

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Farmer Slide Joe Bob am Samstag, dem 9. Mai 2020

Dark Corners of the Earth erschien 2005 für die erste Xbox und 2006 für den PC. Ich befasse mich in meiner Besprechung mit der PC-Fassung. Man spielt den Privatdetektiv Jack Walters und soll eine Person in der Stadt Innsmouth ausfindig machen. Das Spiel fängt allerdings mit dem Selbstmord von Jack an und man spielt die Geschichte bis zu seinem Tod nach.

Gameplay der besonderen Art

Dark Corners fängt wie ein klassisches Adventure in der Ego-Perspektive an. Leute befragen, Dinge kombinieren und Rätsel lösen. Das Übliche. Allerdings haben die Entwickler ein paar neue Ideen eingebaut, auf die ich später noch eingehen werde. Das Spiel verwendet eine klassische Sprachausgabe mit Textboxen, verzichtet aber vollständig auf eine HUD. Das bedeutet, es wird keine Lebens- oder Munitionsanzeige im Spielbildschirm angezeigt. Allerdings kann man diese Informationen sowie einen Herzschlagmesser und Verletzungszonen im Inventar ablesen. Auch hat man beim Einsatz von Waffen kein Fadenkreuz, sondern muss über "Kimme und Korn" zielen.

Gesundheit und Verletzungszonen: Es ist überlebenswichtig, auf den Herzschlagmesser im Inventar und die Psyche von Jack zu achten. Ebenso sind bestimmte Verletzungen

entscheidend für den Spielverlauf. Die Verletzungszonen beschränken sich auf: Augen, Arme, Beine und Bauch. Je nachdem, wie stark man in einer dieser Zonen verletzt ist, wird die Kontrolle über Jack schwer bis unmöglich gemacht.

Ist beispielsweise ein Auge stark beschädigt, verliert Jack die Fähigkeit, in Farbe zu sehen. Ist ein Arm gebrochen, so kann Jack nicht mehr gut mit einer Waffe zielen und man zittert. Oder ist ein Bein gebrochen, humpelt Jack. Noch schlimmer wird es, wenn man sich beide Beine bricht. Dann ist die Bewegungsgeschwindigkeit sehr stark eingeschränkt und man stirbt schneller, als man piepo sagen kann. Mithilfe von Medipacks oder Antidoten kann man allerdings bestimmte Verletzungen heilen.

Die Psyche ist, ähnlich wie bei [Eternal Darkness: Sanity's Requiem](#), ein entscheidendes Spielelement. Wenn Jack zu viele verstörende Dinge sieht (oder erlebt) nimmt er die Umgebung für einen bestimmten Zeitraum verschwommen wahr. Ebenso, wenn er in Panik verfällt oder beispielsweise von einem Abgrund springen soll. Im schlimmsten Fall kann es sogar vorkommen, dass er Selbstmord begeht.

Die Grafik ist schon ziemlich überholt und erinnert mit ihrem graubraunen Ton an [Silent Hill 4: The Room](#). Das Spiel weist leider teils matschige Texturen auf, hat aber dennoch einen besonderen Charme und seine eigene interessante Atmosphäre. Dazu tragen sein "1920er-Jahre-Look" sowie die Sepia-Töne und die künstlichen Bildfehler bei.



In diesem Screenshot kann man gut erkennen, wie düster der Look des Spiels sein kann. (Bild: Niko & Andy)

Was störend ist

(1) Die Künstliche Intelligenz (KI) des Spiels schwankt zwischen "superklug" und "superdumm". Leider bleibt der Spieler häufiger an gewissen Objekten der Spielumgebung "hängen".

(2) Der Schwierigkeitsgrad ist an einigen Stellen höllenschwer. Man muss oft pixelgenau schleichen, Gegnern ausweichen oder alternativ weglaufen. Auch ist das "Events

triggern“ leider eine pixelgenaue Aufgabe. Sehr störend ist, dass man die Heilungsanimationen beim Verarzten der Wunden nicht abbrechen kann, selbst wenn man noch unter Gegnerbeschuss steht.

(3) Der rote Faden des Spiels ist nicht immer ersichtlich. Manchmal läuft man im Kreis oder versucht erfolglos einen Event zu triggern. Ebenso sind einige Rätsel derart schwer, dass man gezwungen ist, bei der Lösung zu “mogeln”.

(4) Das Spiel weist leider auch Bugs auf. Die sind aber eher kleinerer Natur, wie beispielsweise Tagebucheinträge, die gemischt auf Deutsch und Englisch geschrieben sind. Und in einem Level macht sich die Monotonie breit, indem man sich “Call Of Duty-esque” durchballern muss und somit die Gruselstimmung verloren geht. Außerdem kennt Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth kein freies Speichern und nur feste Speicherpunkte.

Fazit

Wenn man sich trotz gewisser Schwächen auf das Spiel einlässt, erlebt man ein “recht anderes” Horror-Survival-Adventure mit einer geilen Story. Man sollte allerdings kein Resident Evil oder ein Silent Hill erwarten. Diejenigen, die Lovecraft gelesen haben, wird das ein oder andere Zitat zum Schmunzeln bringen. Aber auch für jene wie mich, die das Lovecraft-Universum gar nicht kannten, entfaltet sich ein spannendes Horror-Survival-Spiel im Lovecraft-Universum.

Pro

- Atmosphäre
- Story
- Sounddesign
- Soundtrack
- Grafik
- Die Locations

Contra

- Schwierigkeitsgrad
- Animation
- K.I.
- Leichte Bugs
- Kein freies Speichern
- Zu dunkel

Ein kleiner Tipp noch: Es gibt für die PC-Fassung eine gemoddete EXE-Datei, sodass Jack schneller läuft und man endlich frei speichern kann.

Kennst Du Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth vielleicht? Wie gefällt es Dir? Ich freue mich über deine Kritik, Fragen und Anregungen in den Kommentaren!

