

# Dark

Diese Vampir-Schleicherei spielt sich am besten in einem dunklen Raum mit abgeschaltetem Monitor. Oder anders: Finger weg!

Von Petra Schmitz

Genre: **Schleich-Action** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Realmforge (Dungeons: The Dark Lord, GS 11/11: 71 Punkte)**  
Termin: **28.6.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **40 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/8045](http://GameStar.de/Quicklink/8045)

Auf DVD: Test-Video



Der **Schattenschlag** ist unser liebster Skill. Damit fällt auch Eric weit entfernte Gegner an und schaltet sie aus.



Die Supervampire fallen wir zwar selbst an, erleben die eigentliche Blutsaugerei aber in einer **Zwischensequenz**.

**D**as Schleich-Actionspiel **Dark** eröffnet mit einem schwarzen Bildschirm und folgenden Sätzen: »Alles begann in Dunkelheit. Eine Welt voll Schmerz empfing mich.« Nach viel zu vielen Stunden (etwa acht) mit einem uns völlig gleichgültigen Helden in einer langweiligen Geschichte, mit einer verkorksten Steuerung, mit einer blöden KI, einer Balance aus der Hölle und dem wahrscheinlich unspektakulärsten Bosskampf der jüngeren Spielegeschichte verstehen wir das mit der »Welt voll Schmerz« nur zu gut und wünschen uns, die Dunkelheit wäre niemals sichtbaren Spielszenen gewichen.

Eric Bane kommt in einer Diskothek zu sich und weiß erst mal nix. Die gute alte Amnesia. Bald darauf macht er Bekanntschaft mit Rose, der Besitzerin des Zappelschuppens.

Die knapp bekleidete und noch knapper animierte Dame verklückerert Eric, dass er von einem Vampir angenuckelt worden ist und nun dringend das Blut seines »Erschaffers« benötigt, um nicht zu einem Ghul zu schrumpeln. Weil Eric aber nicht weiß, welcher Vampir ihm das angetan hat, soll der Lebenssaft eines anderen, sehr alten und

mächtigen Blutsaugers Abhilfe schaffen. Also macht sich Eric nach einem Vampirkräfte-Tutorial (Gegner aussaugen, Gegner umhauen, Gegnern ausweichen) auf den Weg. Einfach so. Kein Gejammer, kein Verzweifeln, kein Zorn. Eric nimmt sein Vampierdasein ähnlich unaufgeregt zur Kenntnis wie einen heruntergefallenen Waschlappen. Was zur Folge hat, dass wir Eric ähnlich unaufgeregt wie einen heruntergefallenen Waschlappen zur Kenntnis nehmen. Der Held bleibt uns von Beginn an egal, und seine Geschichte ist damit schon tot, bevor sie begonnen hat.

Wobei Geschichte ohnehin wild übertrieben ist. In drei der vierkommafünf Kapitel geht's nur darum, bei Supervampiren einzusteigen und deren Gefolgschaft systematisch auszuschalten, um dann festzustellen, dass das Supervampir-Blut so super doch nicht ist oder dass Mr. Supervampir blöderweise gerade vor unserer Nase entführt wird. Und außerdem Supervampire! Die können nicht mal einen gescheiterten Bosskampf liefern. Worüber wir eigentlich froh sein müssen, wenn wir an die Plackerei mit den Schergen der Aushilfsdraculas denken.

Die vierkommafünf Levels von **Dark** unterscheiden sich nicht sonderlich voneinander. Stets müssen wir durch eine Mischung aus Gängen und größeren Räumen voller Patrouille laufender, schießwütiger Wachen laivieren und dabei möglichst unentdeckt bleiben. Denn sobald Eric erspät wird und die Wachen Alarm schlagen, hängen einem

gleich zig Typen an den Fersen. Und Vampire in **Dark** reagieren allergisch auf Blei. Kisten, Vitrinen, Blumenkübel dienen uns als Deckung, der Vergleich mit **Hitman** oder

**Splinter Cell** drängt sich förmlich auf, nur dass Eric nicht schießen darf und dass die die Dunkelheit, anders als beispielsweise in **Splinter Cell**, keinerlei Hilfe bietet. Ob

nun diffuse Beleuchtung oder kaltes Licht aus Neonröhren – Eric bleibt immer gleich sichtbar. Nur die Distanz zu den Gegnern ist entscheidend. Wachpersonal kann etwa zehn bis 15 Meter weit gucken. Mal sind's aber auch 20. Wie man rausfindet, wer wie weit schauen kann? Ausprobieren. Und im Zweifelsfall einen Alarm auslösen. Dann sterben. Und abermals ausprobieren.

