



Sieht in Bewegung deutlich besser aus: Mit einer stimmungsvoll gezeichneten Sequenz beginnt unsere Reise ins Uralgebirge.



Vor allem die Partikeleffekte sind gelungen. Man beachte das feine Wasser vor der Flamme.

Kholat

Horror im Ural verschollen

Das Indie-Spiel Kholat vermischt reale Geschichte mit Fiktion und will uns im verschneiten Uralgebirge das Fürchten lehren. Von Jonas Gössling

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **MGN.PRO** Termin: **9.7.2015** Sprache: **Englisch mit deutschen Texten**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Indie-Spiele und Horror passen gut zusammen. Zumindest fallen uns zum gruseligen Genre spontan mehr Titel im Independent- als im Triple-A-Bereich ein. Nach Amnesia, Slender und Outlast versucht sich nun ein polnisches Entwicklerstudio an der Materie. Kholat heißt das Ergebnis und es schickt uns ins verschneite Uralgebirge, wo wir herausfinden sollen, warum neun Studenten auf ihrer Schneetour umgekommen

sind. Macht das Spaß? Und was hat Sean Bean mit alledem zu tun?

Reale Ausgangslage

Kholat hat zwei riesige Probleme. Erstens ist es gerade mal drei Stunden kurz. Und dann ist es obendrein auch noch nicht gruselig. Dabei fängt alles so vielversprechend an. Als namen- und stimmenloser Avatar schmeißt uns das Spiel im Jahr 1959 in ein verschneites Gebiet nahe dem titelgeben-

den Gebirge Kholat Syakhl, zu Deutsch »toter Berg«. Sehr passend, denn wir sind nicht zum Spaß in der Region, sondern untersuchen aus der Egoperspektive den mysteriösen Tod von neun Studenten. Die wollten eine Expedition ins Uralgebirge unternehmen und wurden drei Wochen nach ihrem Verschwinden leblos aufgefunden.

Die jungen Leute wurden entweder leichtbekleidet und erfroren oder mit starken inneren Verletzungen gefunden. Anzeichen für äußere Gewalteinwirkungen fehlten. Was wie ein angemessen gruselig ausgedachter Aufhänger klingt, ist allerdings Realität. Sowohl die Exkursion als die Leichenfunde – alles genauso im Jahr 1959 passiert und heute als Unglück vom Djatlow-Pass bekannt. Bis heute ist der Fall ungelöst, es existieren aber zig mehr oder minder durchgeknallte bis schaurige Theorien über die Umstände. Wie gesagt, ein spannender und furchteinflößender Aufhänger, aus dem das Spiel aber leider kaum etwas macht. Die ausgedachte Lösung des Rätsels bleibt unbefriedigend und lässt sich zudem recht schnell errahnen. Nur so viel: Es wird übernatürlich.

Gegner zum Davonlaufen

Das mit der Lösung wäre ja nicht ganz so schlimm, wenn der Gruselfaktor des Spiels wenigstens stimmen würde. Tut er aber nicht. Einmal im Gebirge angekommen



Bevor es auf den Berg geht, durchqueren wir ein Dorf, in dem es allerdings kaum was zu tun gibt.



Spannend, aber nicht gruselig

Jonas Gössling
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ich möchte Kholat einfach gern haben. Das Szenario find ich klasse, die Welt sieht stimmig aus und schafft es, im trostlosen Gebirge sogar noch optische Abwechslung zu kreieren. Außerdem gefällt mir die altmodische Navigation per Koordinaten, Karte und Himmelsrichtung und das damit einhergehende Gefühl von Hilflosigkeit sehr gut. Die Vertonation ist ebenfalls fantastisch und bietet mit Sean Bean sogar einen richtigen Star. Aber als Gruselspiel hat Kholat ein ganz eklatantes Problem: Es ist einfach nicht gruselig.

Natürlich erschreckt man sich ein, zwei Mal, aber die Gegner sind einfach viel zu harmlos, eine echte Bedrohung kaum spürbar. Ich habe meist mehr Sorge, dass meine Figur vor Erschöpfung als vor feindlichen Attacken zusammenbricht, was allerdings auch nicht passiert. Selbst die Auflösung der so interessanten Ausgangssituation ist nicht der Rede wert, und spielerisch bleibt der Titel flach. Sehr schade, die Vorlage hätte mehr verdient.

sammeln wir in einem offenen, großen Gebiet neun Tagebuchseiten, die uns beim Fund vorgelesen werden und Informationen liefern. Zur besseren Orientierung spendiert uns Kholat eine Karte samt Koordinaten der Fundstellen. Der Clou dabei: Wir selbst werden darauf nicht vermerkt. Markante Stellen und Himmelsrichtungen weisen uns allerdings zu unseren Zielen. Das funktioniert prima und vermittelt zu Beginn gleichzeitig ein schönes Gefühl von Orientierungslosigkeit.

Wie fürs Genre üblich gibt's auch einen mysteriösen Feind, in diesem Fall orange glühende Entitäten. Zwar erschrecken wir uns auch einige Male vor ihnen und sind von einem Schlag der Biester tot, aber eine Gefahr stellen sie kaum dar. Wie in Amnesia oder Alien: Isolation sind wir zwar wehrlos, aber sobald sich ein Feind mit einem alles andere als schaurigen Geräusch ankündigt,

laufen wir einfach davon. In Bedrängnis geraten wir lediglich, wenn ein glühendes Wesen direkt vor uns aufplopt, was selten passiert. Zusätzlich laufen die Kreaturen in 90 Prozent aller Fälle auf fest vorgegebenen Pfaden und sind so leicht auszumanövrieren.

