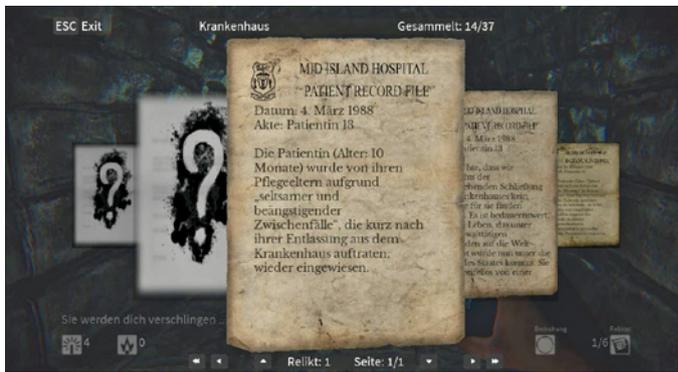




Drinne herrscht Monotonie, aber außerhalb der Heilanstalt hat das Spiel einige wenige, **atmosphärische Szenen** zu bieten.



Die **Relikte**, die wir in jedem Abschnitt suchen müssen, sind Storyfetzen, aus denen sich die Handlung zusammenpuzzeln lässt.

Daylight

Ein Horrorspiel, das jedes Mal anders ist. Dessen Level sich bei jedem Neustart zu einer anderen Welt zusammensetzen. Ein faszinierendes, gewagtes Experiment – das scheitert. Von Andre Peschke

➕ Stärken

- + jedes Mal neuer Aufbau der Spielwelt
- + durchaus gruselig
- + geschickter Einsatz von Soundeffekten

⊖ Schwächen

- miese Grafik
- dürftige Story
- spielerisch anspruchslos und monoton

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Zombie Studios** Entwickler: **Zombie Studios (Blacklight Retribution)**
Termin: **29.4.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch (deutsche Untertitel)** Preis: **40 Euro**

Willkommen beim Klischeebingo namens **Daylight**. Das neue Indie-Horrorspiel lässt fast nichts unversucht, um den Eindruck zu er-

wecken, seine Entwickler wollten bloß keinen unverbrauchten Gedanken in ihr Spiel integrieren. Wir spielen Sarah, die eines Tages in den verfallenen Gängen einer ehemaligen Heilanstalt aufwacht. Natürlich hat unsere Vergangenheit irgendetwas mit diesem Ort zu tun, selbstverständlich spukt es darin, und wenig überraschend erinnert das Spielprinzip an **Slender**, jenem **Blair Witch Project** unter den Spielen, das Entwicklern in aller Welt Hoffnung gegeben hat, auch mit einem Budget von zwei warmen Mahlzeiten Millionen verdienen zu können. **Daylight** greift die grundlegende Formel dankbar auf. Sarah läuft durch düstere Gänge und über finstere Wiesen, muss eine Handvoll Seiten einsammeln (das Spiel nennt sie Relikte) und wird ständig verfolgt von merkwürdigen, geisterhaften Wesen mit leuchtenden Augen. Anders als in **Slender** jedoch erzählt das Spiel immerhin eine durchgehende Geschichte, wenn auch nur über die Sprachmitteilungen eines mysteriösen Beobachters und eine in den Leveln verstreute Loseblattsammlung. Außerdem

Einfach durchrennen

ist Sarah nicht völlig wehrlos, sondern kann anrückende Gruselwesen mit Leuchtfackeln vertreiben. Und wenigstens einen originellen Ansatz hat **Daylight** dann doch im Gepäck: prozedural generierte Level.

Die Theorie der prozeduralen Generierung ist faszinierend: Sie versucht, Spielinhalte durch mathematische Formeln zu erschaffen, anstatt sie von Menschenhand modellieren zu lassen. So wie in **Civilization** schon seit Jahren für jedes neue Spiel eine eigene Karte generiert wird, könnten in Zukunft auch die Spielwelten anderer Genres immer wieder neu entstehen. In der Theorie eine fantastische Idee, denn so kann man **Daylight** praktisch beliebig oft spielen und hat jedes Mal ein anderes Spiel vor sich. In der Praxis liegt die Betonung auf beliebig, denn wir tauschen eine einzige, durchdachte gestaltete Spielwelt gegen ausgewürfelte Belanglosigkeit. Die Spielwelt von **Daylight** ist jedes Mal anders. Aber sie erreicht dies, indem sie kaum mehr als eine Handvoll identische Räume nach Baukastensystem jedes Mal neu zusammenstöpselt. Das sorgt schon nach wenigen Minuten für ein Dauer-Déjà-vu in den komplett gleich eingerichteten Räumen und vermässelt auch viel von der Atmosphäre. Den Spieler ohne jede Informationen in eine ihm fremde, unheimli-

