überleben. Still Wakes the Deep erzeugt mit einfachen Mitteln und einer unheimlich detailverliebten Grafik (unter anderem dank der potenten Unreal Engine 5) immense Spannung.

Grafisch erstklassig

In der Ego-Perspektive erkunden wir auf linearen Bahnen die einzelnen Abschnitte der Bohrinsel wie etwa den Wohnbereich, den Maschinenraum oder das Helipad. Sogar in zwei der vier mächtigen Inselbeine verschlägt es uns, als wir im späteren Spielverlauf dort Wasser abpumpen und versuchen müssen, die komplette Zerstörung abzuwenden. Die Palette an Aufgaben fügt sich organisch ins Setting ein: Wir schalten nach einem Stromausfall Generatoren wieder an oder reaktivieren die Gasfackel, damit uns die Abgase der Station nicht vergiften.

Dabei fängt alles harmlos an. Wir erwachen in unserer Kabine, lesen einen Brief unserer Frau und gehen anschließend in die Kantine, wo unsere Kollegen sich bereits mit

englischem Frühstück stärken. Die Exposition erzeugt bei uns direkt ein Gefühl der Verbundenheit: In unserer Kabine staunen wir über detaillierte Fotos von Cams Familie. Zeitungsartikel vermitteln Bezüge zu den 70er Jahren. Cam hat einen komplett modellierten Körper, und sogar sein Atem ist sichtbar. Durchs Bullauge erhaschen wir einen

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... Atmosphäre für euch ein Spiel trägt.
- ... Horror euer Ding sind.
- ... ihr den Film »The Thing« mögt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine lange Spielzeit erwartet.
- ... euch lineare Szenarien abschrecken.
- ... ihr in Spielen kämpfen wollt.

Blick auf die nebelverhangene Nordsee, und Regentropfen peitschen an die Scheibe.

Erzählerisch motivierend

Auf dem Weg in die Kantine betrachten wir jede offene Tür als Einladung, durchstöbern die Sachen der anderen Arbeiter und kommen so an mehr Hintergrundinformationen:

- Kollege Trotz wohnt in der Kabine gegenüber und will eine Gewerkschaft gründen.
- Schiffskoch Roy hat Cam den Job besorgt und versucht, den hitzköpfigen Protagonisten vor Unheil zu bewahren.
- Taucher Brodie erzählt von einem neuen Kollegen, der vor seinem ersten großen Einsatz steht.

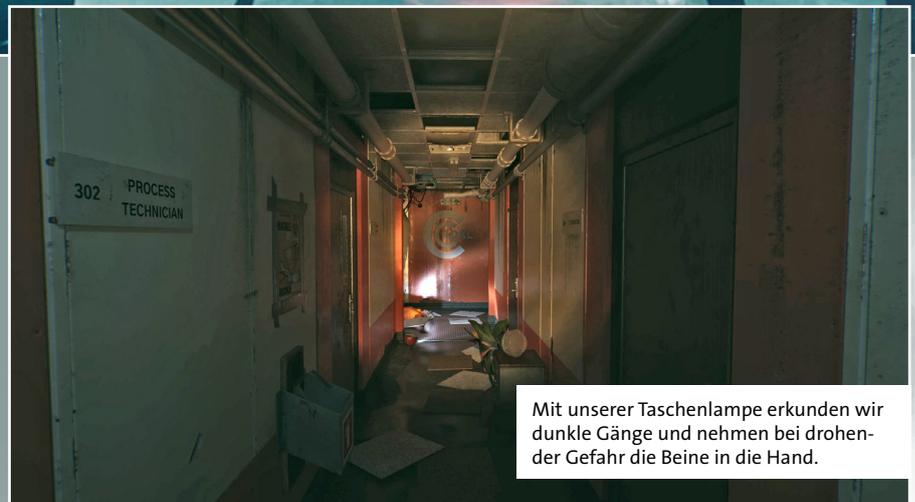
Die Minuten vor der Katastrophe gefallen uns richtig gut, weil wir den Figuren und der Atmosphäre des Spiels so gern auf den Leim gehen. Die Szenerie wirkt angenehm echt, und die wirklich erstklassige Grafik in Kombination mit vielen Details in den einzelnen Räumen saugt uns mitten ins Geschehen. Still Wakes the Deep hält sein grafisches Niveau aus den Anfangsminuten fast komplett. Am besten entfaltet sich die Atmosphäre, wenn wir uns in Innenräumen vorantasten oder über das Spiel von Licht und Schatten staunen. Die Außenbereiche der Bohrrinsel reichen zwar nicht ganz an dieses hohe grafische Niveau heran, strotzen aber ebenfalls vor Details.