Kinderkrankheiten

Zu diesem Problem gesellen sich weitere kleine Stolpersteine. Etwa das unausgeglichene Speichersystem. Kholat sichert lediglich an im Gebirge verstreuten Zelten, wenn wir zwischen den Zufluchten schnellreisen oder wenn wir eine Seite finden. Deswegen kann es passieren, dass wir locker 20 Minuten noch einmal spielen müssen, sollten wir doch mal vom orangenen Mann erwischt werden. Ärgerlich, weil wir die meiste Zeit recht unspektakulär von A nach B laufen.

Das ist dann auch gleich das nächste Problem. Die Laufwege fallen sehr lang aus, was nicht schlimm wäre, wenn wir wenigstens mal Angst hätten oder unterwegs etwas zu tun bekämen. Aber unsere Figur bleibt nicht nur stumm, sondern kann auch mit nichts außer den Tagebuchseiten und Zelten interagieren. Die Welt zu erkunden, lohnt sich kaum, da sind auch zusätzliche optionale Seiten ein schwacher Anreiz.

Schönes Schneegestöber

Eins macht Kholat aber absolut richtig, und zwar die Präsentation. Die Optik kommt dank Unreal Engine 4 sehr gut rüber. Ein erfahreneres Team hätte sicher noch deutlich mehr aus dem Grafikgerüst rausgekitzelt, trotzdem hat das Entwicklerstudio einen ordentlichen Job abgeliefert. Das Gebirge sieht aus, wie ein Gebirge auszusehen hat, und wartet zudem mit einigen optischen Highlights auf. Etwa einer seltsamen Säulenformation, die sich meterhoch vor uns in den Himmel streckt.

Zwar geht's sehr oft über von Tannen gesäumte, zugeschnittene Wege, trotzdem bietet das Spiel reichlich Abwechslung mit schummrigen Höhlen, zugefrorene Seen, Bunker oder einem Altar samt farbenfrohem Himmel darüber. Zudem profitiert das Schneegestöber auch von zeitgemäßen Par-

tikeffekten. Hier wird uns schon beim bloßen Rumstehen und Zugucken kalt.

Musik für die Ohren

Die akustische Untermalung ist ebenfalls sehr gelungen, und sie ist auch der einzige Grund, aus dem wir uns überhaupt hin und wieder zumindest ansatzweise gruseln. Die Geräuschkulisse setzt mal auf äußerst stimmige und melancholische Musikklänge, mal aufs reine Tosen des Schneesturms. In den Höhlen tropft Tauwasser zu Boden, Hütten und Bäume knarzen im Wind. Blöd nur, dass man die Häuser mit einer Ausnahme nicht erkunden kann. Ein andermal ist es still – bis auf ein in der Ferne heulendes Wolfsrudel. Schade, dass die Tiere nur zu hören und nicht zu sehen sind. Eine Jagd gegen die wilden Biester wäre allemal spannender als die orangenen Leuchtmännchen.

Zusätzlich haben sich die Entwickler um eine gute Vertonation bemüht und Sean Bean an Land gezogen. Der englische Schauspieler, den meisten wohl als Boromir aus »Der Herr der Ringe« bekannt, fungiert als Erzähler und liefert sehr gute Arbeit ab. Aber auch die anderen Sprecher hauchen den bereits verstorbenen Figuren über die Briefe und Tagebücher nachträglich Leben ein. Leider nur auf Englisch, immerhin gibt's die Texte auf Deutsch. Dank der Präsentation und den realen Geschehnissen erzeugt Kholat so eine stimmige Atmosphäre. Nur eben eine ohne Horror. Jonas Gössling

Kholat

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom II X4 955
Geforce GTX 470 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4770k / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 Ti / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreich gestaltetes Gebirge
- passende Musikuntermalung
- Tiere nur zu hören, nicht zu sehen
- hübsche Effekte
- sehr gute Sprecher

SPIELDESIGN



- herausfordernde Navigation mit Karte und Kompass
- zusätzliche Seiten mit mehr Infos
- keine Interaktion mit der Welt
- nur von A nach B laufen
- keinerlei Rätsel

BALANCE



- behaltsame Einführung ins Spiel
- flucht vor Feinden zu leicht
- frustrierendes Speichersystem
- Koordinaten der Seiten angegeben
- kaum Anspruch

ATMOSPHERE/STORY



- extrem spannende Ausgangslage
- stimmig umgesetzte Berglandschaft
- Feinde sind kaum bedrohlich
- unverbrauchtes Szenario
- müde Auflösung der Geschichte

UMFANG



- großes Gebiet zum Erkunden
- kein Wiederspielwert
- Welt kaum mit Inhalten gefüllt
- optionale Seiten mit mehr Infos
- drei Stunden kurz

FAZIT

Optisch und akustisch eindrucksvoller Trip durchs Uralgebirge. Aber enttäuschende Geschichte und nahezu kein Horror im Gruselspiel.



Das Spiel sichert nur an solchen Zelten oder an den Fundstellen der zu sammelnden Seiten.