Steam-Pflicht

Die PC-Fassung von **Daylight** ist derzeit nur via Steam erhältlich. Das Spiel kann nach dem Herunterladen auch im Offline-Modus ausgeführt werden, bleibt aber an den Account bei Steam gebunden.

che Spielwelt zu werfen ist nämlich durchaus ein legitimes Stilmittel – nur muss dann umso mehr diese Spielwelt selbst eine Geschichte erzählen. Sie muss Anhaltspunkte bieten, aus denen der Spieler errahnen kann, wo er sich befindet und was hier vor seiner Ankunft geschehen sein könnte. **Daylight** kann nichts von dem liefern, da seine nach Algorithmen zusammengeklebten Versatzstücke in keiner Beziehung zueinander stehen und dadurch der Fantasie kein Futter bieten. Erst gegen Ende bringt der Titel ein paar wenige, stimmungsvolle Szenen zustande. Die prozedurale Generierung wirkt daher eher wie ein Gimmick oder zumindest ein sehr undurchdachtes Gestaltungselement. In Spielen wie **Diablo** sind zufällige Variationen der Level eine gute Idee, da der Fokus des Spiels auf den Kämpfen liegt. **Daylight** hingegen besitzt keine nennenswerte Spielmechanik, die durch die zufällige Anordnung variiert werden könnte. Ja, man kann die Anordnung der Räume nicht auswendig lernen und findet die gesuch-



Abfallprodukt?

Andre Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Es gibt eine Parallele zwischen Slender und Daylight: Beide Spiele sind technisch und spielerisch eigentlich entsetzlich. Aber im Kern funktionieren sie. Auch Daylight liefert seine Schreckenswerte ab. Allein im abgedunkelten Raum und mit ordentlicher Spiellautstärke muss man recht abgebrüht sein, um nicht doch ab und an zusammen zu zucken. Es sind oft billige Tricks, aber sie retten Daylight immerhin vor dem totalen Verriss. Anders als Slender wollen die Zombie Studios jedoch für ihr Horrorexperiment bares Geld sehen und ihre Kern-Innovation bringt schlicht keinen echten Mehrwert. Tatsächlich passt sie sich so unvollkommen in das Konzept ein, dass der Eindruck entsteht, die Zombie Studios hätten die prozedural generierten Level für ein anderes Spiel entwickelt und Daylight ist das Abfallprodukt davon. Ein Testlauf, der gut genug geraten ist, um ihn auf den Markt zu stellen.

ten Relikte immer an einer anderen Stelle. Doch durch die ständig eingeblendete Karte kommt es nie zu Orientierungsproblemen, und eine Handvoll Zettel bei jedem neuen Durchgang an anderen Orten zu platzieren ist kein Feature, das sich nicht auch in einer liebevoll gestalteten, immer gleichen Umgebung hätte realisieren lassen. Der Gewinn, auch beim zehnten Durchspielen noch immer auf die Handkarte starren zu müssen, wiegt den Verlust an Atmosphäre bei weitem nicht auf.

Was an **Daylight** funktioniert, ist sein durch Spiele wie **Slender** und **Amnesia** hinlänglich als effektiv bewiesener Kern: Bei der Flucht vor den Geistern, umgeben von verstörenden Geräuschen und dem wild umher streifenden Licht unserer Handy-Funzel kann man sich eines Gefühls der Bedrohung manchmal nicht erwehren. Geschickt eingesetzte Schockeffekte sorgen ebenfalls für Adrenalinausschüttung. Hier funktioniert tatsächlich das Zufallselement auch zum Vorteil