Die Vampirsicht, die uns Gegner auch durch Wände hindurch anzeigt, mag grundsätzlich eine gute Idee sein. Zumindest taugt sie, um kurzfristig Positionen anzuzeigen. Um die Routen der Feinde zu inspizieren und den eigenen Laufweg zu planen, taugt sie hingegen nichts, denn mit zugeschalteter Vampirsicht verlangsamt sich die Zeit so

## Zum in die Tischkante beißen

## Steam-Pflicht

**Dark** muss über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist aber unmöglich, selbst wenn Sie jemanden finden, der's kaufen möchte.

## + Stärken

- + netter Cel-Shading-Look
- + einige coole Vampirfähigkeiten

## - Schwächen

- miese Spielbalance
- teilweise hakelige Steuerung
- dämliche Gegner-KI
- schlechte Animationen
- schwache Story

cher Vampir ihm das angetan hat, soll der Lebenssaft eines anderen, sehr alten und

## Licht in der Finsternis

Weil die automatischen Checkpoints von **Dark** oft gefühlte Lichtjahre voneinander entfernt liegen, sollten Sie sich nicht schämen, das Spiel auf »einfach« zu starten. In Sachen Anspruch tut sich da nämlich kaum etwas, Eric hält nur ein bisschen mehr aus. Lediglich auf »einfach« ist es Ihnen erlaubt, jederzeit zu speichern (nach jedem Gegner, nach jedem halben Meter). Auf »normal« dürfen sie immerhin zweimal pro Level-Unterabschnitt selbst sichern, auf »hart« gar nicht.

sehr, dass wir gefühlte Jahre hinter einem Kübel hocken und beobachten müssten, um eine ungefähre Vorstellung von dem zu bekommen, was vor uns abläuft. Liebe Entwickler: Zeitlupe ist nicht per se cool, manchmal ist sie eine saublöde Idee.

Neben der Vampirsicht stehen Eric noch mehr Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Etwa der Schattensprung, der ihn in Windeseile in einem hübschen lila Nebel von Punkt A nach Punkt B hüpfen lässt. Nur ist die



### Schlimmer als Twilight

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Ich liebe Splinter Cell und Thief. Ich schleiche folglich gerne. Dark hat mir die Freude an der Leisetreterei aber gehörig versaut. Da gebe ich mir Mühe, da plane ich akribisch und dann krieg ich trotzdem auf die Fresse, weil mir das Spiel so viele Stolpersteine in den Weg legt: Steuerung, Spielbalance, Gegneraufkommen und -positionen – ein Witz, ein schlechter obendrein. Weil man gerade zu Beginn so häufig scheitert, kann ich jeden verstehen, der nach zwei Stunden die Nase von Dark voll hat und es in die Ablage M (Mülleimer) verfrachtet. Hätte ich es nicht testen müssen, hätte ich es jedenfalls genau so gemacht.

Auswahl von Punkt B oft eine derartige Fummellei, dass man besser läuft. Der eingeschränkte Sichtwinkel, irgendwelche Aufbauten und eine ungenaue Steuerung verhindern in neun von zehn Fällen, dass wir auf Anhieb die Position anwählen können, zu der wir gerne springen würden. Wer also meint, er könne sich bei einem Alarm mal eben aus der Gefahrenzone teleportieren, der wird schnell eines Besseren belehrt.

