

Remothered: Tormented Fathers

VATER, MUTTER, HORROR

Genre: **Adventure** Publisher: **Darril Arts** Entwickler: **Stormind Games** Termin: **30.1.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **Nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Remothered versucht, uns mit einfachen Mitteln Angst zu machen – ziemlich wirkungsvoll. Von Elena Schulz

Resident Evil 7: Biohazard erfüllte den Fans der Serie einen großen Wunsch: Statt Gebalgere erwartete uns feinsten Survival-Horror. Wie in den frühen Teilen spürten wir sogar Nervenkitzel, wenn nichts passiert. Zumindest in der erste Spielhälfte, bevor die Action wieder losging.

Remothered: Tormented Fathers schnappt sich genau diesen subtilen Horror-Ansatz – ohne Monster-Mutanten, Splatter oder Bosskämpfe. Für einen bleibenden Eindruck sollen allein die Optik in der Unreal Engine 4 und unsere eigene Angst sorgen. Und das macht Remothered in seinen besten Momenten tatsächlich zu einem der packendsten Horror-Erlebnisse der letzten Jahre.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Eigentlich bin ich ja ein großer Angsthase. Und wie schon bei Resident Evil 7 hatte ich bei Remothered verdammt viel Angst. Aber Optik und Atmosphäre sind eben auch hier nicht alles, ein guter Horror-Titel muss mich auch spielerisch mitreißen. Das hat im Fall von Remothered für mich noch nicht ganz funktioniert, weil es sich stellenweise zu sehr danach anfühlt, als würde der Entwickler einem strikten Plan folgen. Ich werde gezielt von Rätseln von A nach B und wieder zurückgelotst, muss mich verstecken, horchen, abwarten, mich verteidigen oder weglaufen. Dabei ist Remothered immer dann am stärksten, wenn es mich überrascht und in eine Situation wirft, die ich nicht so leicht kontrollieren kann. Das wird zwar gegen Ende mehrfach durch hektische Verfolgungsjagden probiert, statt plumpe Reaktionstests wünsche ich mir aber mehr cleveres Spieldesign. Deshalb erhoffe ich mir für zukünftige Teile, dass die Reihe etwas verrückter und unberechenbarer wird und sich mehr traut. Dann kann Resident Evil sich warm anziehen.

Schauerlich schön

Für ein Indie-Spiel sieht Remothered sehr gut aus. Die gut ausgewählten Sprecher sorgen für zusätzliche Atmosphäre, nur die hölzernen Animationen und etwas übertrieben gespielten Reaktionen der Figuren trüben den Eindruck ein wenig. Aber zurück auf Anfang: Als Ermittlerin Rosemary Reed machen wir uns auf zum Felton-Anwesen, die Tochter des Hauses gilt als vermisst. So ganz glauben wir allerdings nicht daran, dass Celeste einfach verschwunden ist.

Im Gegensatz zu Resident Evil 7 werden wir nicht mit einer dürtigen Erklärung in ein Horrorhaus voller Mörder geworfen. Remothered zeigt uns von Anfang an die Hintergründe rund um ein selbst entwickeltes Medikament mit desaströsen Nebenwirkungen. Das hat nicht nur einen Skandal ausgelöst und die Familie Felton entzweit, sondern auch mit Celestes Schicksal zu tun. Und auch, wenn's später immer verworrener wird, überzeugt uns die Handlung durch mutige und ungewöhnliche Entscheidungen.

Gefährlicher Schürzenjäger

Viel Zeit zum Nachdenken bleibt aber ohnehin nicht: Papa Felton rastet aus, als wir ihn mit dem Schicksal von Celeste konfrontie-

ren. Er tauscht Bademantel gegen Plastikschürze und messerscharfe Sichel. Von jetzt an müssen wir versuchen, aus dem Haus zu fliehen. Nicht so einfach! Um den Hausherrn nicht zu alarmieren, müssen wir stets schleichen, laufen wäre zu laut.

Da wir uns so jedoch nur quälend langsam bewegen, müssen wir immer abwägen, ob wir das Risiko eines Sprints eingehen wollen. Das sorgt für Spannung, wird aber nervig, wenn wir kurz vor einem der rar gesäten Speicherpunkte stehen und ihn nur im Schnecken-tempo erreichen. Wollen wir Begegnungen mit dem Verfolger vermeiden, müssen wir aufmerksam lauschen: Beim Klang von Schritten oder Feltons unheimlicher Stimme sollten wir uns verstecken. Im ganzen Haus liegen außerdem Gegenstände, die man zur Ablenkung werfen oder aufheben kann, um damit zu kämpfen.

Erwischt uns Felton, können wir mit einem Quicktime-Event (Mausbuttons hämmern) entfleuchen. Besser ist es aber, sich ein Versteck zu suchen und ruhig zu bleiben. Unser Verfolger spürt uns nämlich auch in Schränken oder unter Sitzmöbeln auf, wir können aber durch eine kleine Geschicklichkeitseinlage (Mauszeiger in einem Kreis halten) mucksmäuschenstill sein. Weder das Ent-



Story-Collectibles wie dieses Foto sind eher rar gesät. Das sorgt dafür, dass wir nicht alle Details der Geschichte auf Anhieb verstehen. So bleibt es spannend.

kommen noch das Verstecken sind sonderlich anspruchsvoll, die Möglichkeiten verhindern aber allzu großen Frust.