Still Wakes the Deep läuft technisch stabil und flüssig. Bis auf wenige Probleme bei der Spiegelung in den Fenstern und der typischen Unruhe der Lumen-Beleuchtung hatten wir eine erstklassige Spielerfahrung.

Das Ding aus der Tiefe

Grafik, Figuren, Details – alles schön und gut, aber wie sieht denn nun die konkrete Bedrohung aus? Wer eine bis ins letzte Detail auserzählte Geschichte erwartet, wird vermutlich enttäuscht. Cam stolpert als Durchschnittstyp in eine surreale Situation, in der die Bohrstation von irgendetwas Übernatürlichem befallen wird. Eine organische Masse breitet sich aus, Sehnen, Knochen und Gedärme ziehen sich durch Maschinen und Gänge. Heraus kommen bizarre Monster mit grässlichen Mutationen, die nicht nur zufällig an das Bodyhorror-Meisterwerk »Das Ding aus einer anderen Welt« (1982) von John Carpenter erinnern. Tatsächlich geben die Entwickler von The Chinese Room den Film mit Kurt Russell in der Hauptrolle als große Inspiration für Still Wakes the Deep an. In der Kinovorlage befreien Forscher in der Antarktis ein im Eis eingeschlossenes Alien, das sich in Organismen einnistet und deren Zellen assimiliert.

Mit der Bohrstation und dem Meeresgrund finden wir im Spiel ähnliche Motive. Die Mutationen gehen sehr zur Freude von Effekt-Fans in Richtung monströser Fleischspinnen. Dennoch bedient sich Still Wakes the Deep nur in wenigen Momenten einer



Mit unserer Taschenlampe erkunden wir dunkle Gänge und nehmen bei drohender Gefahr die Beine in die Hand.



Im Prolog des Spiels erkunden wir den Wohnbereich. Hier befinden wir uns im Freizeitraum der Crew.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Still Wakes the Deep habe ich in einem Rutsch durchgespielt und dabei fast jedes Moment genossen. Für mich ist »Das Ding aus einer anderen Welt« einer der besten Filme aller Zeiten, und als ich dann plötzlich im Spiel mit einem ähnlichen Bodyhorror konfrontiert war, hatte mich der neue Titel von The Chinese Room direkt am Haken. Cam McLeary – schöner Verweis auf Kurt Russells Rollenname R.J. MacReady – stolpert in eine Sache, die er nicht versteht, und will nur überleben. Er wächst an der Situation, und ich wachse mit ihm. Dass ich dabei nicht jedes Storydetail vorgekaut bekomme, macht für mich die Situation greifbarer. Still Wakes the Deep lockert sein Adventure-Gameplay mit abwechslungsreichen Kletter-, Tauch- und Schleichpassagen auf. Das tut dem Spiel gut, die teils hakelige Steuerung allerdings nicht. Wer diese Art von Horror mag oder sich für Gruselgeschichten mit persönlichen Schicksalen an außergewöhnlichen Schauplätzen begeistern kann, findet in Still Wakes the Deep einen klasse Zeitvertreib. Falls euch die 35 Euro für die kurze Spielzeit zu viel sein sollten, könnt ihr das Abenteuer über den Game Pass auf PC und Xbox aber auch ohne Mehrkosten erleben.

