

The Long Dark

ALLEIN UNTER WÖLFEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Hinterland Studio** Entwickler: **Hinterland Studio** Termin: **1.8.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **noch nicht geprüft** Spieldauer: **30+ Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Genug davon, sich in Ark: Survival Evolved und Co. mit anderen Spielern um wertvolle Ressourcen zu prügeln? The Long Dark schickt uns ganz allein in die Wildnis, was den Überlebenskampf dort umso intensiver macht. Von Elena Schulz

Schnee, Tannen und Felsen – mehr sehen wir nicht, als wir unsere ersten Schritte in der kanadischen Wildnis tun. Keine Mission, kein Ziel, nur eisige Luft, von der Kälte sichtbar gemachter Atem und das Frösteln unserer Spielfigur. Momentan ist noch alles in Ordnung, ein Blick auf den Charakterbildschirm verrät, dass die Anzeigen für Hunger, Durst, Energie und Wärme noch fast voll sind. Aber wir ahnen schon, dass das nicht lange so bleiben wird – nicht umsonst ist The Long Dark ein Survival-Spiel.

Wie das Genre funktioniert, ist mittlerweile bekannt: Man werfe den Spieler in eine riesige Sandbox-Welt, gebe ihm ein Crafting-System an die Hand und setze ihn allerlei Gefahren wie wilden Tieren, Nahrungsknappheit oder rauem Wetter aus. Bei vergleichbaren Titeln wie Ark: Survival Evolved, Rust oder DayZ entsteht vor allem durch den Multiplayer-Aspekt eine ganz besondere Dynamik: Man schafft gemeinsam mit anderen

Spielern seine eigene Geschichte, sie sind gleichzeitig die größte Gefahr und der wichtigste Verbündete in der offenen Welt. Eine mitunter frustrierende Angelegenheit, die The Long Dark bewusst ausklammert, denn es ist ein reines Singleplayer-Survival-Spiel. Es schickt uns ganz allein in die Wildnis mit einer simplen Aufgabe: Überlebe! Wie wir das machen, was wir dabei entdecken, sogar wie schwer unser Überlebenskampf sein soll, das alles bleibt uns überlassen.

Aber reicht dieser Traum für Survival-Puristen aus, um Spieler bei der Stange zu halten? Und wie gut lässt sich das freie Sandbox-Gameplay mit einer packenden Geschichte verknüpfen? Diese Frage will The Long Dark mit dem episodischen Story-Modus »Wintermute« beantworten. Zum Release sind bereits die ersten beiden Folgen verfügbar, in denen wir uns abseits der Survival-Sandbox dem grausamen Überlebenskampf gestellt haben.

Schluss mit Fast Food

Wir stürzen uns für den Test als erstes in die Überlebens-Sandbox und werden gleich von ein paar Komfortfunktionen überrascht: Während viele Survival-Spiele nicht unbedingt als zugänglich gelten, können wir hier bequem zwischen vier ausführlich beschriebenen Schwierigkeitsgraden wählen.

Die entscheiden, ob wilde Tiere angreifen, wie viele Ressourcen es gibt, und wie an-

spruchsvoll die Überlebensmechaniken sind. Zusätzlich stehen noch sieben Gebiete zur Auswahl, die sich ihrerseits mit zahlreichen Ressourcen und Unterkünften an Anfänger, oder mit rauer Wildnis und allen damit verbundenen Gefahren an Survival-Profis richten.

Im nächsten Schritt ist aber Schluss mit Komfort, wir werden einfach in die Welt eingeworfen – ein Tutorial oder irgendwelche Erklärungen gibt es nicht. Als Anhaltspunkt dienen nur die vier Leisten für Hunger, Durst, Energie und Kälte, die wir über das Menü abrufen können. Während das Interface sehr minimalistisch gehalten ist, offenbart sich im Menü-Bildschirm eine Flut an komplexen Faktoren, die unser Überleben beeinträchtigen können.

Den Hunger können wir beispielsweise über gefundene Überbleibsel der Menschen in der Region stillen. Was mit denen passiert ist, klärt der Story-Modus. Schnabulieren wir aber nur Knabberzeug wie Salzcracker, bringt das kaum etwas und steigert sogar unseren Durst. Deutlich nahrhafter ist frisches Fleisch, das müssen wir uns aber erst jagen oder Wölfen einen Kadaver abluchsen. Da wir uns von rohem Fleisch Infektionen holen können, sollten wir es nur gut durchgebraten verspeisen. Jedes Lebensmittel verfügt über genaue Angaben, was Haltbarkeit oder Kalorien angeht, genauso wie Aktivitäten je nach Anstrengung mehr oder weniger Kalorien verbrennen.

Der Tod im Nacken

Die anderen Überlebensmechaniken funktionieren ähnlich: kompliziert, aber schlüssig. Damit fühlt sich die Survival-Sandbox sehr

Warum keine finale Wertung?

