

Dieser **Arzt** ist nur eine von vielen bizarren Gestalten, auf die wir in Outlast treffen.

Outlast

Nackte Kannibalen, wahnsinnige Ärzte und wir mittendrin. Outlast schickt uns auf einen echten Horrortrip.

Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Red Barrels (Outlast ist das Erstlingswerk)**
Termin: **4.9.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (mit deutschen Untertiteln)** Preis: **20 Euro**

Auf DVD-XL: Test Video

Die Batterien für die Nachtsicht-Funktion unserer Kamera sind leer. Wir sehen nicht mal mehr die Hand vor Augen. Was draußen vor sich geht, wissen wir nicht. Das einzige Geräusch, das die Stille durchdringt, ist unser Keuchen. »Das ist nur ein Spiel. Das ist nur **Outlast**«, reden wir uns ein. Aber erzählen Sie das mal jemandem, der sich in einem Spind verstecken muss, weil ihn ein halbnackter, durchgedrehter

Arzt mit einer rostigen Schere in Stücke schneiden will. Aber wie ist es überhaupt dazu gekommen? In der Rolle des Journalisten Miles Upshur statuen wir der Irrenanstalt Mount Massive einen investigativen Besuch ab. Laut eines Insider-Tipps werden dort illegale Experi-

mente an den Insassen vorgenommen. Natürlich wollen wir der Sache auf den Grund gehen. Wichtigstes Werkzeug ist dabei unsere Kamera, mit der wir den Besuch dokumentieren. Die können wir zwar auf Wunsch auch wegstecken, Sinn ergibt das allerdings wenig, denn nur mit der Handy-Cam vor Augen machen wir uns in Schlüsselszenen automatisch Notizen, die der Geschichte mehr Tiefgang verleihen. Zudem werden die Hintergründe der Geschehnisse durch Dokumente, die wir im Laufe unseres Abenteuers finden, näher beleuchtet.

Schnell wird klar: Die Patienten wurden in den Wahnsinn getrieben, das Militär hat irgendwas mit der Sache zu tun, und einfach aus der Irrenanstalt rauszumarschieren, können wir getrost vergessen. Die Story, von der wir ganz bewusst nicht zu viel verraten wollen, erfindet das Rad nicht neu und lässt uns mit einem eher unbefriedigenden Ende zurück. Auch unser Hauptdarsteller bleibt ziemlich blass. Trotzdem sorgen die gut geschriebenen Dokumente wie Krankenakten

Wo kaufen?

Outlast wird ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert, ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

und Arztberichte für hohe Spannung, nicht zuletzt deshalb, weil wir nicht nur über die Insassen lesen, sondern diesen ebenso wahnsinnigen wie brilliant gezeichneten Figuren später auch tatsächlich über den Weg laufen. Da gibt es beispielsweise zwei Brüder, die sich ganz zivilisiert darüber unterhalten, wer von ihnen welchen Teil unserer Innereien essen darf. In **Outlast** kämpfen wir also um unser nacktes Überleben. Die meisten Bewohner der Irrenanstalt würden uns nämlich furchtbar gern tot sehen.

Wer jetzt an eine Ballerorgie à la **F.E.A.R.** denkt, der hat sich kräftig geschnitten. Wie

Stärken

- + fantastische Atmosphäre
- + sehr gute Vertonung
- + tolles Leveldesign
- + abgedrehte Charaktere

Schwächen

- Trial&Error-Momente
- langweilige Aufgaben



Damit uns die Wahnsinnigen nicht finden, verstecken wir uns in Schränken, Luftschächten oder wie hier unter einem **Bett**.



Wenn uns **Feinde** so nahe kommen, ist es meist bereits zu spät.



Einschneidende Erlebnisse

Maurice Weber
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Meine Tour durch Mount Massive wird mich so schnell nicht wieder loslassen. Von der bedrückenden Atmosphäre der Angst bis hin zu den wahnsinnigen Insassen, die gern mal nett mit mir plauschen und mir danach die Organe rausreißen wollen – Outlast versteht sich ganz hervorragend darauf, mich nicht nur zu schocken, sondern wirklich das Fürchten zu lehren. Spielerisch wird mir dafür aber zu wenig geboten. Hinter dem nervenaufreibenden Horror stecken eine recht einfache Schleichmechanik, anspruchslose Kletterpassagen und Simple-Aufgaben der Marke »Finde die Schlüsselkarte«. Diese Schwächen sind jedoch schnell vergessen, wenn mal wieder ein irrer Doktor hinter mir her ist und mir die Füße abschneiden will ...

in **Amnesia** sind wir völlig unbewaffnet unterwegs. Sobald wir auf Feinde treffen, sollten wir rennen, was das Zeug hält, und uns so schnell wie möglich ein passendes Versteck suchen. Dabei hetzen wir durch Gänge, verrammeln Türen, kriechen unter Betten, in Schränke oder Lüftungsschächte und hoffen inständig, dass wir nicht doch entdeckt werden. Diese Fluchtsequenzen sind fantastisch inszeniert, spielen sich flüssig und sind nichts für schwache Nerven. Lediglich einige Trial&Error-Momente, in denen

eine erdrückende, ja panische Atmosphäre. Wenig spannend sind hingegen die Aufgaben, die wir im Laufe dieses Horrortrips erledigen müssen. Finde Schlüssel X, aktiviere Schalter Y, viel mehr bietet **Outlast** nicht. Ähnliches gilt für die gelegentlichen Sprungpassagen: Die Klettereien steuern sich zwar gut, Überlegungen, wie genau wir jetzt von A nach B kommen, müssen wir aber nie anstellen. Als größter Kritikpunkt erweist sich jedoch die Spieldauer. Die ist selbst für einen 20-Euro-Titel mit knapp über vier Stunden vergleichsweise kurz geraten, zumal **Outlast** keinerlei Wiederspielwert bietet.