Splatter-Stilistik, sondern erzeugt mit allen Farben der Gruselpalette ein atmosphärisches und facettenreiches Schauerbild.

Wie viel Spiel ist drin?

Der spielerische Fokus von Still Wakes the Deep liegt auf typischen Adventure-Aufga-



Im Laufe der Story tauchen wir tief ins Herz der Station ein und entdecken dabei den Schrecken, der in der Tiefe lauert.

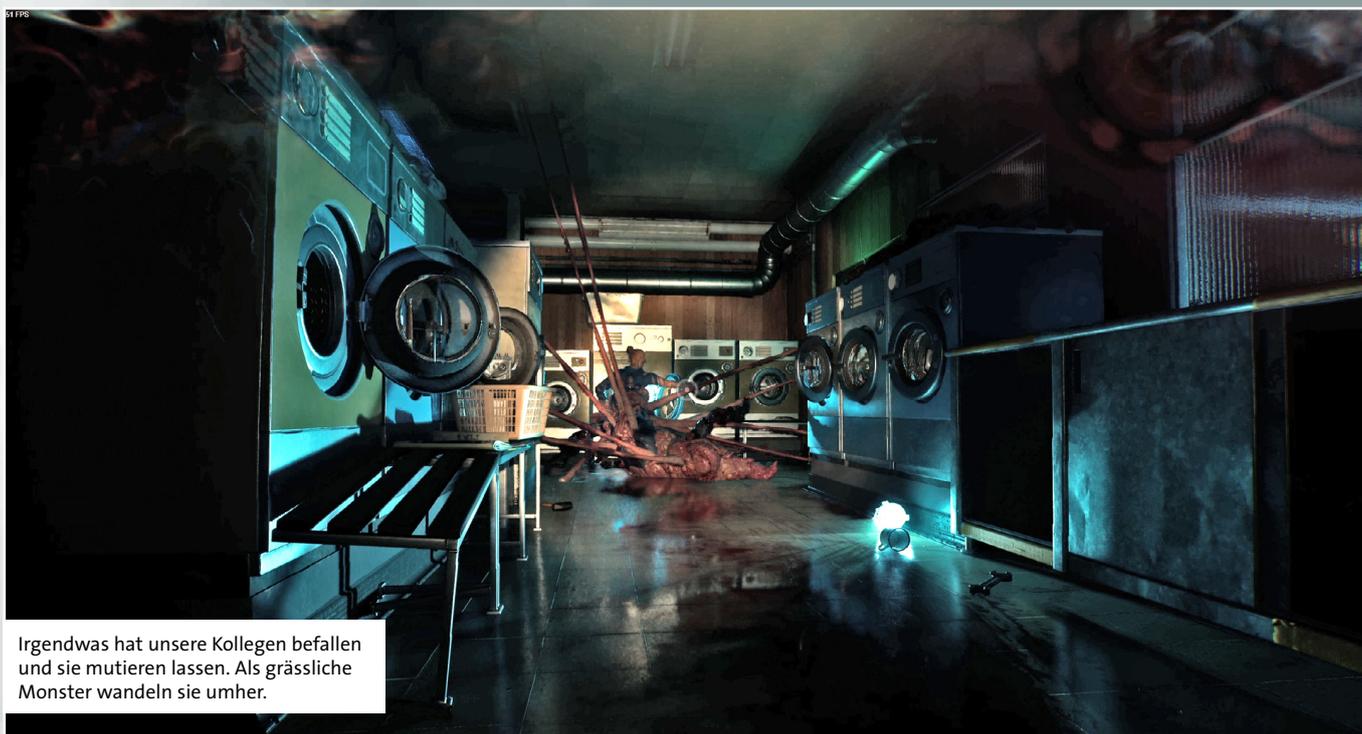
ben: Gegenstände sammeln, Schalter drücken und mit Menschen reden. Die meiste Zeit gehen oder schleichen wir durch die einzelnen Bereiche der Bohrinself. Abwechslung bringen Fluchtpassagen, in denen wir von widerwärtigen Monstrositäten verfolgt werden, Kletterabschnitte, in denen wir uns einen Weg durch zerstörte Infrastruktur bahnen, und Schleichsegmente, in denen wir Monstern tunlichst aus dem Weg gehen.

