

Die Hölle bricht los

Ghule, Zombies, Dämonen und Geister waren auf dem PC lange wie ausgestorben, aber bald feiern sie ein eindrucksvolles Comeback: den Indie-Spielen sei Dank. Von Florian Heider

Plötzlich waren sie weg, die Grusel- und Horrorspiele. Als sei der Höllenschlund spontan verschlossen, versiegelt und verschüttet worden, damit auch ja kein Monster den Dornröschenschlaf stört. Die großen Horror-Serien mutierten von echten Gruselschockern zu lahmen Schießbuden mit schlechter Beleuchtung. Isaac Clark wandelte sich in Dead Space 2 und 3 schneller vom Survivor zum Ballermann, als man »doofe Fortsetzungen« sagen konnte. Chris Redfield, der im ersten Resident Evil nicht nur mit Zombies, sondern auch mit akuter Munitionsknappheit zu kämpfen hatte, wirkte im sechsten Serienteil, als hätte er den Studiengang »Bullet Hell« auf der Duke Universität für höhere Munitionsverschwendung summa cum laude abgeschlossen. Und jene armen Seelen, die sich bei Silent Hill: Homecoming in das ruhige Städtchen verirrt haben, mussten nicht mehr vor unbeschreiblich deformierten Monstern fliehen, sondern konnten den Viechern jetzt in

Quicktime-Events einfach das überraschend fragile Genick brechen. Doch die Sache hatte auch etwas Gutes: Dem Brei aus markigen Sprüchen und Bumm-Bumm-Action, der gestern noch aus Schockmomenten und dichter Atmosphäre bestand, entstieg großartige Indie-Spiele, die Horror und subtilen Grusel tatsächlich groß schrieben. Amnesia lehrte uns das Fürchten, Slender ließ uns vor Schreck vom Stuhl springen und Outlast verursachte nackte Panik. Unzählige Browser-Grusler schossen aus dem Boden und langsam aber sicher merkten auch die großen Studios, dass sie buchstäblich am Ziel vorbeigeschossen hatten.

Und plötzlich bricht die Hölle wieder los, und sie sind wieder da, die Grusel- und Horrorspieler, stärker als je zuvor womöglich. Als hätte dem Genre nie etwas gefehlt. Halten Sie sich fest, denn wilde Zeiten brechen an, und wir zeigen Ihnen, worauf Sie sich in den kommenden Wochen und Monaten gefasst machen dürfen. **FH**

The Evil Within

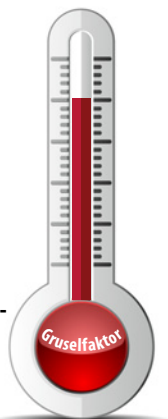
Entwickler: **Tango Gameworks** Publisher: **Bethesda** Termin: **14.10.2014**

Bald ist es wieder soweit: Shinji Mikami, Schöpfer der Resident Evil-Reihe feiert mit The Evil Within seine Rückkehr zum Survival Horror. In der Rolle des Detective Sebastian Castellano erleben wir einen Horrortrip, der uns durch Wälder, psychiatrische Kliniken, Herrenhäuser und andere Orte mit altmodischem Schauerpotenzial führt. Dem klassischen Horrorrezept zufolge treffen wir dort

natürlich nicht auf Jogger, Doktoren und Großgrundbesitzer, sondern auf Untote, mutierte Monsterfrauen und andere Schreckensgestalten aus den Untiefen der Hölle. In Konfliktsituationen greift Sebastian zwar auch mal zur Handfeuerwaffe oder legt Sprengfallen aus, allerdings sind Munition und Sprengstoff eher spärlich gesät. In vielen Fällen flüchten wir lieber oder suchen

uns schnellstmöglich ein Versteck. Manchmal stellt der Kampf sogar überhaupt keine Option dar. Zum Beispiel bei den Begegnungen mit Ruvik, einer angsteinflößenden Mischung aus Frankensteins Monster und Geist. Der fiese Kerl lässt sich von Schüssen und Explosionen überhaupt nicht beeindrucken und rückt unaufhaltsam näher. In solchen Momenten bleibt uns nur eine Möglichkeit: weglaufen! Klar, solche Szenen kennt man aus diversen Resident Evil-Teilen, effektiv sind sie dennoch, da sie uns die Hilflosigkeit der Spielfigur vor Augen halten. Wir verkörpern keinen waffenschwingenden Helden, wir sind Opfer grausamer Umstände und versuchen, irgendwie am Leben zu bleiben. Und genau so muss Survival Horror funktionieren.