Videos

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt

zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

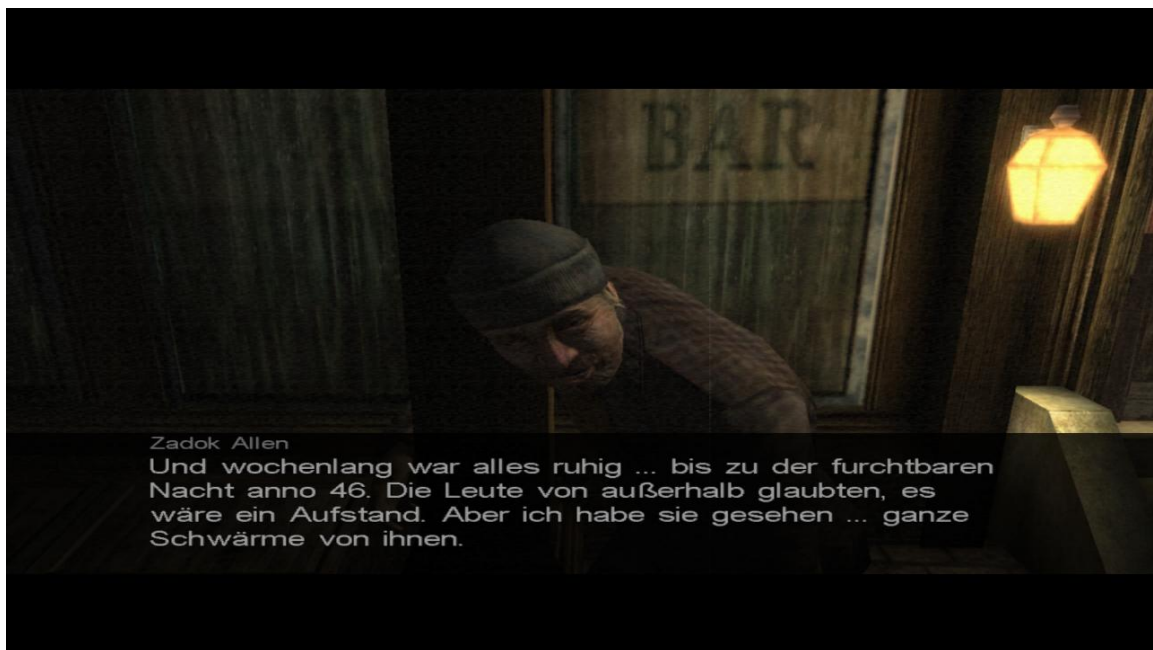
[Inhalt entsperren Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren](#)

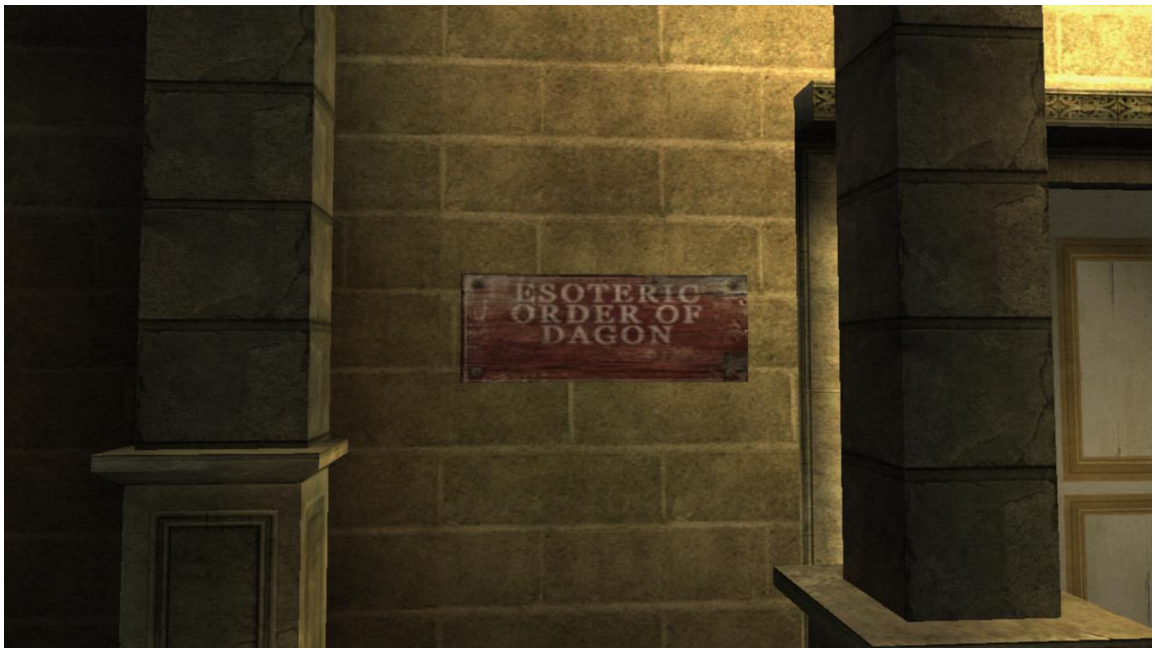
Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren Erforderlichen Service akzeptieren und Inhalte entsperren](#)

