

Past Cure

Review von Max Flor – Shooter-Szene

Punkte Insgesamt: 10

Punkte erreicht: 1,945 / 1,9 gerundet

Empfehlung: Nein

Auftreten 10% - 1 von 10

- - grottiger Anfang (1 – 25%)
- - elendiglich langes „Tutorial“-Kapitel (1 – 25%)
- - Verwirrender Story-Einstieg (1 – 25%)
- - Wieso? Weshalb und Warum??? (1 – 25%)

Spieldesign, Grafik und Atmosphäre 10% - 1,7 von 10

- +- Selten ein Hauch von „Wow, Unreal Engine 4 Grafik“. (6 – 10%)
- - Einseitiges Level-Design – nur Kapitel 5 überzeugt (3 – 10%)
- - Atmo auch dank Synchro, Musik hilft ebenfalls nie da viel zu leise oder unpassend. (Außer Kapitel 5) (3 – 10%)
- -- Unschärfe Texturen, Nachladen, keine Reflexion, grausige Haare, grausiger Linsen-Effekt (1 – 30 %)
- Monotone Synchro, häufig Toaster-Qualität, schlechtes Sound-Design, besonders in Zeitlupen bei Cutscenes, „dynamischer“ Soundtrack öde und sehr kurz (1 – 40 %)

Gameplay, Schwierigkeit, Balance 40% - 2,75 von 10

- +- Stealth eigentlich ganz gut umgesetzt (6 – 10%)
- -+ Rätsel gut implementiert – aber zu leicht (5 – 5%)
- - Ians Fähigkeiten zu uninteressant umgesetzt (4 -5%)
- - Keine tiefe im Gameplay (3 – 10%)
- - Keine Action (stets gleiche Abfolge von QT-Events) (2 – 10%)
- - Strunzdoofe KI macht es oft sehr leicht (1 – 10%)
- - Viel zu wenig Waffen und Ausrüstung (2 – 10%)
- - Viel zu wenig Interaktion, z. B. mit Leichen oder Ablenkung von Einheiten (1 – 10%)
- - Viel zu Linear (2 – 5%)
- - Ruckliges Laufen (4 – 5%)
- - Kein wirklicher „Survival-Horror“ (3 – 5%)
- - Gegner sind keine Herausforderung (3 – 5%)
- - Waffen bieten keinen Spielspaß da auch viel zu wenig (3 – 5%)
- - Die „Scope-Pistole“ ist ein Witz in Sachen Handling. (1 – 5%)

Story und Narrative 30% - 1 von 10

- - Story ergibt von Anfang bis Ende keinen Sinn (1 – 20%)
- - Unterirdische Mono- wie Dialoge (1 – 20%)
- - Zusammengezweckte Handlung (1 – 20%)
- - Extrem ernüchterndes Ende samt Cliffhanger, der aber wenig Interesse an eine „mögliche“ Fortsetzung weckt weil... einfach nein! (1 – 10%)
- - Kein roter Faden (1 – 10%)
- - Ständige WTF-Momente – aber im negativen Sinne (1 – 10%)
- - Wer ist das, wieso tut der das? Warum will Ian ein Drogenkartell ausrauben, was sind das für Pillen? Wer ist Sophia? Wer ist überhaupt Ian? (1 – 10%)

Umfang 10% - 2,75 von 10

- - Relativ kurz für 30 € (In 4h durchgespielt, Demo-Zeit abgezogen) (4 – 25%)
- - Monotonie des Gameplays sorgt für keine Abwechslung (3 – 25%)
- - Da helfen auch die Rätsel nicht oder Kapitel 5 (3 – 25%)
- - Langweilige Geschichte = langweilig! (1 – 25%)