Die bisher anspielbaren Abschnitte sorgen schon für viel Gänsehaut, hoffentlich verkommt der Rest des Spiels nicht doch noch zur Schießbude.



Silent Hills

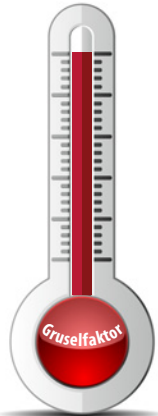
Entwickler: **Kojima Productions** Publisher: **Bethesda** Termin: **2016**

Silent Hills könnte genau der Serienneustart sein, auf den wir gewartet haben. Die Neuauflage möchte an die Psycho-Horrortrips der ersten Teile anknüpfen, die Spieler sollen sich dabei »vor Angst in die Hosen machen«. Klar, das haben wir oft genug gehört, und am Ende kamen doch nur spannungsverwässerte Semi-Gurken mit Prügel- und Quicktime-Einlagen wie Silent Hill: Homecoming dabei heraus. Für den neuesten Ausflug in die nebeldurchzogene Kleinstadt zeichnen allerdings Metal Gear Erfinder Hideo Kojima und Horrorfilmexperte Guillermo del Toro verantwortlich. Außerdem leiht der Schauspieler Norman Reedus (The Walking Dead) dem Hauptdarsteller sein Gesicht. Natürlich machen große Namen noch kein gutes Spiel. Die im Playstation Network unter dem Namen P.T. (Playable Teaser) veröffentlichte Demo von Silent Hills hat uns allerdings komplett aus den Schuhen geblasen. Das Schöne am spielbaren Teaser: Auf einfache Schockeffekte wird fast völlig verzichtet. Stattdessen spielt P.T. mit der Erwar-



tung des Spielers. Ein Beispiel: Als wir durch ein Loch in der Wand in ein Badezimmer blicken, werden wir Zeuge eines brutalen Mordes. Zumindest hören wir die Bluttat, zu sehen ist nur der Badezimmerspiegel. Okay, jeden Moment wird uns etwas ins Sichtfeld springen und kreischen, oder? Oder? Die fiesen Geräusche klingen ab, vom plötzlichen Schocker fehlt allerdings jede Spur. Wir bleiben zurück, nervös, weil doch alles hätte anders ablaufen müssen. Und das ist gut so!

Vorsicht: Wenn Silent Hills die Qualität des Teasers hält, können wir für Ihre Gesundheit nicht garantieren. Grandios!



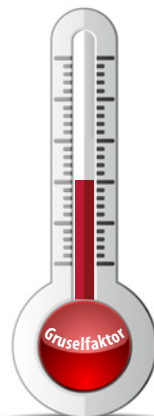
Doom

Entwickler: **id Software** Publisher: **Bethesda** Termin: **2015**



Von Doom gab es offiziell bisher nur einen kurzen Teaser. Inoffiziell sieht das Ganze allerdings anders aus. Hinter verschlossenen Türen wurden auf der Quakcon 2014 erste bewegte Bilder zum kommenden Horror-Shooter von id Software gezeigt. Der Besuch eines Space Marine in der Union Aerospace Corporation Area verläuft dabei alles andere als alltäglich. Bereits nach kurzer Zeit fliegen die Fetzen, und das meinen wir auch so. Das neue Doom stellt die Brutalität seiner Vorgänger locker in den Schatten. Dass Dämonenfleisch bei Beschuss in alle Richtungen davon segelt, ist nur die Spitze des blutigen Eisbergs. Im Nahkampf, dem diesmal eine deutlich wichtigere Rolle zukommen soll, geht's richtig heftig zur Sache. Hälse werden gebrochen, Herzen aus Monsterleibern entfernt und Köpfe mit bloßen Händen abgerissen. Sie können sich eventuell schon denken, was die Ketensäge mit Gegnern anstellt. Auch abseits der Kämpfe wird nicht an Splattereinlagen gespart. Uns fehlt der passende Fingerabdruck für den Scanner? Kein Problem, der tote Wissenschaftler in der Ecke wird uns schon seinen Arm »leihen«. Fest steht: Subtil geht eindeutig anders. Subtilität war allerdings auch nie die Stärke der Doom-Reihe, sondern knallharte Action, viel Atmosphäre und gutes Level-design. Ob es auch wieder Schlüsselkarten gibt?

