

## Past Cure

# MAX PAYNE GRÜSST!

Genre: **Action** Publisher: **Phantom 8 Studio** Entwickler: **Phantom 8 Studio** Termin: **23.2.2018** Sprache: **Deutsch, English**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Das Debütwerk des Berliner Indie-Studios Phantom 8 verquirlt Stealth, Action und Thriller zu einem unterhaltsamen Genre-Mix.

Von Benjamin Braun

»Wer Visionen hat, soll zum Arzt gehen«, hat Alt-Bundeskanzler Helmut Schmidt einst empfohlen. Ian, der Protagonist des Action-Adventures Past Cure, ist diesem Ratschlag gefolgt. Geholfen hat ihm der Gang zum Onkel Doktor bislang allerdings nicht. Seit 18 Monaten plagen den Ex-Elitesoldaten seltsam reale Albträume. Männer aus Porzellan und mit rotglühenden Augen verfolgen und töten ihn – jede Nacht. Auf Empfehlung seines Bruders und Arztes Markus wirft er sich

blaue Pillen ein, die das Dasein irgendwie erträglich machen. Doch er muss der Ursache seiner sonderbaren Visionen auf die Spur kommen – und herausfinden, wer die junge Frau aus seinem letzten Traum ist.

### Zahmer Einstieg, spannende Entwicklung

Die Geschichte von Past Cure beginnt mit einer verstörenden Albtraumsequenz. Recht bald erfahren wir, dass Experimente einer militärischen Organisation die Leiden von Ian auslösen. Aber mehr als nur das: Sein geplagtes Hirn besitzt nun nämlich auch besondere Fähigkeiten. Er kann sich so stark fokussieren, dass sich alles um ihn herum scheinbar langsamer bewegt. Zudem ist er in der Lage, seinen Körper zu verlassen, wie ein Geist durch die Umgebung zu fliegen und bestimmte Objekte zu manipulieren.

Das klingt unrealistisch? Stimmt! Aber um Glaubwürdigkeit geht es Past Cure auch gar nicht. Hier begleiten wir einfach einen Ex-Soldaten, der die Wahrheit herausfinden will. Was genau hat man ihm angetan und wer ist dafür verantwortlich?

Doch auch wenn die Geschichte anfangs ziemlich doof klingt und einen auch nicht so recht ins Spiel zieht, geht es bald bergauf. Während wir uns mit Ian zu einem der vermeintlichen Verantwortlichen durchschlagen, steigt auch unser Interesse am Protagonisten. Aber nicht nur an ihm, sondern auch daran, wer die Frau aus seiner letzten Vision ist – und ob vielleicht auch Ians Familie in irgendeiner Form in die Sache verstrickt ist. Begriffe wie packend oder hollywoodreif wären für Geschichte und Inszenierung gewiss übertrieben. Spannend ist sie jedoch allemal.



Ex-Soldat Ian plagen seltsam reale Träume, in denen ihn mysteriöse Porzellan-Männer mit glühenden Augen attackieren.



Die Geschichte beginnt wirr, weckt aber zunehmend Interesse an den wahren Hintergründen von Ians Leiden.



Mit der Zeitempfindung-Fähigkeit wechselt ihr in eine Art Zeitlupenmodus, der entfernt an die Bullet Time aus Max Payne erinnert.



**Benjamin Braun**  
@RealGrappa11



Nach eineinhalb Spielstunden hätte ich fast die Lust an Past Cure verloren. Die Story über militärische Experimente ist ziemlich hanebüchen. Auch der unnahbare Ian reizt mich kaum. Aber Past Cure fängt sich, sowohl erzählerisch als auch spielerisch. Mit gefällt auch die spielerische Mischung im späteren Verlauf. Schleichen und Schießen wechseln sich regelmäßig ab, ein paar kleinere Rätsel gibt es ebenfalls.

