

Digitales | The Evil Within: The Assignment

Der DLC ›The Assignment‹ krempelt das Gameplay von [The Evil Within](#) gehörig um - keine Schusswaffen, viel Schleichen und geringe Überlebenschancen, falls wir entdeckt werden. Warum die Protagonistin nicht auf ihre Stöckelschuhe verzichten kann und ob wir uns trotz Waffenmangel gegen die Mutantenplage behaupten können, beantwortet **PHILIPP LINKE** (mit **EVA HENTER-BESTING**).



Zugegeben, das war gelogen. Wir haben keine Ahnung, warum Juli Kidman in engen Jeans und verdammt hohen Tretern durch das Geisterhaus stolziert. Stil ist alles. Lassen wir sie machen, schließlich ist sie die Hauptperson des Zusatzinhalts. Während wir sie in der Hauptkampagne nur oberflächlich kennenlernen, erfahren wir nun Details zu ihrer Herkunft und Rolle in der Geschichte. Kidman bewegen andere Gründe als ihre Kollegen Sebastian Castellanos und Joseph, deren Wege sich dennoch wiederholt kreuzen. Der Wiederaufgriff und die Abstecher in bekannte Level tragen maßgeblich zum Verständnis der Geschichte bei und waren nach der sehr mysteriösen Hauptstory auch bitter nötig. Eine vollständige Erklärung der Ereignisse darf trotzdem nicht erwartet werden. Anfänglich noch bodenständig entwickelt es sich zu der bereits in der Hauptgeschichte angewandten Set-Piece-Abfolge. Es geht durch Labore, Friedhöfe und Leichenhallen, wir suchen Sicherheitscodes für verschlossene Türen und Hilfsmittel zum Ablenken der lauenden Mistviecher.

Kleine Taschenlampe, brenn!

Die sind schließlich lebensnotwendig. Denn anders als im Hauptteil, halten wir die Kreaturen nicht mit

Schusswaffen auf Distanz – wäre ja auch viel zu brutal –, sondern mit einer Taschenlampe. Die einzigen Waffen, die uns immer wieder auf dem Weg begegnen, sind Äxte, die nach einmaligem Gebrauch kaputt sind. Toll, dämliche Billigware. Der Einsatz muss also wohl überlegt sein. Mit unserer Funzel können wir einige Mutantenmodelle blenden, Rätsel lösen und versteckte Türen in Wänden aufspüren. Ballerei ist nicht, sondern Strategie. Gegner lassen sich durch geworfene Glasflaschen irritieren, durch klingelnde Telefonie in eine Falle und durch Pfeifen anlocken. Das Überlisten der Monster macht Spaß – die richtige Nutzung von Schleichen und Lärmen ist eine abwechslungsreiche Alternative. Allerdings bleibt die Frage offen, warum sich die geräuschempfindlichen Matschgesichter nicht durch das ständige Klackern dieser komplett unlogischen Schuhwahl aus der Ruhe bringen lassen. Aber gut, sei's drum. Aufgelockert wird das Versteckspiel durch umfangreiche Storypassagen und optionale Rätsel, die mit Sammelobjekten belohnt werden.



Atmosphärisch steht »The Assignment« dem Hauptspiel in nichts nach. Tatsächlich nehmen wir unsere Umgebung durch das häufige Schleichen intensiver wahr. Aufgrund Kidmans spärlicher Verteidigung wirken Gegner bedrohlicher, wenngleich sie sich eigentlich nur durch Blut, nicht aber durch Ruhm bekleckern. Intelligenz ist anders – trotz schlechter Deckung ignorieren uns die Bestien manchmal oder laufen mit Tunnelblick an uns vorbei. Gruselig sind sie nichtsdestotrotz. Vor allem eines aus der neusten Freakkollektion jagt uns den einen oder anderen Schauer über den Rücken: eine langbeinige, bestrappte Menschenmaschine, ohne Arme, mit hungrigem Bauch und einem Scheinwerfer anstelle des Kopfes. Ein echtes Unikat.

Wem das normale Spiel nicht schaurig genug ist, kann nach dem ersten Durchspielen die Schwierigkeitsstufe »Kurayami« freischalten. Hierbei bleiben alle Lichter, abgesehen vom Schein der Taschenlampe, ausgeschaltet.



Fortsetzung folgt...

›The Assignment‹ zeigt sehr gute Ansätze. Das Gänsehaut-Gefühl des Hauptspiels wird beibehalten und in ein anderes Gameplay gebettet. Schleichen statt Ballern, das ist nett. In der zwischen drei und fünf Stunden liegenden Spielzeit kann es durchaus überzeugen, darf aber bei Weitem nicht alles geben, was möglich gewesen wäre. Hinsichtlich der Geschichtserzählung füllt das DLC einige Lücken und ist weitestgehend konsistent. Wenn es dann aber wieder von Geistern im System erzählt, sich durch Zombie-Klischees und angestrengte Boss-Fights windet, büßt es am Next-Gen-Horror-Charakter ein. Schade, denn das müsste nicht sein. Wir sind gespannt, ob die zweite Erweiterung ›The Consequence‹ den richtigen Ansatz weiterdenkt.

| [PHILIPP LINKE](#)

| [EVA HENTER-BESTING](#)

Titelangaben

[The Evil Within](#)

Bethesda Softworks

seit dem 09.03.2015 für PC, Xbox 360, PlayStation®3, PlayStation®4 und Xbox One erhältlich

UVP 9,99€ (nur mit The Evil Within spielbar)