Bildergalerie







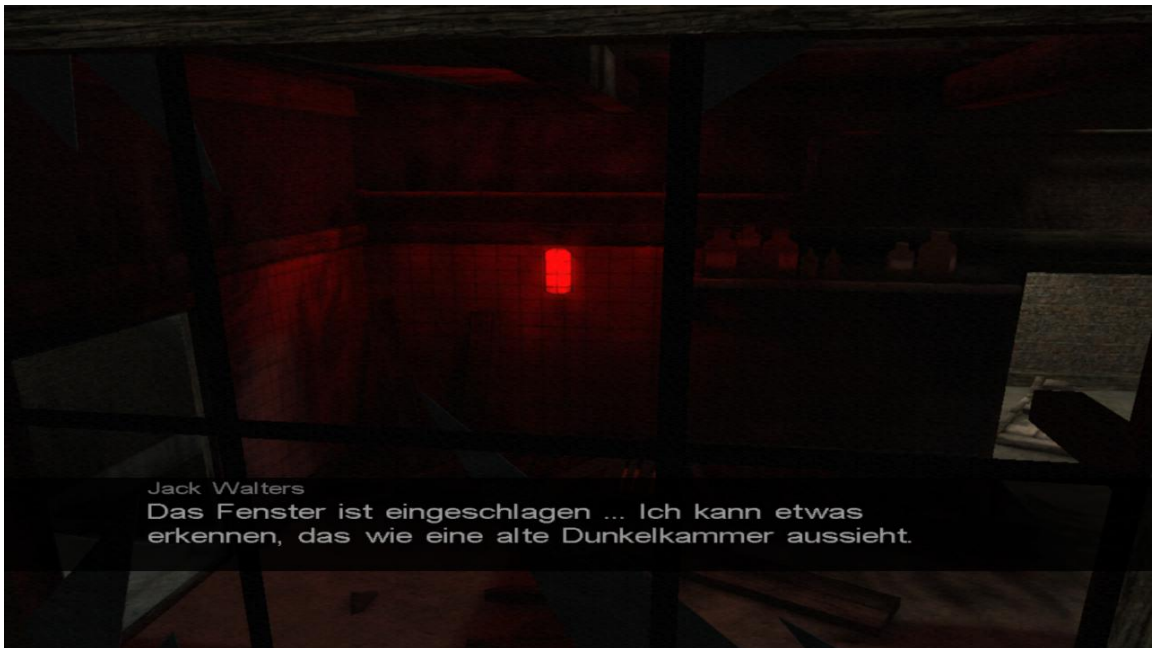
•



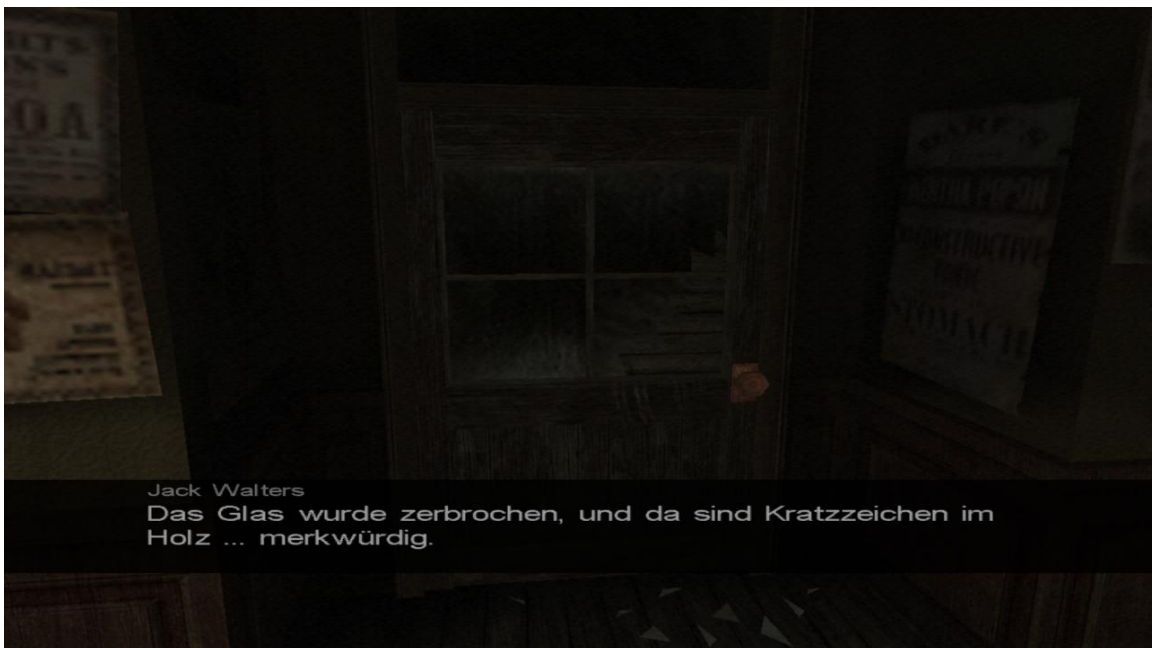
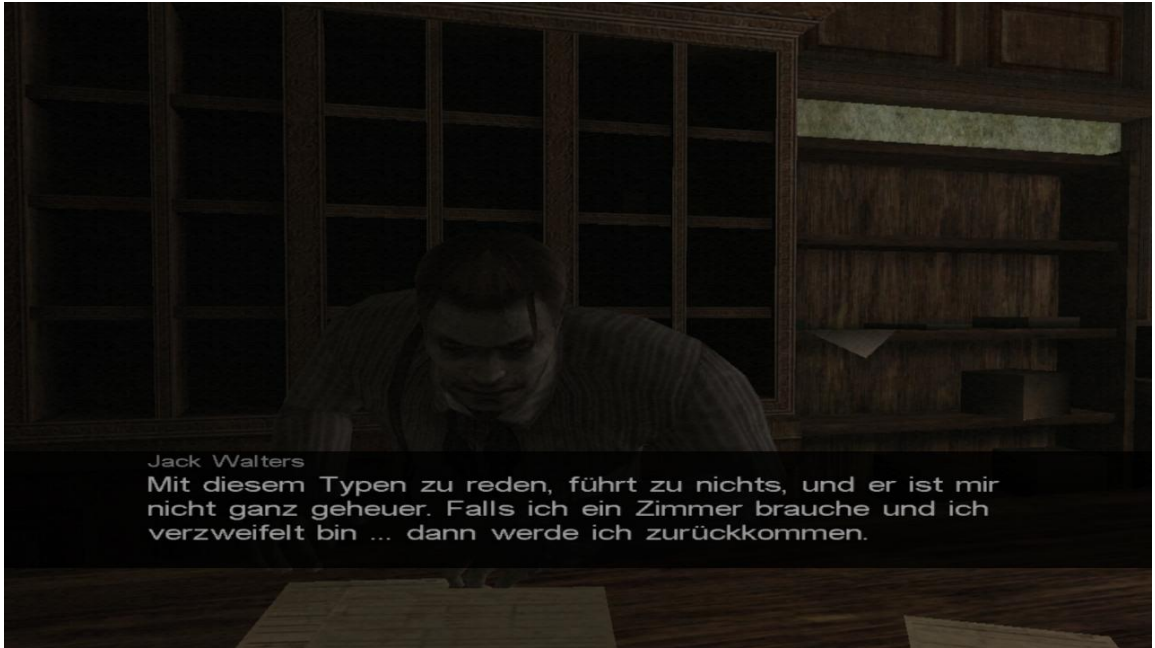
•