Bei einem Spiel, das so konsequent mit seiner Atmosphäre steht und fällt wie **Outlast**, muss natürlich auch die Inszenierung stimmen – und die entsprechende Soundkulisse sowieso. Zwar wiederholen sich die stellenweise detailarmen Standardinsassen sehr häufig, dafür sind die gelegentlichen Bossgegner über jeden Zweifel erhaben, und die Lichtstimmung sorgt gerade im Verbund mit dem authentisch wirkenden Nachtsicht-Modus immer wieder für Gänsehautmomente. Schlicht brilliant fallen übrigens der Soundtrack sowie die Geräuschkulisse aus. Ob das nun die genial vertonten (engli-



Der reinste Horror

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Ich kann nicht mehr! Ich verfluche dieses Spiel. Nicht wegen seiner lahmen Aufgaben, sondern weil ich mich seit meiner ersten Slender-Session nicht mehr so erschrocken habe wie in Outlast. Okay, die Jump-Scares sind eine Sache, an die könnte ich mich ja vielleicht gerade noch gewöhnen, doch wenn ich panisch in einem Schrank hocke oder selbst in hell erleuchteten Räumen an den Nägeln kaue, dann würde ich das Spiel am liebsten ausschalten. Mach ich aber nicht, dafür ist es viel zu brilliant. Nur die kurze Spielzeit stört mich ziemlich. Sei's drum: Diese vier Stunden werden mir lange im Gedächtnis bleiben. Und jetzt entschuldigen Sie mich bitte, dieser Schrank da drüben sieht sehr einladend aus ...

Lauf, Miles, lauf!

wir einfach keinen blassen Dunst haben, wohin wir fliehen sollen, trüben den ansonsten genialen Gesamteindruck dieser Passagen. Als wären solche Wettrennen in der Irrenanstalt noch nicht packend genug, herrscht in Mount Massive zudem größtenteils völlige Finsternis. Wir können zwar die Nachtsicht-Funktion unserer Kamera aktivieren – allerdings nur, wenn wir auch Batterien zur Hand haben. Dabei sitzt uns die Angst ständig im Nacken, denn diese Batterien sind zwar fair verteilt, im Überfluss besitzen wir sie aber nie. So erschafft das Spiel

schen) Dialoge, Selbstgespräche der Insassen, das Keuchen unserer Spielfigur, kreischende Geigen oder unheilswangere Klavierklänge sind – alles wirkt wie aus einem Guss. Nicht zuletzt deshalb hat uns **Outlast** trotz seiner kurzen Dauer und der simplen Aufgaben blendend unterhalten. Zumal es im weiteren Spielverlauf auch noch einige bitterböse Überraschungen gibt. Aber die wollen wir Ihnen an dieser Stelle natürlich nicht verraten. Sie sollen sich ja gepflegt selbst gruseln. **FH**

TERMIN	PREIS	USK	Genre
4.9.2013	20 Euro	nicht geprüft	Action-Adventure

Outlast

Publisher –
Entwickler Red Barrels
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung –
Kopierschutz Steam

Kategorie	Details	Notiz
GRAFIK	tolle Lichtstimmung, detaillierte Bösewichte, grandioser Nachtsicht-Modus, teils detailarme Nebenfiguren, ... die sich oft wiederholen	7/10
SOUND	tolle (englische) Sprecher, gut eingesetzte Surround-Effekte, gelungene Geräuschkulisse, absolut passende Musikuntermalung	10/10
BALANCE	viele automatische Checkpoints, faire Batterie-Verteilung, automatisches Notizbuch, ... das aber die Benutzung der Kamera voraussetzt, Trial&Error-Momente	7/10
ATMOSPHÄRE	hervorragende Spannungssituationen, Hilflosigkeit und Panik werden gut vermittelt, gelungene Mischung aus ruhigen Momenten und Hetz-Passagen, allgegenwärtiger Wahnsinn	10/10
BEDIENUNG	kein Interface notwendig, einfache und intuitive Steuerung, frei belegbare Tasten	9/10
UMFANG	abwechslungsreiche Abschnitte, kurze Spielzeit, kaum Wiederspielwert	5/10
LEVELDESIGN	stimmungsvoll gestaltetes Irrenhaus, kleinere Außenbereiche, gut platzierte Schockmomente, versteckte Dokumente, recht simple Aufgaben	8/10
HANDLUNG	gute, aber nicht besonders originelle Story, setzt sich aus Dokumenten und Notizen zusammen, ... die auch die Vorgeschichte der Bösewichte erklären, unbefriedigendes Ende	8/10
DIALOGE	spannende Notizbuch-Einträge, Selbstgespräche der Insassen, wahnwitzige Dialoge mit Haupt-Bösewichten, Deutsch nur als Untertitel	8/10
CHARAKTERE	herrlich abgedrehte Feinde, ... decken alle Spielarten des Wahnsinns ab, blasse Hauptfigur	8/10