Obwohl wir das System schnell durchschauen, kehrt keine Routine ein. Durch den intensiven Soundtrack, der uns mal mit nostalgischen Stücken in Sicherheit wiegt, mal beunruhigende Horror-Klänge einspielt, bleiben wir durchweg angespannt. Die permanente Gefahrensituation tut ihr Übriges. Remothered vermittelt auch ohne fiese Monster gut, dass hinter jeder Ecke etwas lauern könnte. Die wenigen Jumpscare wie Motten, die uns plötzlich ins Gesicht flattern, werden dafür effektiv eingesetzt.

Lange laufen und schnell reagieren

Ein weiteres wichtiges Spielelement sind die Rätsel. Die kleinen Denkaufgaben sind nie kompliziert, sorgen aber dafür, dass wir immer wieder das Haus durchqueren müssen und damit auch Begegnungen mit Felton riskieren. Einmal müssen wir zum Beispiel einen Schlüssel unter einem Kellergitter hervorholen. Das sitzt aber viel zu fest. Also binden wir es mithilfe eines Drahtseiles an den Lastenaufzug, aktivieren den im ersten Stock, weil das (aus unerfindlichen Gründen) nur dort möglich ist und lassen ihn für uns das schwere Teil wegziehen, um an den Schlüssel zu kommen.

Dafür müssen wir aber natürlich wieder zurück in den Keller. Anfangs kommt bei den langen Laufwegen noch Nervenkitzel auf, im weiteren Spielverlauf werden sie aber immer lästiger. Wenn wir für ein Rätsel drei oder viermal die gleiche Strecke hin und her laufen müssen, wirkt das einfach aufgesetzt.

Auch die Puzzles selbst sind nicht immer ganz plausibel. Einmal wollen wir einen Gegenstand auf einem hohen Regal erreichen. Daneben steht ein Stuhl, den wir aber nicht benutzen können. Man lässt uns nur das Regal direkt anwählen. Eine kurze Sequenz beginnt, bei der unsere Figur sich auf die Ze-



Remothered verfügt über schöne Zwischensequenzen, die die Geschichte weiterbringen.

henspitzen streckt und an ein Regal weiter unten stößt, das prompt herunterkracht und einen riesigen Radau veranstaltet. Der lockt natürlich unseren Verfolger an. Wir haben geahnt, dass so etwas passiert, dürfen den Stuhl aber erst beim zweiten Versuch verwenden – eine unnötige Einschränkung. Mit den Quicktime-Events verhält es sich ähnlich. Beim Feindkontakt fühlen sie sich sinnvoll und gut machbar an, manche Sequenzen setzen aber vollständig auf solche Reaktionstests. Oft bleibt viel zu wenig Zeit, sodass schnell Frust aufkommt. Gerade in Verfolgerszenen im späteren Spielverlauf wird es zudem gerne mal unübersichtlich. Wir wussten im Test oft nicht, wo wir hin mussten und was wir eigentlich tun sollten – tja, einfach Pech gehabt!

Eine fast perfekte Horrorformel

Insgesamt fehlt es Remothered an spielerischer Abwechslung. Es kommen zwar neben dem Hausherrn neue Gegner wie eine unheimliche Nonne hinzu, aber die sind mit den immer gleichen Methoden (Schleichen,

Verstecken) schnell überlistet. So wirkt der Horrortitel stellenweise etwas repetitiv und langatmig, zeigt aber während seiner rund fünf Stunden Spielzeit auch großes Potenzial. In seinen stärksten Momenten ist Remothered fantastisch und entfaltet genau die Faszination, die wir an alten Resident Evils und dem neuen Teil so geliebt haben. Wir sind gespannt, was die Entwickler in der Fortsetzung machen. Remothered stellt nur den ersten Teil einer Trilogie dar. ★

REMOTHERED TORMENTED FATHERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 760 / AMD FX-8100	Core i7-3770 / AMD FX-8350
Geforce 470 GTX / Radeon 6870 HD	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	6 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ detaillierte Umgebung ⊕ technisch hochwertige Zwischensequenzen ⊕ Soundtrack mixt Retro-Flair und Horrorklänge
- ⊕ gute Sprecher ⊖ hölzerne Animationen

SPIELDESIGN



- ⊕ feste Speicherpunkte sorgen für Spannung
- ⊕ packendes Versteckspiel ⊕ sinnvoll integrierte Rätsel
- ⊖ zu lange Laufwege ⊖ teilweise lästige Quicktime-Events

BALANCE



- ⊕ Audiosignale als Hinweise ⊕ viele Verstecke, Verteidigungs- und Ablenkungsgegenstände ⊕ Quicktime-Events als letzte Rettungschance
- ⊖ Spielfigur sehr langsam ⊖ zu wenige Speicherpunkte

ATMOSPHÄRE / STORY



- ⊕ dichte Horror-Atmosphäre ⊕ packende Hintergrundgeschichte
- ⊕ überraschende Wendungen ⊖ etwas verworrene Handlung
- ⊖ Schauspielerei wirkt manchmal übertrieben

UMFANG



- ⊕ großes Haus zu erkunden ⊕ mehrere Feinde
- ⊕ angenehme Spielzeit ⊖ wenige Story-Items
- ⊖ Gegner funktionieren alle gleich

FAZIT

Trotz mangelnder spielerischer Abwechslung ist Remothered durch seine dichte Atmosphäre ein packendes Horror-Erlebnis.



Da wir Felton nicht besiegen können, müssen wir uns vor ihm verstecken. Hier sind wir beispielsweise unter ein Bett gekrabbelt. Und nein, Felton trägt keine Hose.