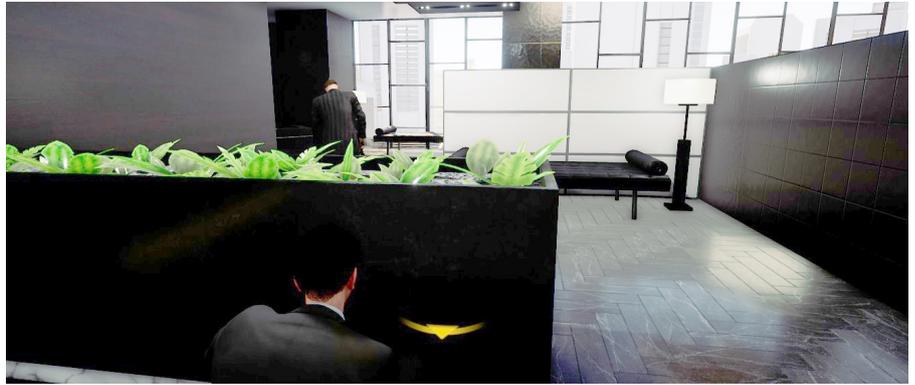
Zu einem richtig guten Spiel fehlt Past Cure aber dennoch so manches. Die Spielmechaniken, egal ob Stealth oder Bullet Time entwickeln sich kaum weiter. So manche Fähigkeit von Ian benötigte ich auf dem normalen Schwierigkeitsgrad sogar erst in den Bosskämpfen zum Ende hin. Mir fehlt auch ein höheres Maß spielerischer Freiheit. In Past Cure durchlaufe ich ein streng lineares Abenteuer und habe abseits des Hauptpfades nichts zu entdecken.

Schön geworden ist dafür die Grafik – wenigstens in Teilen. Gerade der Abschnitt in einem finsternen Gefängnis wartet mit knackschafenen Texturen und starken Licht- und Schatteneffekten auf. Man fragt sich, weshalb einen das Spiel zunächst mehrere Stunden durch generische Tiefgaragen und langweilige Hoteletagen führt. Unterm Strich gelingt Phantom 8 ein Debüt, das gerade Freunde von Third-Person-Shootern unterhaltsame Stunden bringt und mich hoffen lässt, dass noch weitere Titel des Berliner Studios folgen werden.

### Stilles Schleichen, schnelles Ballern

Past Cure legt nach dem durchwachsenen Einstieg auch spielerisch zu. Ganz so lang hätten wir uns zwar nicht durch sehr ähnliche Räume eines Parkhauses in ein Hotel vorkämpfen müssen, aber immerhin gibt's spielerische Vielfalt. Geduckt schleichen wir von hinten an Wachen heran und schalten sie aus. Damit niemand den Anschlag bemerkt, nutzen wir Ians Konzentrationsfähigkeit, um quasi einen Zeitlupenmodus auszulösen. So bewegen wir uns schneller als die Wachen und erledigen sie, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Die stark an die Bullet Time aus Max Payne angelehnte Zeitlupe hilft aber vor allem im Kampf. So nehmen wir auf Wunsch in denselben Szenen die Gegner mit dieser Fertigkeit aufs Korn, bevor sie das Feuer auf uns eröffnen. Außerhalb der Deckungen sollten wir uns trotzdem nicht aufhalten. Ian beißt schon nach wenigen Treffern ins Gras. Wenn wir das beachten, müssen wir von den heilenden Adrenalininjektionen, die wir in der Umgebung finden, so gut wie nie Gebrauch machen.

Die Schießerei, die in späteren Levels meist Pflicht ist, löst grundsätzlich Alarm aus und ruft damit weitere Wachen auf den



In der ersten Spielhälfte habt ihr meist die Wahl, ob ihr schlecht oder euch durchballert.

Plan. Manche stürmen schnurstracks auf uns zu, um uns im Nahkampf die Faust auf die Nase zu geben. Die meisten verfügen hingegen über Pistolen (später auch mit besonders zielsicheren Laservisieren), Maschinenpistolen oder Schrotflinten. Aber auch trotz der in begrenzter Zahl nachrückenden Gegner bewältigen wir die einzelnen Abschnitte ballernd meist erheblich schneller als im Schleichmodus. Spaß macht beides! Gerade die Stealth-Mechanik offenbart aber die KI-Schwächen. Wachen laufen stupide ihre Patrouillenrouten ab oder drehen sich auffällig in Viertelschritten auf der Stelle. Das macht sie für uns berechenbar, steigert aber nicht den Anspruch.