Mit erreichten Zielen, umgehauen oder ausgesaugten Gegnern verdienen wir für Eric Punkte, mit denen wir seine bereits vorhandenen Kräfte ausbauen oder neue hinzu addieren und ebenfalls ausbauen dürfen. Einige Kräfte benötigen Blut, das man zuvor aus Feinden rausnuckeln muss, was einen in Entdeckungsgefahr bringt. Aber das nehmen wir hin und wieder in Kauf, der Schattenschlag (Feinde aus großer Distanz anspringen und umhauen) ist nämlich tatsächlich recht cool. Außerdem nützlich. Das Ärgerliche daran nur: Da Gegneraufkommen und Leveldesign von **Dark** durchgängig auf einem ähnlichen Niveau bleiben, gestaltet sich das Spiel zu Beginn ohne ausgebautere oder neue Fähigkeiten schwer, unfair, frustrierend. Erst wenn man Eric ein bisschen aufgepeppt hat, wird's erträglicher, wenn auch nicht wirklich besser, weil die Entwickler etwa der Meinung waren, es sei cool, zwei Gegner vor dem einzigen Ausgang aus einem Raum so zu positionieren, dass sie den kompletten Sichtradius abdecken. Und wenn man keine Blutfähigkeiten mehr zur Verfügung hat, um die Feinde abzulenken oder abzumurksen, oder wenn der Schattenschprung mal wieder an einer Topfpflanze scheitert, dann schaut man blöd aus dem Vampir-Hoodie.

Auch wenn's letztlich immer irgendwie funktioniert, indem man sich etwa die blöde KI zunutze macht, einen Alarm auslöst und aus der Deckung heraus jeden einzelnen der langsam nachrückenden Gegner umboxt – Spaß geht anders, es kommt nur selten ein flüssiges Spielerlebnis zustande. In dem Kontext ist es fast vernachlässigbar,

dass die Grafik bis auf den gefälligen Cel-Shading-Look und den bereits genannten lila Nebel nichts Augenerfreuendes bietet. Die Animationen fallen entweder lachhaft oder spärlich aus. Ähnlich spärlich wie die Story oder der Gehalt der sinnbefreite als Multiple-Choice-Dialoge präsentierten Gespräche. Dass **Dark** nach dem unspektakulärsten Bosskampf der jüngeren Spielegeschichte noch zwei unspektakuläre Enden in petto hat, ist dann nur konsequent. **PET**

TERMIN 28.6.2013 PREIS 40 Euro USK ab 16 Jahren

## Dark

Schleich-Action

Publisher Kalypto  
Entwickler Realmforge  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Steam

### GRAFIK

- gefälliger Cel-Shading-Look
- einige hübsche Effekte
- mickrige und hakelige Animationen
- statische und schlechte Ausleuchtung

### SOUND

- brauchbare deutsche Sprecher
- immer die gleiche Musik
- wenige unterschiedliche Sprecher
- wenige Umgebungsräusche
- schwache Waffensounds

### BALANCE

- gelungenes Tutorial
- drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... die sich aber zu wenig voneinander unterscheiden
- zu Beginn viel zu schwer
- miese Checkpoint-Verteilung

### ATMOSPÄRE

- Vampir-Szenario ...
- ... das aber schlecht umgesetzt wird
- Klischee-Figuren
- Klongegner
- sich wiederholende Wortmeldungen von Feinden
- keine Spannung

### BEDIENUNG

- mit Maus plus Tastatur und Gamepad möglich
- Positionierung von Schattenschprung ein Geduldsspiel
- Vampirsicht kaum brauchbar
- wenig Übersicht
- kleinere Bugs

### UMFANG

- Sammelobjekte
- 4,5 recht lange Kapitel ...
- ... die sich ziehen, weil man zig Versuche benötigt
- keinerlei Abwechslung
- kein Wiederspielwert

### LEVELDESIGN

- viele Deckungsmöglichkeiten
- verwickelte Abschnitte
- kaum Abwechslung
- unfaire Positionierung von Gegnern

### KI

- sucht nach Eric
- hört gut
- rennt nacheinander in den gleichen Hinterhalt
- vergisst Eric Position zu schnell

### WAFFEN & EXTRAS

- Grundfähigkeiten
- freischaltbare Skills
- nicht alle Skills nützlich

### HANDLUNG

- gute Grundidee
- lächerlicher und unglaubwürdiger Auftakt
- dreimal platte Jagd nach Supervampir
- Held ohne Identifikationspotenzial

5/10

5/10

3/10

3/10

5/10

6/10

6/10

5/10

7/10

3/10



Solange Wachen ein Fragezeichen über dem Kopf haben, können wir unbemerkt zubeißen.



Von **Deckung** zu Deckung zu huschen – das ist zwar die beste, aber nicht immer erfolgreiche Methode in Dark.