Die Abwechslung tut dem Spiel gut, wobei die genannten Passagen nicht groß oder komplex ausfallen. Beim Balancing allerdings fehlt die Feinabstimmung. Bei den sehr kleinen Zeitfenstern in den Fluchtsequenzen kommt es bereits bei kleinen Fehlern zu Wiederholungen. Weil das Spiel jedoch an sehr vielen Punkten automatisch speichert, fällt das nicht so sehr ins Gewicht. Das Schleichen geht gut von der

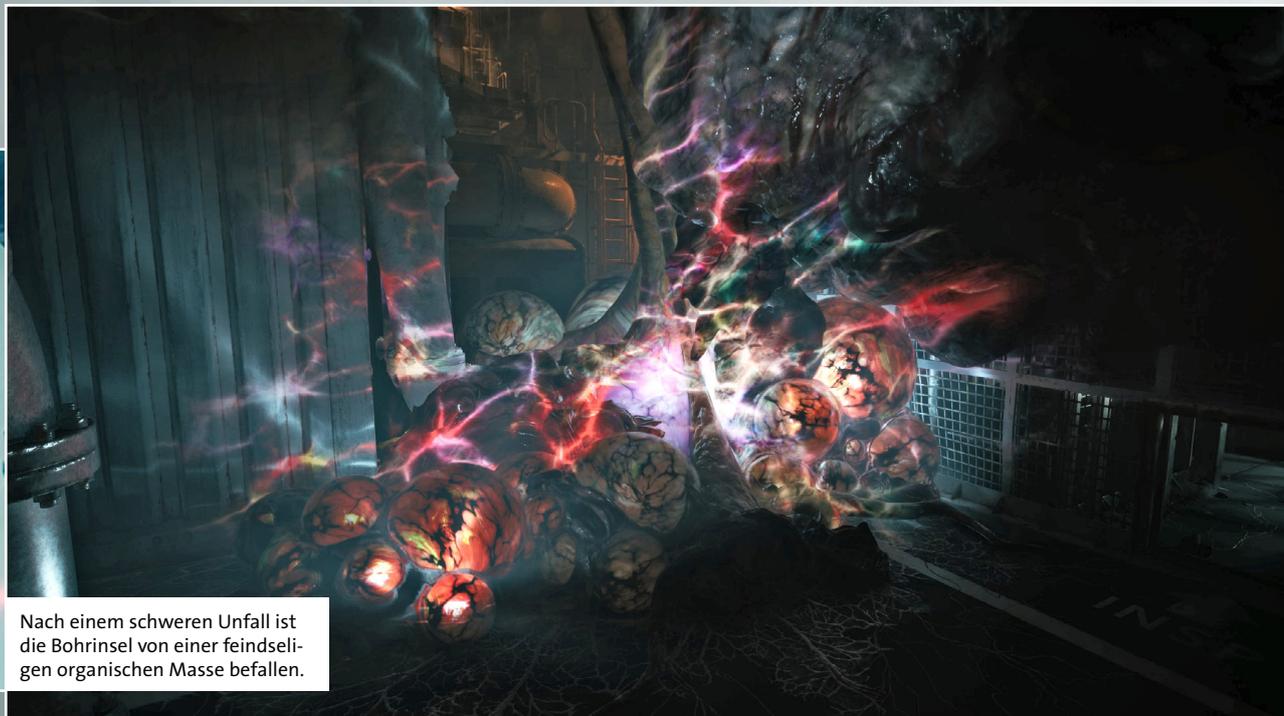
Hand: Geduckt huschen wir zwischen Luftschächten, dunklen Orten und schützenden Trümmerteilen umher und umgehen die Monster. Zwar können wir auch Flaschen und andere Gegenstände aufsammeln und zur Ablenkung werfen, weil die Abschnitte aber selbst auf dem höheren der beiden Schwierigkeitsgrade sehr leicht sind, haben wir die Mechanik nicht gebraucht. Außerdem können wir mit einem Gegenstand in der Hand keine Türen öffnen oder andere Interaktionen ausführen.