Überwachungskameras schalten wir mit der sogenannten Astralsicht aus. Dabei lösen wir uns per Knopfdruck aus Ians Körper und schweben durch die Levels. Das hilft auch, um die Laufrouuten der Gegner zu studieren, ohne entdeckt zu werden. Mangel an Munition haben wir indes nie. Auch die psychische Energie, die wir mit blauen Pillen maximal aufladen, ist auf dem normalen Schwierigkeitsgrad mehr als ausreichend. In Kampfpausen lädt sich diese Energie sogar automatisch auf ein Viertel wieder auf, die Trefferpunkte bei entsprechender Wartezeit sogar vollständig. Wirklich herausfordernd wird Past Cure deshalb nur auf den höheren Schwierigkeitsgraden, von denen ihr »Nightmare« erst noch freischalten müsst. Ein Spaziergang ist Past Cure aber zu keiner Zeit.

### Schicke Grafik, wenig Abwechslung

Was die Unreal Engine 4 kann, hat nicht erst Hellblade bewiesen. In Past Cure seht ihr das Potenzial jedoch nur zum Teil. In einem alten Gefängnis (ein späteres der sieben Kapitel) kommen die starken Licht- und Schatteneffekte oder die gestochen scharfen Texturen zur Geltung. Letztere allerdings nur, wenn ihr innehaltet. Denn Past Cure übertreibt es mit dem Gebrauch von Unschärfefeffekten. Was in vielen anderen Spielen in der Bewegung besser aussieht als im Standbild, leidet hier unter der künstlichen Unschärfe. Hinzu kommen diverse Filtereffekte, die Past Cure zwar einen künstlerischen Look verleihen, aber ebenfalls die sichtbare Grafikqualität reduzieren.

Generell schwach sind die Charaktermodelle. Dass eine Wache der anderen oft wie

aus dem Gesicht geschnitten ist, stört uns wenig. Das dient schließlich auch der Unterscheidung der einzelnen Gagnetypen. Aber dass auch Ian selbst eine so hölzerne, praktisch ausdruckslose Mimik an den Tag legt, fördert die Identifikation mit ihm oder das Mittendingefühl nicht. Schuld an der spartanischen Mimik dürfte das Budget des Spiels sein. Das ist vermutlich auch der Grund, weshalb zwar ausnahmslos deutsche Sprecher zum Einsatz kommen, diese den Titel allerdings ausschließlich auf Englisch vertonen. Auch hierzulande bekommt ihr also lediglich deutsche Bildschirmtexte. Das ist schade, aufgrund der vergleichsweise geringen Menge an Dialogen aber letztlich verschmerzbar. ★

## PAST CURE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Intel Core i5 2400 / AMD FX-8320  
Geforce GTX 670 / Radeon HD 7870  
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 5820K / AMD FX-8350  
Geforce GTX 1050 / Radeon R9 270X  
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



👍 schöne Licht- und Schatteneffekte    👍 insgesamt hohe Texturqualität  
👍 treibender Soundtrack    🚫 schwache Mimik    🚫 übertriebener Einsatz von Filter- und Unschärfefeffekten

### SPIELDESIGN



👍 gute Mischung aus Stealth und Action    👍 oft sowohl schleichend als auch ballernd lösbar    👍 Puzzlerätsel sorgen für Abwechslung  
🚫 extrem linear    🚫 Fertigkeiten entwickeln sich nicht

### BALANCE



👍 sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad    👍 fordernder Endgegner  
👍 faire Rücksetzpunkte    🚫 primitive KI    🚫 wenig Freiheit

### ATMOSPHERE / STORY



👍 zunehmend spannende Geschichte    👍 Story mixt Horror- mit Thriller-Elementen    👍 gut geschriebene Dialoge    🚫 mäßiger Spieleinstieg    🚫 keine deutsche Sprachausgabe

### UMFANG



👍 angemessene Solospielzeit    👍 herausfordernder Nightmare-Modus    👍 sieben umfangreiche Kapitel    🚫 begrenzter Wiederspielwert  
🚫 keine optionalen Herausforderungen

### FAZIT

Past Cure macht mit seiner Mischung aus Stealth und Action Spaß. Nach dem mäßigen Einstieg nimmt auch die mysteriöse Thriller-Story an Fahrt auf.