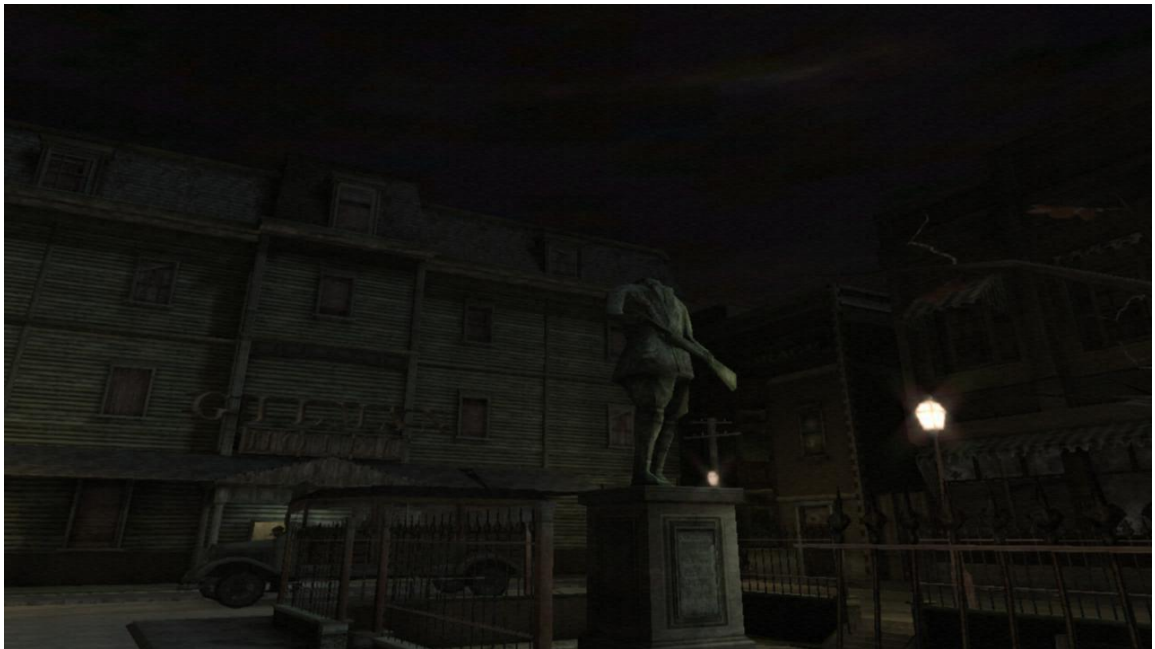


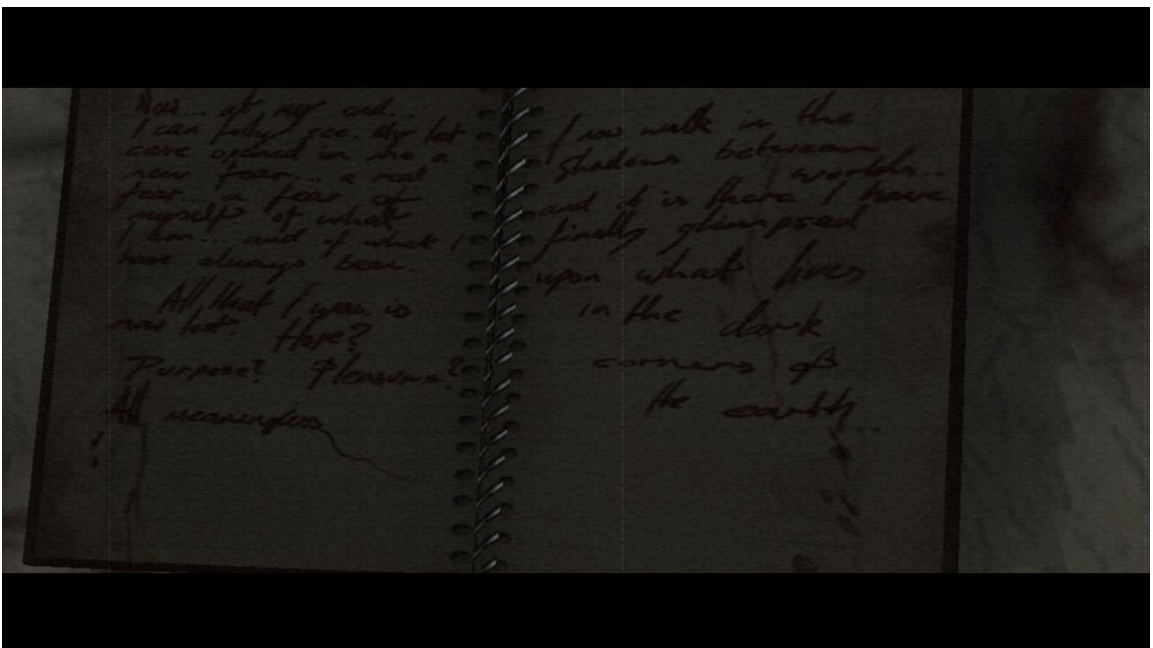