Teils hakelige Steuerung

Die Steuerung mit Maus und Tastatur oder dem Gamepad funktioniert grundsätzlich gut, leidet aber unter Schönheitsfehlern. So klettern wir etwa, indem wir die rechte Maustaste gedrückt halten. Wenn eine Leiter bricht, müssen wir zusätzlich schnell auf die linke



Irgendwas hat unsere Kollegen befallen und sie mutieren lassen. Als grässliche Monster wandeln sie umher.



Nach einem schweren Unfall ist die Bohrinself von einer feindseligen organischen Masse befallen.

Maustaste hämmern, damit wir nicht in den Tod stürzen. In der Praxis funktioniert das mehr schlecht als recht – das Gamepad ist hier trotz Ego-Perspektive die bessere Wahl. Ähnlich sieht es beim Tauchen aus. Da wir bei unseren Ausflügen unter die Wasseroberfläche oft gegen die Strömung ankämpfen, ziehen wir uns auf Knopfdruck an Elementen wie Leitern und Griffen vorwärts. Weil das

aber auch wie beim Klettern kontraintuitiv funktioniert, blieb uns im Test einige Male unnötig die Luft weg. Eine normale Shooter-Steuerung plus Druck auf eine Aktionstaste fürs Festhalten und Ziehen wäre in unseren Augen die sinnvollere Wahl gewesen – zumal diese Sequenzen neben Abwechslung auch noch die für eine Ölbohrplattform wichtige Vertikalität ins Spiel bringen. Unser Cam ist

im Test ein paar Mal unnötig ertrunken und ein paar Mal mehr noch unnötiger von Leitern gefallen. Hier sollten die Entwickler nachbessern, damit kleine Macken bei der Maus- und Tastatur-Steuerung nicht die ansonsten hohe Qualität des Spiels in die Tiefe ziehen. Still Wakes the Deep bleibt übrigens ein einmaliges Abenteuer: Motivation für weitere Durchläufe gibt es leider nicht. ★



Wiederholt absolvieren wir Schleichpassagen. Hier kriechen wir unter Trümmern an dem ekligen Tentakelmonster vorbei.



Still Wakes The Deep setzt auf plastischen Body-Horror.

STILL WAKES THE DEEP

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel- / AMD-CPU mit 2,5 GHz
RTX 2050 / Radeon RX 6000
8 GB RAM, 9 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 11600 / Ryzen 5 5600 X
RTX 2070 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- fantastische Grafik
- bedrückende Soundkulisse
- starkes Licht- und Schattenspiel
- Feuer- und Wassereffekte
- Außenareale fallen in Qualität ab

SPIELDESIGN



- Mix aus Erkunden, Schleichen, Fliehen
- nachvollziehbare Dramaturgie
- logische Welt
- Stealth-Mechanik
- hakelige Steuerung beim Tauchen

BALANCE



- faire Checkpoints
- zwei Schwierigkeitsgrade
- zu jeder Zeit klar, was zu tun ist
- Scheitern stets nachvollziehbar
- Zeitfenster bei Fluchten zu kurz

ATMOSPÄRE / STORY



- packende Monsterstory
- Bodyhorror
- Figuren sind Handlungsträger
- beklemmende Isolations-Atmosphäre
- später immer weniger Interaktion

UMFANG



- sechs Stunden lange Kampagne
- nicht gestreckt
- fürs Genre viel Abwechslung
- kein Wiederspielwert
- keine sammelbaren Hintergrundinfos

FAZIT

Kurzweiliger Horrortrip mit spannendem Schauplatz und kleinen Schönheitsfehlern.