Blut spritzt, Körper zerfetzen. Das ist ekelig, aber nicht gruselig. Zumindest einige Schockeffekte sorgen aber für Herzrhythmusstörungen.

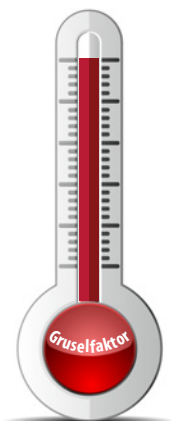


Resident Evil

Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Termin: **1. Quartal 2015**

Jetzt wird's ein wenig kompliziert: Resident Evil ist die überarbeitete Fassung von Resident Evil, das im Jahr 2002 für den Gamecube erschien und wiederum ein Remake des ersten Resident Evil war. Die grandiose Neuauflage von 2002 gilt als einer der besten Teile der gesamten Reihe. Es basierte auf einem komplett neuen Grafik- und Soundgerüst und verbesserte viele spielerische Details, so wurden etwa neue Abwehrwaffen für den Nahkampf sowie eine schnelle 180-Grad-Drehung eingebaut. Außerdem erweiterte Capcom das ohnehin schon umfangreiche Abenteuer um neue Gebiete und Geschichten. Das Remake vom Remake bietet zwar keine neuen Inhalte, dafür aber zeitgemäße 3D-Modelle, HD-Auflösungen, 5.1 Surround Sound und eine verbesserte Steuerung. Nostalgiker mit Breitbild-Abneigung dürfen auf Wunsch auch zum alten 4:3 Format wechseln. Eine richtige Neuauflage wird Resident Evil also nicht, das ist hinsichtlich der immer noch enorm hohen Qualität des Remakes aber auch nicht notwendig. Für Resi-Neulinge dürfte es der perfekte Einstieg sein, aber auch Fans der ersten Stunde könnten nochmal Spaß dabei haben, sich in HD durch das alte Herrenhaus zu gruseln.

Der Zombie-Klassiker schlechthin im frischen Gewand. Obwohl jeder Grusel-Fan schon weiß, wann die Hunde durch's Fenster springen, gehört das Ur-Resident Evil zum Horror-Inventar.



Resident Evil Revelations 2

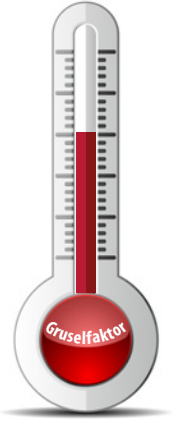
Entwickler: **Capcom** Publisher: **Capcom** Termin: **1. Quartal 2015**

Resident Evil und kein Ende. Zusätzlich zum überarbeiteten HD-Remake hat Capcom auch Resident Evil: Revelations 2 angekündigt. Im Gegensatz zum Vorgänger spielt Teil zwei nicht mehr auf hoher See, sondern auf einer geheimnisvollen Gefängnisinsel. Auf dieser erwacht Serienveteranin Claire Redfield zusammen mit Moira Burton, deren Vater eine wichtige Figur im ersten Teil der Reihe war. Natürlich versuchen die beiden herauszufinden, wer oder was sie über-



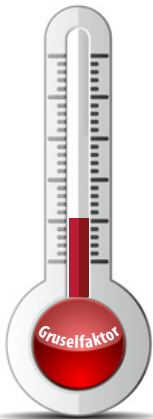
haupt hierher verfrachtet hat. Dabei soll Revelations 2 noch mehr in die Richtung der alten Teile gehen. Soll heißen: wesentlich mehr Survival-Horror und erheblich weniger Baller-Action. Gut so! Dass wir im Gegensatz zum Vorgänger die Kampagne diesmal auch im Koop-Modus spielen können, bereitet uns allerdings etwas Kopfzerbrechen. Klar, zu zweit spielen macht immer Spaß, aber echte Gruselatmosphäre kommt dabei nur selten auf. Während Claires Spielstil eher kampflastig ausfällt und sie die Zombies und Mutanten mit Schusswaffen zerlegt, kümmert sich Moira bevorzugt um Heilmittel oder unterstützt ihre Kollegin in dunklen Bereichen mit dem Licht ihrer Taschenlampe. Da Revelations 2 wie sein Vorgänger episodisch aufgebaut ist, wird der Survival-Horror zuerst in vier wöchentlich erscheinende Download-Kapitel aufgeteilt. Zeitgleich mit der letzten Episode will Capcom eine mit Exklusiv Inhalten bestückte Retail-Edition im Handel veröffentlichen.

