

## Alone in the Dark: Illumination

# Schlimmer als Boll

Die Verfilmung von Uwe Boll war das Schlimmste, was Alone in the Dark je passiert ist - bis jetzt! Im Test von Alone in the Dark: Illumination gruselt es uns in einer Tour. Weil das Ding so ungeheuer mies ist. Von Sascha Penzhorn

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Atari** Entwickler: **Pure FPS** Termin: **11.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **28 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**W**as wurde eigentlich aus Alone in the Dark?« Haben Sie sich in den letzten Jahren diese Frage gestellt? Tja, wir auch nicht. Zugegeben – der Urvater der Survival-Horror-Games aus dem Jahre 1992 war seinerzeit absolut einzigartig und konnte zu Recht haufenweise Fans an sich binden. Das ist aber inzwischen etliche Jahre her, und der letzte Reboot im Jahr 2008 kam allenfalls mittelpärchtig an.

2014 kündigte Atari einen neuen Ableger der Serie an und hat nun das von Entwickler Pure FPS umgesetzte Alone in the Dark: Illumination veröffentlicht. Und das hat mit Alone in the Dark praktisch nichts mehr zu tun. Oder mit Survival Horror. Oder mit etwas, das man auch nur annähernd als fertiges Spiel bezeichnen könnte. Stattdessen handelt es sich hier um einen halbgenauen Third Person Shooter mit Koop für vier Spieler, der mehr Macken und weniger Inhalt bietet als viele Titel im Early Access – und das für knapp 30 Öcken!

### Textwände statt Handlung

Schon beim ersten Spielstart beschleicht uns ein ungutes Gefühl: kein Intro, keine Zwischensequenzen, keine Sprachausgabe –

obwohl es für Letztere einen Lautstärkeregler im Optionsmenü gibt! Die Handlung wird zum Beginn eines Levels ganz banal als »Wall of Text« präsentiert: Eine böse Macht ist über die Stadt Lorchow hergefallen, weshalb sich seit Jahren niemand mehr dorthin traut. Grund genug für die vier Protagonisten (Jäger, Hexe, Priester, Technikerin), sich dort einmal umzusehen. Immerhin werden zwei der Helden als direkte Nachkommen von Edward Carnby und Emily Hartwood, Hauptfiguren aus früheren Teilen der Reihe, vorgestellt. Viel spannender wird's nicht, den Rest der Handlung bekommen wir zeilenweise in der linken unteren Ecke des Bildschirms eingeblendet, wo ihn niemand bemerkt. Das hat selbst in den 90ern schon besser funktioniert!

### Alone eben

Immerhin haben die vier spielbaren Charaktere je eine Handvoll unterschiedlicher Fertigkeiten. Der Jäger kann neben Stereo-Handknarren und einem Flammenwerfer aus drei Gewehren wählen, die Hexe brutzelt Gegner mit Blitzzaubern weg, der Priester nutzt laut offizieller Beschreibung »das blendende Licht des Herren« und die Technikerin geht mit Schrotflinte und Teslabatterie ans Werk. Klingt nicht wirklich nach

Alone in the Dark, könnte in Team-Sessions sogar theoretisch Spaß machen. Blöd nur, dass bei uns zu keiner Tages- und Nachtzeit irgendwelche Mehrspielersitzungen zustande kamen, weil Illumination keine zwei Wochen nach Release schon nicht mehr gespielt wird. Und so bleiben wir getreu dem Titel der Serie immerzu alone. Nur so ganz dark, das darf es nie sein.