des Spiels, da plötzlich von der Wand fallende Bilder und andere Schreckeffekte jedes Mal an anderer Stelle auftauchen. Auch der Sound, obwohl technisch keine Meisterleistung, trägt stark zur Atmosphäre bei. Clever ist zum Beispiel, dass die Annäherung unserer übernatürlichen Verfolger zwar durch immer lautere Geräusche angezeigt wird, es dann aber plötzlich still wird, wenn sie wieder verschwinden – oder in unmittelbarer Nähe sind. So dreht man sich gerade zu Anfang erleichtert um, nur um direkt in eine aufgerissene Fratze zu starren und vom lauten Kreisch-Geräusch aus dem Sessel katapultiert zu werden. Als kleiner Geister-schauer nach Feierabend funktioniert das Spiel mit seinen zwei bis drei Stunden Spieldauer also durchaus. Doch selbst die Horror-Klavatur scheint von der Zufallsstruktur beeinträchtigt zu werden. Anders als üblich sind wir nämlich nicht völlig wehrlos. An verschiedenen Stellen im Spiel finden sich Signalfackeln, mit denen sich alle Geister in der Umgebung vertreiben lassen. Ein seltsam mächtiges Spielelement, das unsere Spielfigur effektiv für etliche Sekunden unverwundbar macht. Genau die Sorte Ausrüstung, die man in einem Spiel wie **Daylight** eigentlich vermeiden würde, da es ja gerade darum geht, den Spieler in einen Zustand ständiger Verunsicherung zu treiben. Die Vermutung liegt nahe, dass der Bengalo-Godmode nur ein Rettungsanker im Gamedesign darstellt. Da die Verteilung der Räume und Geister zufällig geschieht, müssten sich die Entwickler komplexe Regeln für die Erzeugung der Spielwelt einfallen lassen, um unfaire Situationen zu vermeiden – oder sie geben dem Spieler eine »Du kommst aus dem Gefängnis frei«-Karte in Form der Signalfackeln mit auf den Weg. Dabei wären solche Hilfestellungen letztlich gar nicht nötig gewesen. Wie in **Slender** droht uns ein Game Over, wenn wir die Geister zu lange direkt anschauen und so dem Wahnsinn verfallen. Die Lösung in **Daylight**? Einfach durchrennen. Nicht selten genügt es sogar, einfach auf den Boden oder die nächste Wand zu starren, während man weiter läuft – schon ist man auch ohne Fackel fast vollkommen sicher. Traurigerweise ist auch in

anderer Hinsicht jede Form der Beleuchtung eigentlich eine zu viel, denn die Grafik von **Daylight** ist alles andere als tageslichttauglich. Texturen, Effekte, monotone Umgebung – die Optik schöpft die gesamte Palette von miserabel bis gerade noch brauchbar aus und ist wegen ihrer Setzkastenstruktur obendrein auch noch unglaublich. Dass ausgerechnet **Daylight** eines der ersten Spiele ist, bei denen das Unreal-Engine-4-Logo im Vorspann läuft: Na, Epic wird Handstand machen vor Freude! **AP**

TERMIN	29.4.2014	PREIS	40 Euro	USK	ab 16 Jahren
Daylight Action-Adventure					
Publisher	Zombie Studios				
Entwickler	Zombie Studios				
Sprache	Englisch (deutsche Untertitel)				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> hübsche Bäume einige, wenige gute Lichteffekte mittelmäßige Texturen monotone Spielumgebungen schlechte Effekte detaillarme Charaktere 	3/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> effektiver Einsatz von Soundeffekten zufällige Audio-Ereignisse ordentliche Sprecher (englisch) nerviges Musikthema in Dauerschleife 	7/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> Schwierigkeitsgrad steigt langsam an leichte Rätsel zur Auflockerung Wechsel aus Erkundung und Flüchten spielerisch anspruchsvoll Spielmechanik lässt sich leicht aushebeln 	5/10
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> einige stimmungsvolle Szenen zufällige Schreckmomente wirkungsvoll Gefühl der Bedrohung trotz aller Schwächen dürriges Gegnerdesign 	7/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> funktionale Maus- und Tastatursteuerung Minimap hilft bei Orientierung einige Interaktionspunkte zu fummelig 	7/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> drei unterschiedliche Spielumgebungen jeder Durchgang ist anders sehr kurze Spielzeit monotone Aufgabenstellung 	4/10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Skriptereignisse pro Durchgang Level-Bausteine klar erkennbar Spielumgebung erzählt keine Geschichte abwechslungsarme Gestaltung 	4/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> klischeehaft, aber interessant einige nette, kleine Nebenhandlungen Wendung am Schluss meilenweit vorhersehbar unbefriedigendes, abruptes Ende 	5/10
DIALOGUE	<ul style="list-style-type: none"> Monologe gut geschrieben Spielfigur reagiert auf Ereignisse Hauptcharakter bleibt völlig blass 	5/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> mysteriöser Gesprächspartner gut inszeniert Vergangenheit der Spielfigur wird langsam enthüllt ansonsten praktisch keine Charakterinteraktionen 	5/10



52 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 3 Stunden

Dürrig gemachtes Horrorspiel.

ANSPRUCH: EINSTEIGER

MINIMUM: C Duo mit 2 GHz, Nvidia GT 440, 4 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

FORTGESCHRITTENE: C Duo mit 3,4 GHz, GeForce GT 640, 4,0 GB RAM, 12,0 GB Festplatte

STANDARD: C2 Duo mit 3,4 GHz, GeForce GT 640 1GB, Radeon HD 6750, 4,0 GB RAM, 12,0 GB Festplatte

OPTIMUM: C Duo mit 3,4 GHz, GeForce GTX 560, Radeon HD 6950, 8,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte