

Tolle Grafik statt tolle Geschichte

Hannover. Das Jenseits ist immer nur einen Wimpernschlag entfernt. Geister und Monster leben in einer Parallelwelt auf der anderen Seite des Spiegels in unserer Nähe. Diese Idee aus Jahrhunderten der Horrorliteratur und Jahrzehnten des Mystery-Fernsehens kann nicht getötet werden. Sie lebt auch in „The Medium“ weiter. Das Horror-Computerspiel ist eher gemütlich als schrecklich, wie ein Leseabend mit Dracula unter einer gemütlichen Decke. Aber es ist effektiv implementiert. Und zumindest technisch hat es eine originelle Idee. „The Medium“ erscheint für den PC und für die neue Xbox Series X / S. Das Horror-Abenteuer weiß, wie man die starke Hardwareleistung nutzt. Immer ...

Hannover. Das Jenseits ist immer nur einen Wimpernschlag entfernt. Geister und Monster leben in einer Parallelwelt auf der anderen Seite des Spiegels in unserer Nähe. Diese Idee aus Jahrhunderten der Horrorliteratur und Jahrzehnten des Mystery-Fernsehens kann nicht getötet werden. Sie lebt auch in „The Medium“ weiter. Das Horror-Computerspiel ist eher gemütlich als schrecklich, wie ein Leseabend mit Dracula unter einer gemütlichen Decke. Aber es ist effektiv implementiert. Und zumindest technisch hat es eine originelle Idee.

„The Medium“ erscheint für den PC und für die neue Xbox Series X / S. Das Horror-Abenteuer weiß, wie man die starke Hardwareleistung nutzt. Immer wieder wechselt die Heldin, das Medium Marianne, zwischen unserer Realität und einer Art Fegefeuer für verlorene Seelen. Das Spiel wechselt nahtlos zwischen den beiden Welten hin und her und zeigt gelegentlich

sogar beide gleichzeitig auf einem geteilten Bildschirm. Dies ist eine technische Leistung – schließlich muss der Computer die Welten gleichzeitig rendern. PC-Spieler sollten im Voraus sorgfältig prüfen, ob sie die hohen Hardwareanforderungen erfüllen. In der Zwischenzeit freuen sich Xbox-Spieler auf eines der ersten Spiele, bei denen die Rechenleistung ihrer Konsole optimal genutzt wird.

Immer wieder wechselt die Heldin, das Medium Marianne, zwischen unserer Realität und einer Art Fegefeuer für verlorene Seelen. © Quelle: Microsoft / Bloober-Team

Von zerstörten Hinterhöfen und düsteren, bewachsenen Wäldern

Das Krakauer Entwicklungsstudio Bloober Team hat sich in den letzten Jahren mit einer Vielzahl von Horrorspielen einen Namen gemacht, von einem dunklen Science-Fiction-Abenteuer mit Rutger Hauer bis zu einer Umstellung des modernen Klassikers Blair Witch. Die Künstler des Studios können zerstörte Hinterhöfe und düstere, weitläufige Wälder wie kein anderer inszenieren. „The Medium“ sieht immer aus wie ein lebendes Foto. Ranzige Treppenhäuser haben selten so verzaubert ausgesehen wie hier.

Frühere Bloober-Spiele sahen aus und wurden wie Ego-Shooter kontrolliert, nur ohne Waffe. „The Medium“ hingegen zeigt die Welt und Marianne aus wechselnden Kamerawinkeln. Auf diese Weise sind die Bedienelemente etwas einfacher, die Sicht von außen etwas weniger bedrückend. Früher gab es viele Spiele, die auf diese Weise gesteuert wurden. „The Medium“ ist eine besondere Hommage an die Serie „Silent Hill“. Auch dort brodelte immer eine bedrohliche Schattenwelt unter der Realität. „The Medium“ kommt dem Original musikalisch sehr nahe: Der Silent Hill-Komponist Akira Yamaoka schafft auch in

diesem Spiel störende Klanglandschaften.

Beeindruckende Grafik, aber wenig dahinter

Aber „The Medium“ macht eines anders als zuvor: Es ist einfacher. Nach einem rätselhaften Anruf durchsucht Marianne die Ruinen nach Spuren eines Massakers. Die verschlossenen Türen und eingestürzten Flure folgen Schema F des Puzzlespiels. Schon das Wechseln zwischen den Welten macht die einfache Suche nach Schlüsseln spannender. gelegentlich das schlurfende, stöhnende Monster. An bestimmten Punkten im Spiel wird Marianne von einem Monster verfolgt oder von tödlichen Mottenschwärmen angegriffen. Das ist aber kein großes Hindernis. Anders als in der Vergangenheit merkt sich das Spiel alle paar Minuten das Zwischenergebnis. Wenn Marianne stirbt, springt die Geschichte einfach um eine Ecke zurück. Im zweiten oder dritten Versuch sind die Gefahren eher ärgerlich als beängstigend. Spieler brauchen nicht viel Geschick.

„The Medium“ versucht eine ernsthafte Geschichte über Missbrauch und Wahnsinn. Das funktioniert nicht sehr gut, der Sound erinnert eher an B-Filme. Aber das Spiel bleibt als grausame Erkundung mit beeindruckenden Grafiken im Gedächtnis. Die Reise zu den Ruinen lohnt sich besonders für Xbox Game Pass-Abonnenten.

„The Medium“ wurde am 28. Januar für PC und Xbox Series X / S veröffentlicht. Der Download-Kauf kostet 50 Euro, ist aber auch im Xbox Gamepass-Abonnement enthalten.

Inspiziert vom LVZ Newsticker -> [Zum kompletten Artikel](#)

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de