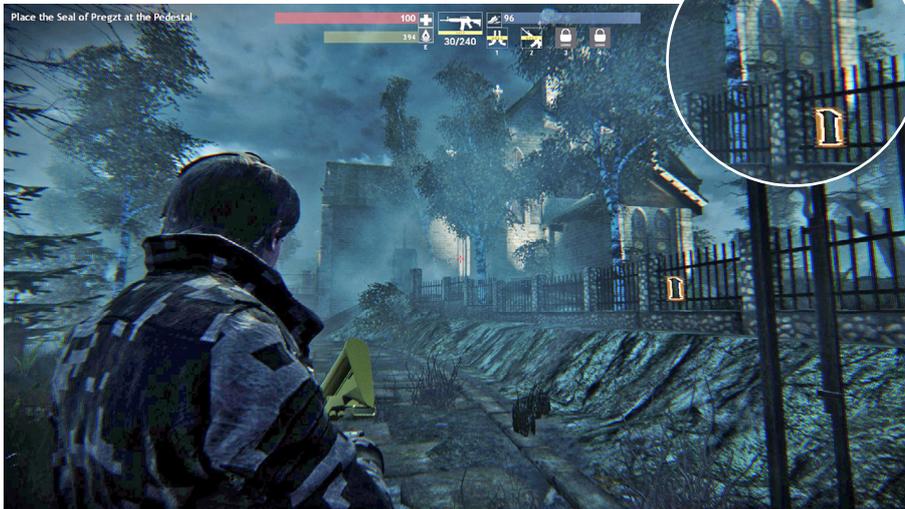
### Armleuchter

Wo Ed Carnby einst Rätsel gelöst und nach Hinweisen geforscht hat, ballern wir reihenweise immer gleiche Monsterhorden weg und sammeln Batterien und Elektrokabel. Unsere Feinde sind nur dann verwundbar, wenn sie nahe an einer Lichtquelle stehen – darum entzünden wir im Vorbeigehen Öltonnen, drücken Lichtschalter und führen Kämpfe nur dort, wo es hell ist. Zur Not tut's auch eine Spezialfähigkeit – wenn ein Monster partout nicht ins Licht gehen will, wird's kurz mit dem Flammenwerfer angeknuspert und dann über den Haufen geschossen.

Je nach Schwierigkeitsgrad erscheinen die Monster wieder und wieder. Ansonsten glänzen die drei Kampagnen zu je vier Levels durch Monotonie – mal sollen wir drei Batterien für einen Lift einsammeln, dann

### Der Urvater des Survival-Horrors

Das ursprüngliche Alone in the Dark wurde von Infogrames entwickelt und erschien 1992 als erstes von zwei Spielen, das Polygon-Charaktere in vorgeordneten Umgebungen verwendete. Die Spieler lösten Rätsel und suchten nach Hinweisen zum Besiegen übermächtiger Monster. Alone in the Dark hält den Guinness-Weltrekord als erstes 3D Survival Horror Game und inspirierte Spieleserien wie Resident Evil.



Eine Karte fehlt, stattdessen leuchten Ziele wie hier rechts im Bild durch Wände hindurch.

sammeln wir Elektrokabel, danach zur Abwechslung ganze vier Batterien, dann mal zwei Hälften eines heiligen Siegels, von dem wir immer nur eine Hälfte gleichzeitig tragen dürfen. Mangels Mitspieler gibt es hier die doppelte Latscherei. Und das in Zeitlupe, denn die Helden sind ungefähr so ausdauernd und flott unterwegs wie Jabba der Hutte in Holzschuhen. Für unsere Mühen gibt's Erfahrungspunkte, mit denen wir grandiose Passivboni wie fünf Prozent schnelleres Nachladen oder zehn Prozent mehr Reichweite für den Flammenwerfer freischalten. Ja, das ist genauso motivierend, wie es sich anhört.

### Kaputter als eine durchgebrannte Birne

Alone in the Dark: Illumination ist aber nicht einfach nur eintönig, sondern schlicht unfertig und kaputt. Gegner beschießen uns durch Wände mit Giftattacken, manche Feinde explodieren auch einfach mal spontan. Eine Ausweichrolle oder ähnliche Manöver gibt es derweil nicht, weshalb wir solchen Angriffen schutzlos ausgeliefert sind. Andere Gegner stehen dumm in der Gegend rum und reagieren überhaupt nicht oder hüpfen sinnlos auf der Stelle auf und ab. Ab und zu hält uns eine unsichtbare Wand davon ab, vorschnell ein Missi-

onsgebiet zu verlassen. Die Waffensounds klingen, als pupse jemand mit nacktem Gesäß in ein Ledersofa. Explosionen sind nicht einfach nur völlig geräuschlos, sondern bringen zudem sämtliche Umgebungsgereusche vollständig zum Verstummen. Als wir nach gerade mal einer Stunde den Endkampf der ersten Kampagne abschließen, läuft dieser praktisch geräuschlos ab. Kaum Soundeffekte, keine Musik, keine Zwischensequenz – Kampagne beendet, zurück zum Hauptmenü.