Wie bei den Telltale-Adventures oder anderen Episoden-Spielen verzichten wir vorerst auf eine Wertung, bis alle fünf Episoden erschienen sind. Zwar verfügt The Long Dark noch über eine Survival-Sandbox, der Story-Modus verspricht aber so viel Spielzeit, dass er ein wichtiger Teil des Spielerlebnisses ist. Deshalb vergeben wir lediglich eine Wertungstendenz und weisen im Wertungskasten auf noch »wackelige« Punkte hin.



Im Abendlicht sehen die lebensfeindlichen Winterlandschaften wunderschön aus.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Als Survival-Neuling hat mich in The Long Dark der Ehrgeiz gepackt: Ich will unbedingt überleben, sehen wie weit ich komme und meine Methoden verbessern. Selbst jetzt, nach zahlreichen Spielstunden, passiert es mir immer wieder, dass ich unachtsam bin, einen Wolf übersehe oder versehentlich in mein Lagerfeuer laufe und mir Verbrennungen hole.

Alles hat Konsequenzen und oftmals fühle ich mich wie eine Vollidiotin, aber ich lerne aus meinen Fehlern, werde immer besser und drehe die lebensfeindlichen Bedingungen zu meinen Gunsten. Endlich verstehe ich, was den Reiz »dieser Survival-Spiele« ausmacht. Etwas, was mir Ark und Co. nie so recht vermitteln konnten. Die Story ist dann noch das Sahnehäubchen, das mich mit seiner liebevollen Inszenierung endgültig packt. Auch für die kommenden Episoden bin ich zuversichtlich, dass The Long Dark mich immer wieder leicht in seine Welt entführen wird.

realistisch an. Wenn wir unachtsam sind und Verdorbenes essen oder zu lange in der Kälte bleiben, müssen wir eben mit den Folgen leben. Auch Wetter sowie Tag- und Nachtwechsel fühlen sich echt an: Wenn es dunkel ist oder ein Schneesturm wütet, sehen wir so gut wie gar nichts mehr und der Wind verhindert, dass wir ein lebenswichtiges Feuer anzünden können.

Anfangs frustriert das sehr, da man viele nützliche Mechaniken oft erst spät heraus-



Hat man ein Lagerfeuer entzündet, kann man Essen kochen oder Schnee schmelzen.

findet: Beispielsweise, dass man Schnee über einem Lagerfeuer schmelzen und anschließend abkochen kann. Oder die eigene Kleidung mit Stoffresten reparieren, um den Kälteschutz zu steigern.

Aber gerade dieses völlig freie Entdecken der Welt macht auch den Reiz von The Long Dark aus: Wir müssen uns sehr genau überlegen, wie wir mit unseren Ressourcen haushalten. Zeit und Energie sind so kostbar, dass sich selbst simple Entscheidungen bedeutsam anfühlen. Finden wir bestimmte Lehrbücher, können wir stundenweise forschen, um unsere Fähigkeiten in diesem Bereich zu verbessern. Wir können das Buch aber auch als Brennstoff benutzen – wir verlieren wertvolles Wissen, behalten dafür aber vielleicht unser Leben für den Moment.

Hat man die Mechanik erst einmal durchschaut, wird aus Frust schnell Spaß, weil man immer routinierter im Überleben wird. Dauerhaft lästig bleiben nur tierische Geg-

ner wie Wölfe oder Bären. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden folgen sie uns über weite Strecken und ziehen uns beim Angriff selbst wenn wir uns mit Waffen verteidigen einen großen Teil der Lebensenergie ab. Anschließend müssen wir mühsam unsere Wunden verbinden und desinfizieren und uns lange ausruhen, um wieder zu Kräften zu kommen – das bremst das Spiel.

Stirbt man trotzdem, kann man nicht einmal den letzten Speicherpunkt laden – im Survival-Modus gilt Permadeath. Zwar kann man es so immer wieder aufs Neue versuchen, gerade bei einer so großen Welt voller Ressourcen und interessanter Orte fehlt uns aber ein freier »Touristen-Spielmodus« ohne diese manchmal frustrierende Einschränkung. So aber werden die immer gleichen Anfangssequenzen mit wenigen Ressourcen schnell repetitiv und eintönig, auch weil durch das minimalistische Crafting-System die Möglichkeit fehlt, eine richtige Basis zu



Der schöne Zeichenstil kommt bei den filmischen Zwischensequenzen besonders gut zur Geltung.

errichten oder komplexe Maschinen zu bauen. Wir können lediglich Werkzeug aus Rohstoffen zusammenklicken. Eine nette zusätzliche Abwechslung bieten aber die Herausforderungen, die uns vor besondere Aufgaben stellen: Mal müssen wir Nahrung vor einem Sturm horten, mal einem hungrigen Bären über weite Strecken entkommen.

Frostiges Firewatch

The Long Dark gleicht die Wiederholungen mit vielen spannenden und optisch ansprechenden Orten aus: Der Scherenschnitt-Stil erinnert angenehm an das Indie-Kleinod Firewatch. Gerade Nordlichter, Sonnenunter- oder -aufgang bringen die winterliche Landschaft wunderbar zur Geltung.