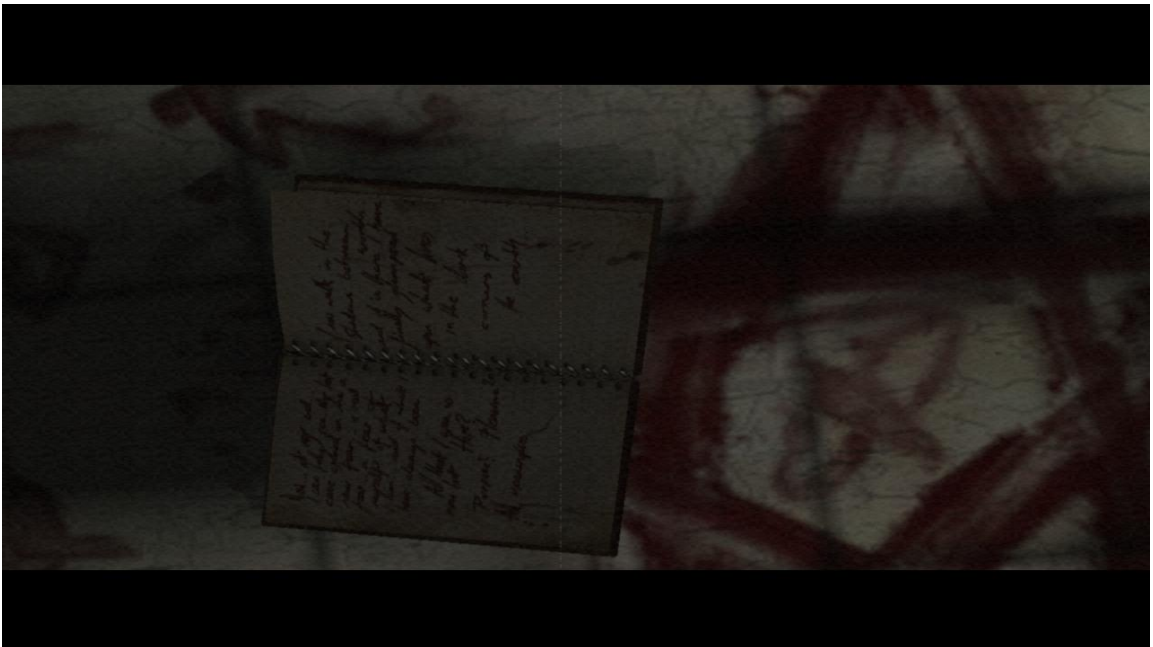
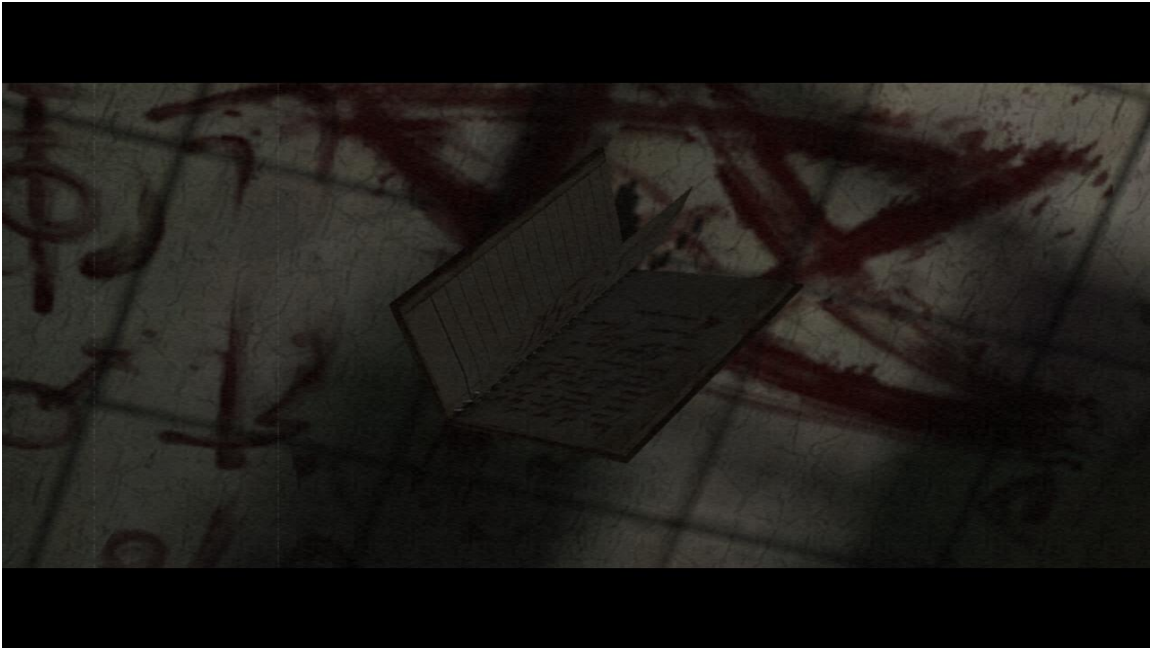
•