### Finger weg!

Alone in the Dark: Illumination ist in etwa das spielerische Äquivalent eines Tabasco-Einlaufs. Ohne Karte quälen wir uns im Schneckentempo durch enge Korridore auf der Suche nach Batterien und Kabeln und werden von Gegnern in die Luft gesprengt, die aus dem Nichts auftauchen. Unsere grauen Zellen werden anhand der immer gleichen Schnarchträsel allenfalls abgetötet und niemals gefordert. Zugegeben: Auf Dauer könnte das Spiel durchaus wahnsinnig machen. Ob so der lovecraftsche Horror rübergebracht werden soll? Illumination frustet nicht nur langjährige Fans der Reihe, sondern auch virtuelle Actionhelden, die gerne mit Freunden in Teamgefechte ziehen. Die sind mit Left 4 Dead 2 oder Killing



Dieses Monster wird von der Hexe geblitztingst. Mit Alone in the Dark hat das nicht viel zu tun.



Sascha Penzhorn  
@Gamestar\_de



Ich werde das Gefühl nicht los, dass die Entwickler von Alone in the Dark: Illumination irgendwann ganz einfach aufgegeben und gegangen sind. Vielleicht hatten sie keinen Bock mehr, vielleicht wurden sie auch von Cthulhus Horden verschlungen. Irgendwann kam dann Atari im völlig leeren Büro von Pure FPS vorbei und beschloss, das halbgarde Resultat als fertiges Spiel zu verkaufen. Die Textwüste, die zum Beginn jedes Levels eingeblendet wird, erzählt eine Story, von der im Spiel nichts zu sehen ist. Animationen und Sounds wirken wie billige Platzhalter, viele Soundeffekte fehlen ebenso wie die Sprachausgabe vollständig. Für knapp 30 Euro gibt es hier ein Konzept, ein Grundgerüst eines Spiels, das mit Zwischensequenzen, richtiger Handlung und reichlich Feinschliff vielleicht mal richtig Spaßig geworden wäre.

Floor 2 deutlich besser beraten – und zahlen für diese Titel weniger als für dieses unfertige, schamlos überbeuerte Ding (auf der Schwelle zum Unding). Sascha Penzhorn

## ALONE IN THE DARK ILLUMINATION

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
2,5 GHz Intel / XP 2600+ AMD Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850 4 GB RAM, 15 GB Festplatte	C2 Duo E6600 / A64 X2 6000+ AMD Geforce GTX 580 / Radeon HD 6970 8 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ganz ansehnliche Grafik dank Unreal Engine 4
- kein Intro, keine Sprachausgabe
- lausige Soundeffekte und Animationen
- kaum unterschiedliche Monster
- keine Musik

### SPIELDESIGN



- Level-Layout zuweilen gelungen
- sämtliche Missionen verlaufen nach Schema »trage etwas von A nach B«
- Charakter-Skills nur langweilige Passivboni
- grottiges Waffenhandling
- Schießereien ermüdend

### BALANCE



- unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- kaum Gegner auf einfachem Schwierigkeitsgrad
- ständige Respawnns auf allen anderen Schwierigkeitsgraden
- Attacken durch Wände
- blödes Gegnerverhalten

### ATMOSPHÄRE/STORY



- Story ansatzweise vorhanden
- Geschichte nur Textwüsten zum Beginn eines Levels
- keine Zwischensequenzen
- nicht ansatzweise gruselig

### UMFANG



- vier spielbare Charaktere mit unterschiedlichen Waffen und Fähigkeiten
- Koop-Option
- nur zwölf Levels
- null Wiederspielwert
- keine Abwechslung

### FAZIT

Illumination ist ein eintöniger, unfertiger Shooter, der auf ganzer Linie versagt – nicht nur als Alone in the Dark-Ableger.