Aufgrund ihrer Größe ist die Spielwelt streckenweise sehr leer, dafür freut man sich aber umso mehr, wenn man nach einer harten Zeit endlich auf einen Leuchtturm, ein Dorf oder ein im Eis stecken gebliebenes Schiff stößt. Einziger Wermutstropfen ist hier, dass gerade große Objekte wie Autos oder Gebäude sehr klobig wirken und die Umgebung generell detailarm bleibt.

Im Auge des Sturms

The Long Dark hat aber noch ein Ass im Ärmel, ein ziemlich großes sogar: Schließlich bieten allein die ersten beiden Episoden von »Wintermute« rund 15 Stunden Spielspaß und klingen so selbst schon wie eine vollwertige Kampagne.

Der Story-Auftakt hört sich ebenfalls vielversprechend an: Wir stürzen als Pilot Will gemeinsam mit der Ärztin Astrid nach einem geomagnetischen Sturm über der Wildnis Nordkanadas ab. Weil von Astrid nach dem Unglück jede Spur fehlt, machen wir uns auf sie zu suchen und stellen schockiert fest, dass alle Bewohner der Eiswüste vor irgendetwas geflohen sind. Filmisch inszenierte Cutscenes sind das Highlight der Kampagne, auch weil sie so gekonnt mit feinen Gesten und Mimik spielen. Wir erkennen sofort, was in den Figuren vorgeht, was sie ängstigt und worauf sie hoffen, was sie sehr greifbar und menschlich macht.



Hat ein Wolf einen Rehkadaver zurückgelassen, kann man ihn zerlegen. Das Fleisch muss vorm Verzehr aber gegart werden, um Infektionen zu vermeiden.

Auch abseits der Sequenzen gibt sich The Long Dark Mühe, Story und Survival miteinander zu verknüpfen. Das klappt mal mehr, mal weniger gut: Anfangs nach dem Flugzeugabsturz fühlt es sich logisch an, dem einfachen Tutorial zu folgen, später werden aber gerade Sammelaufgaben für NPCs lästig. Zwar macht es Sinn, dass uns die Einsiedler erst helfen, wenn wir ihr Vertrauen gewonnen haben, mit diesem System wäre aber mehr möglich gewesen.

Einer geht noch!

Letztendlich beeindruckt The Long Dark aber vor allem mit seiner Vielfalt. Seit dem Early-Access-Start wurden nicht nur unzählige Ressourcen und Systeme hinzugefügt oder umgestaltet, sondern es kam eben auch ein wirklich ausführlicher Story-Modus hinzu, der uns nach den ersten beiden Episoden neugierig auf mehr macht. Und selbst abseits der Geschichte werden wir als Singleplayer glücklich.

Warum? Man könnte sich auch fragen, warum wir uns das Ganze überhaupt antun – wo bleibt der Spaß, wenn man ständig gegen Hunger und Kälte kämpft, einem Wölfe auf Schritt und Tritt folgen und man trotz großer Vorsicht doch schließlich stirbt, weil

man in seiner Not ein verschimmelttes Kaninchen gegessen hat? Die Antwort bekommen wir jedes Mal, wenn wir genau in der richtigen Sekunde eine rettende Unterkunft erblicken oder das Lagerfeuer nach dem fünften Versuch, es anzuzünden, endlich wohligh zu knistern beginnt und uns damit vor dem Erfrieren rettet. Es ist dieses wunderbare »Nur-noch-ein-kleines-bisschen«-Prinzip, das uns immer weitermachen lässt. Wir haben es bestimmt gleich geschafft. Und dann wird alles gut. ★



Entdeckt man ein Gebäude, bedeutet das in der Regel Sicherheit, Wärme und Ressourcen.

THE LONG DARK

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-650 / Athlon II X4 600e Geforce 9600 GS / Radeon HD 6770 2 GB RAM, 1 GB Festplatte	Core i7-860S Quad / Phenom II X6 1035T Geforce GTX 555 / Radeon HD 5830 8 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- Scherenschnittstil Top-Sprecher und stimmungsvoller Soundtrack tolle Licht- und Wettereffekte eintönige Umgebung etwas klobige Objekte

SPIELDESIGN

- komplexes Survival-System viele Verwendungszwecke der Ressourcen gute Mischung aus Erkunden und Craftern Spiel nimmt einen nicht an der Hand nach einer Weile etwas repetitiv

BALANCE

- Schwierigkeit und Gebiet in der Sandbox frei einstellbar Tutorial im Story-Modus sehr intuitive Mechaniken kein freies Speichern Wölfe und Bären als Gegner zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY

- gut inszenierte Geschichte glaubhafte Charaktere Fesselt die Story langfristig? Klappt die Verbindung zwischen Survival und Story? unfertig wirkendes Vertrauenssystem

UMFANG

- sieben Gebiete Herausforderungs-Modi hoher Wiederpielwert Wie lange werden die restlichen Episoden? kein freies Spiel ohne Permadeath abseits der Story

FAZIT

The Long Dark ist stellenweise langatmig, unterm Strich ist es aber auch ein intensives Survival-Erlebnis mit einer packenden Geschichte.