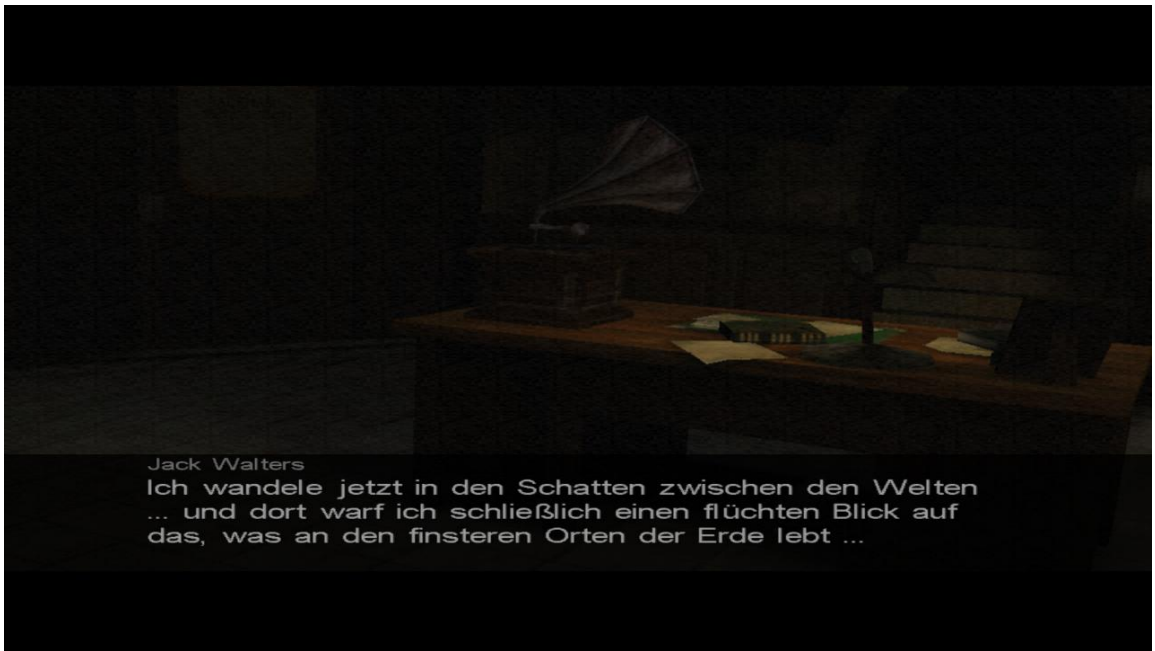
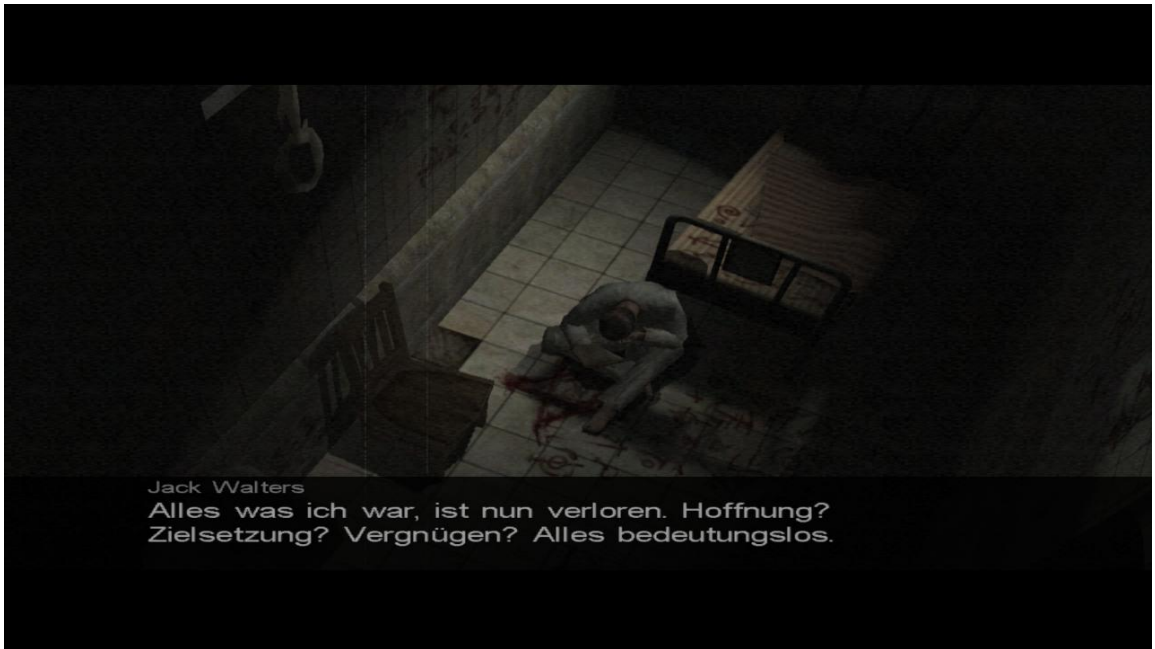
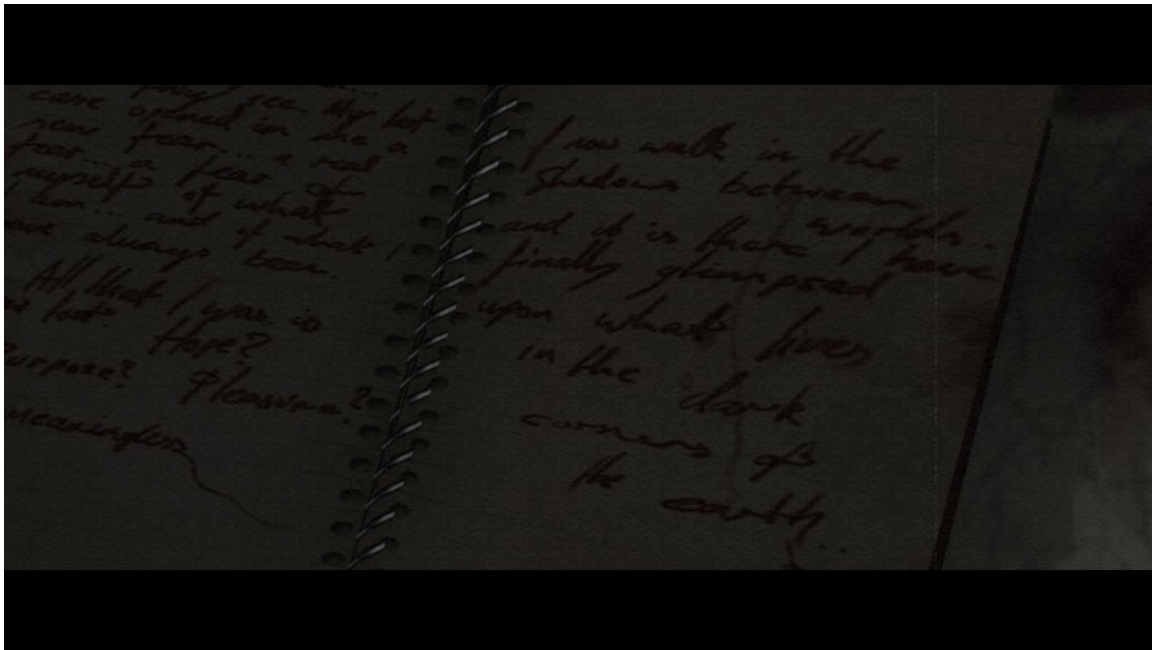