Die Versprechungen klingen ziemlich gut, aber kommt auch im Koop Horrorstimmung auf?



Alone in the Dark Illumination

Entwickler: **Pure FPS** Publisher: **Atari** Termin: **4. Quartal 2014**



Das Städtchen Lorwich, Virginia hat auch schon bessere Zeiten erlebt. Die einst blühende Stadt wurde durch eine Flutkatastrophe dem Erdboden gleichgemacht und ist seit der Flucht der Einwohner in Vergessenheit geraten. Die Ursache für das Unglück ist bis heute ungeklärt. Angeblich hatten übernatürliche Mächte ihre Hände im Spiel. Sicher ist jedoch eines: Wir gehen der Sache auf den Grund. In Alone in the Dark: Illumination stehen uns dafür vier Helden zur Auswahl. Der Jäger ist der Mann fürs Grobe, die Hexe setzt auf magische Attacken, der Priester vertraut auf göttliche Mächte, und die Mechanikerin schwingt nicht nur Schrotflinten, sondern auch selbstgebasteltes Tötungswerkzeug. Vier Charaktere? Na klar, das riecht nach Koop. Zum ersten Mal in der Geschichte der Reihe dürfen wir uns mit bis zu drei weiteren Spielern durch die unterschiedlichen

Gebiete der vier Schauplätze (unter anderem ein Fabrikgelände und ein Friedhof) ballern. Zufallsgenerierte Innenräume sollen dabei für Abwechslung sorgen. Allerdings hört sich das alles sehr nach Left 4 Dead an und will so überhaupt nicht ins Alone in the Dark-Universum passen. Die Action mit Maschinengewehren und Akimbo-Pisto-



len sieht zwar dank der Unreal Engine 4 recht ansehnlich aus, uns fehlt bisher aber das typische Alone in the Dark-Flair, das omnipräsente Gefühl der Ungewissheit und der Furcht. Lovecraft eben.

Wirkt bislang so gruselig wie Sandburgen bauen. Weniger Action und mehr Lovecraft täten diesem Serienneustart gut.

Und was machen die Indies?

Neben den großen Studios arbeiten natürlich auch die kleinen fleißig an interessanten Titeln. Wir stellen vier davon vor.

In **Routine** versuchen wir, den Grund für das spurlose Verschwinden der Einwohner einer Mond-Basis aufzuklären, bössartige Roboter und knappe Munition inklusive. **Caffeine** hingegen eröffnet uns eine schräge Zukunftsvision, in der die Menschheit von Koffein abhängig geworden ist und überall in der bekannten Galaxis entsprechende Abbaustationen errichtet hat. In der Rolle eines

kleinen Jungen erwachen wir alleine und ohne Erinnerung in einer Station und versuchen zu klären, was mit uns passiert ist.

Neben diesen beiden Titeln gibt es auch einige interessante Spiele, die bereits in einer Early-Access-Version auf Steam vertrieben werden. **The Forest** beispielsweise lässt uns einen Flugzeugsabsturz auf einer scheinbar verlassenen Insel überleben. Dumm nur, dass die Insel doch nicht so verlassen ist, sondern von irrsinnigen Kannibalen bewohnt wird. Noch dümmere, dass die

Menschenfresser unseren kleinen Sohn entführt haben, der ebenfalls im Flugzeug saß. Das Survival-Horror-Spiel ist derzeit zwar noch sehr verbuggt, allerdings zeigt es bereits im Alpha-Stadium viel Potenzial.

Damned beweist hingegen, dass Horror tatsächlich auch im Multiplayer sehr gut funktionieren kann. Während vier Spieler den Levelausgang suchen, jagt ihnen der fünfte Spieler in der Rolle des Monsters hinterher. **Evolve** in gruselig quasi. Mit den passenden Mitzockern ist der Mehrspieler-Horror bereits jetzt ein großer Spaß.