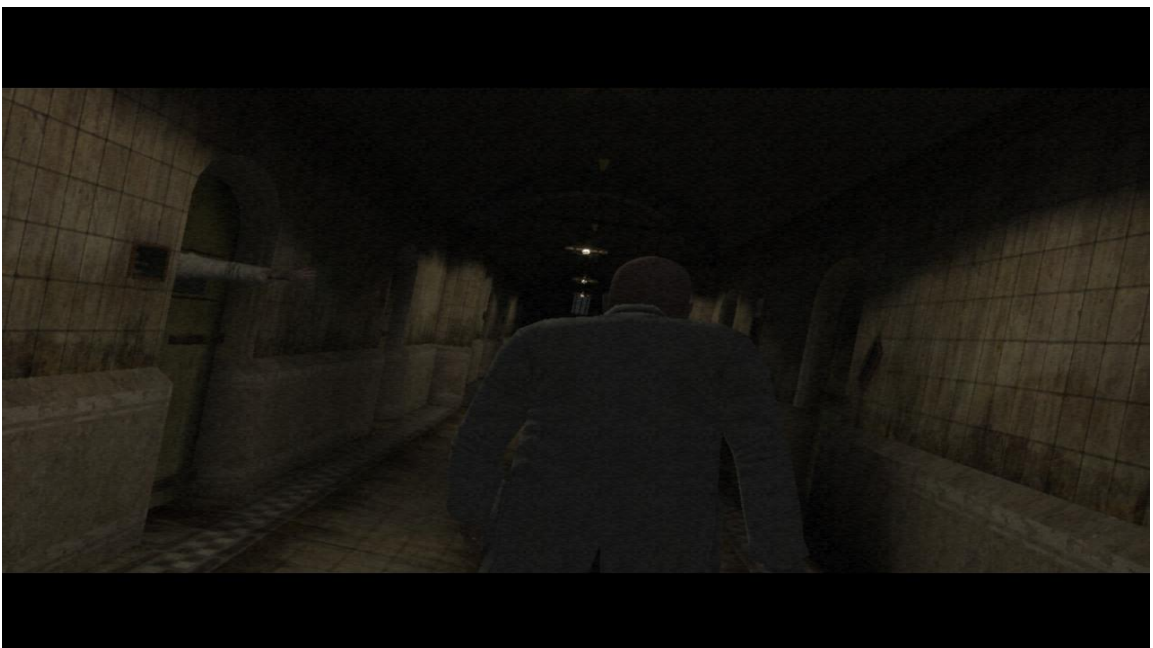
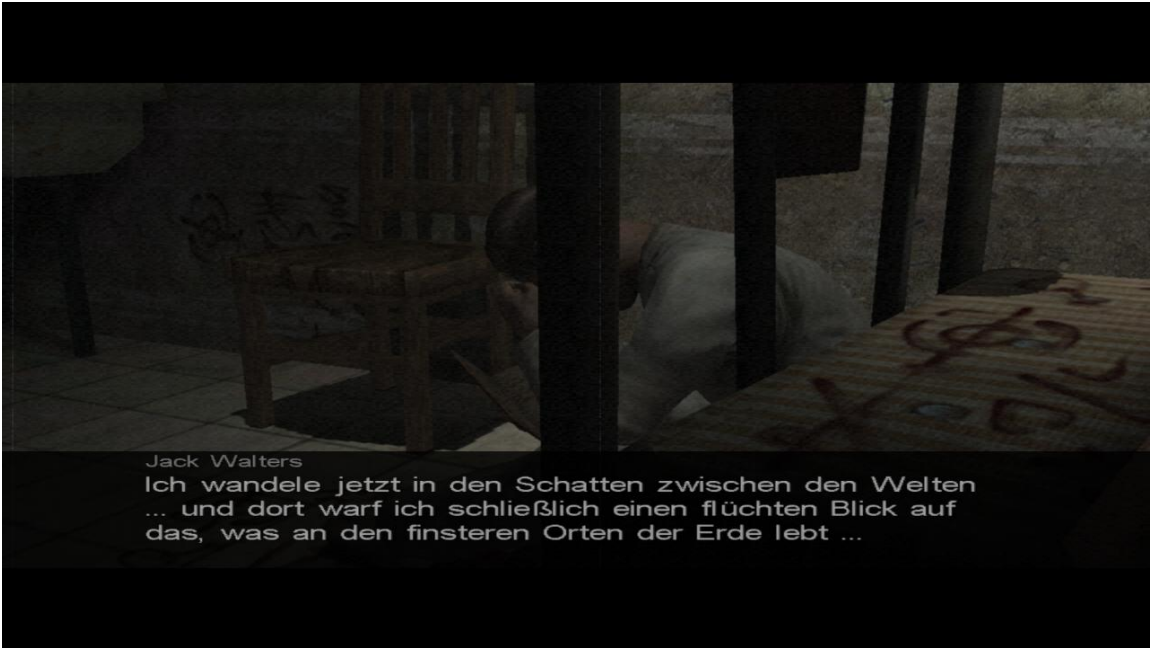


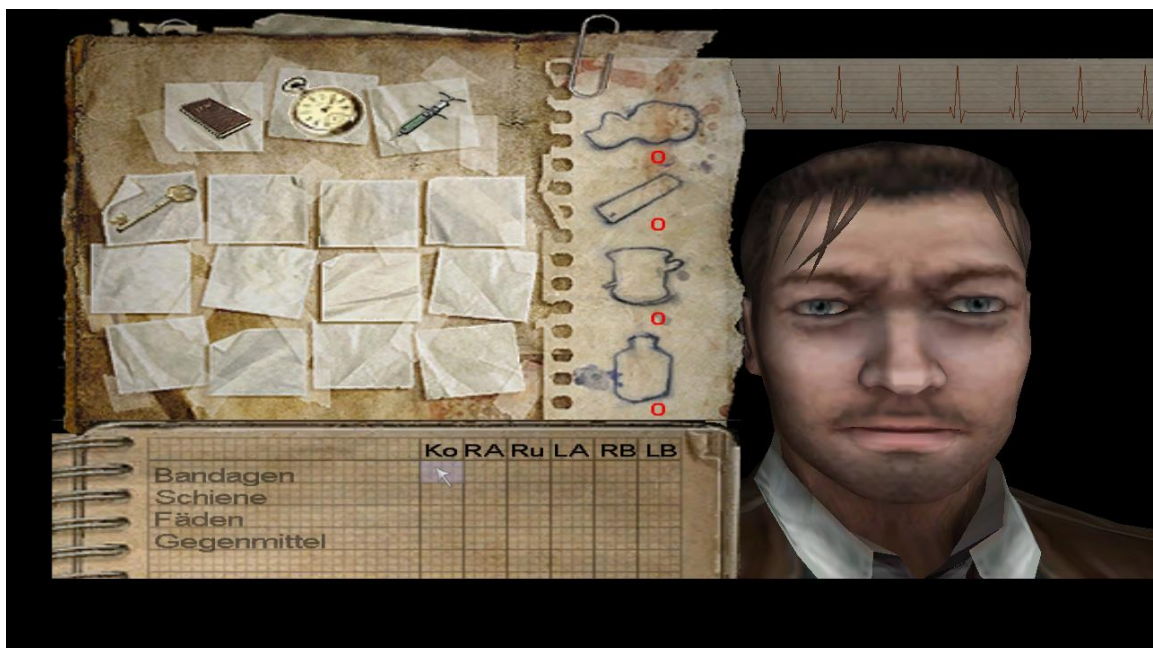
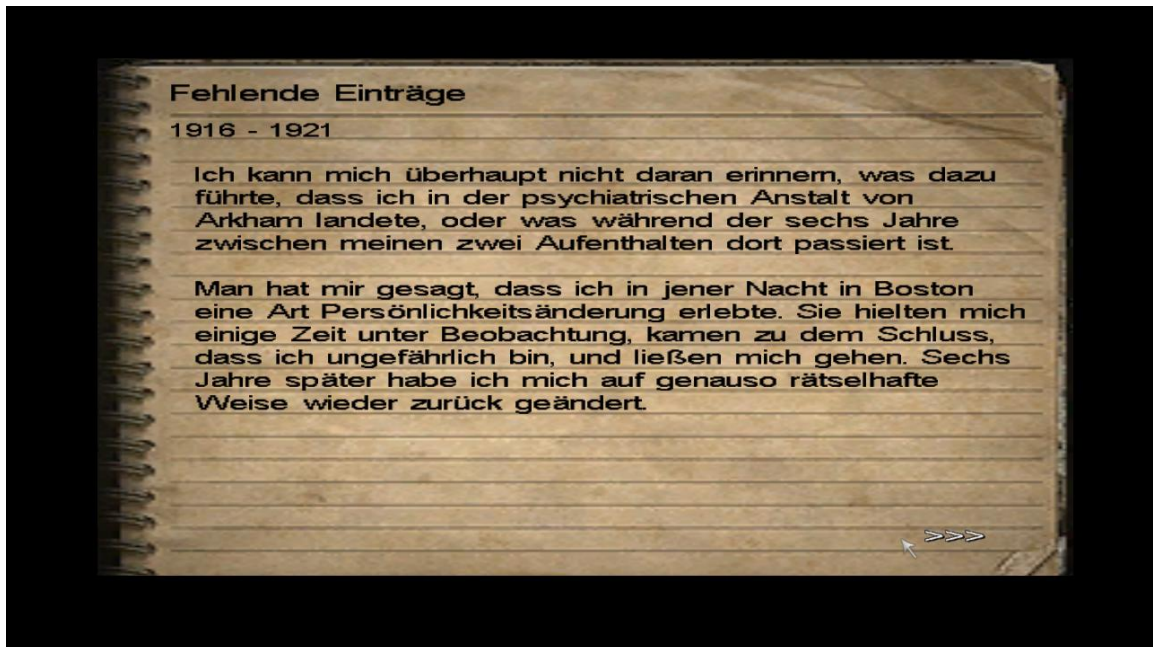




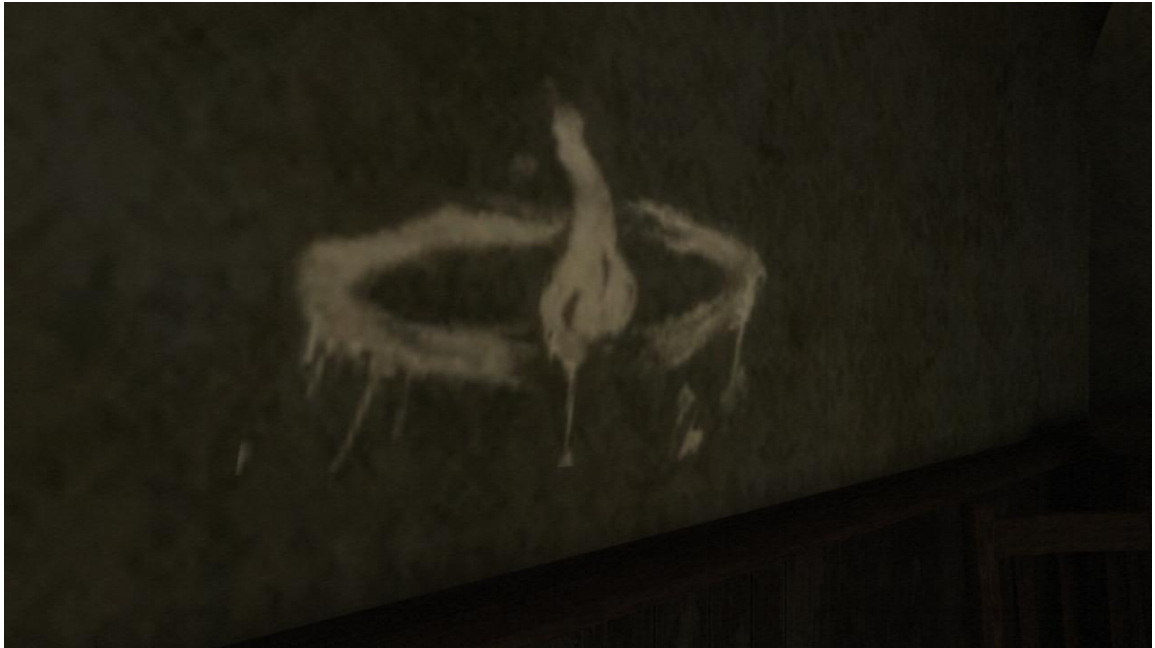












•



•



•

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 9. Mai 2020 um 09:15 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>