

Planet Pulp

17. årgang | Nr. 183 | januar '21

([http://www.planetpulp](http://www.planetpulp.dk))

Søg...



13. september 2020

Troels Bording (<http://www.planetpulp.dk/author/troels/>)

Synes godt (

Call of Cthulhu: The Official Video Game



Tekst

Print denne side

Send som email (mailto:?)

subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Call%20of%20Cthulhu%3A%20The%20Official%20Video
of-cthulhu-the-official-video-game%2F)

Desværre er dette spil en stor skuffelse. Det er en skam, for der er visse elementer, der fungerer rigtig godt, men historien er simpelthen for flad.



(http://www.planetpulp.dk/billeder/computerspil/call_of_cthulhu_videogame/call_of_cthulhu_videogame_boxcover)
findes rigtig mange spil, der bruger lovecraftianske elementer, men der er ikke mange rendyrkede Lovecraft-spil. Det hænger nok sammen med at computerspil, til en vis grad, er *power trips*, hvorimod lovecraftiansk horror fungerer bedst, når hovedpersonen er magtesløs overfor de kosmiske rædsler.

Call of Cthulhu: The Official Video Game udkom i 2018 og er et forsøg på en rendyrket **Call**-oplevelse i spilformat. Det er et hæderligt forsøg, men der er desværre mange problemer med spillet, som i sidste ende gør oplevelsen til en skuffelse.

Tilbage til 1920'erne

Spillet starter i 1920'ernes Boston. Den fordrukne privatdetektiv (og verdenskrigsveteran) Edward Pierce får til opgave at rejse til øen Darkwater, som ligger ude for Bostons kyst. På øen skal han efterforske omstændighederne omkring familien Hawkins' død.

Hele familien omkom nemlig i en brand, som ødelagde store dele af deres palæ, og det eneste spor til brandens oprindelse er et mystisk maleri, som moderen Sarah Hawkins malede kort før branden opstod.

Da Edward ankommer til øen, får han ikke just en varm velkomst. Darkwater var engang en veldrevet hvalfangerkoloni, men siden en "mirakuløs fangst" i 1847, er alle hvalerne forsvundet fra områdets farvande, og de lokale lever nu i armod og overtro.

Edward kommer i kontakt med betjenten Bradley, som hjælper ham med at komme op til Hawkins-palæet, og efterforskningen kan begynde.

Ja, naturligvis møder vi en Cthulhu-kult!

Spillet har undertitlen **The Official Video Game**, men lad det være sagt med det samme; den titel eksisterer kun, fordi Chaosium, som står for udgivelsen af bordrollespillet af samme navn (<http://www.planetpulp.dk/?p=19114>), har givet licens til spillet, og det hænger altså ikke sammen med Lovecraft-novellen af samme navn (<http://www.planetpulp.dk/?p=5017>).

Historien er unik for spillet, men den låner naturligvis en del fra Lovecrafts forfatterskab. Overordnet set er der tre plotforløb: Der er historien om familien Hawkins' tragiske skæbne, der er historien om den gale professor Fuller (en Herbert West-inspireret læge, der bruger den lokale galeanstalt som dække for sine makabre eksperimenter) og sidst, men ikke mindst, så er der historien om Cthulhu-kulten – for selvfølgelig er der en kult på Darkwater, og naturligvis hænger deres virke sammen den "mirakuløse fangst", som blev foretaget i 1847.

Alle tre historier hænger sammen, men de bliver desværre ikke tilfredsstillende forløst. Mere om det senere.

Det er svært ikke at komme til at tænke på spillet **Call of Cthulhu – Dark Corners of the Earth** (<http://www.planetpulp.dk/?p=12583>), tidligere anmeldt på **Planet Pulp**, når man spiller spillet.

Hovedpersonerne er meget ens og begge drager de ud til en afsidesliggende setting, hvor skumle ting ulmer under overfladen. Men det bliver hurtigt tydeligt, at de to spil er meget forskellige.

Dels stikker historien i en helt anden retning, og hvor **Dark Corners of the Earth** er mere klassisk FPS, så er **Call of Cthulhu – The Official Video Game** mere ovre i den genre, der bedst beskrives som en blanding af *puzzle-solving* og *walking simulation*.

Ligesom bordrollespillet, så har Edward Pierce nogle *skills*, som han kan bruge i løbet af spillet – sociale skills giver ham eksempelvis dialogmuligheder til at få ekstra information, når han snakker med *NPC'er*, *investigation skills* giver ham mulighed for at finde skjulte ting i området, og hans styrke kan bruges til at løfte tunge ting, der kan hjælpe ham igennem visse af spillets passager.

Du skal vandre og vandre og vandre...

I sidste ende er skills-systemet dog ikke væsentligt for spillet – det eksisterer udelukkende for at give lidt ekstra informationer, og jeg oplevede aldrig, at jeg hang fast i spillet, fordi jeg ikke havde de rigtige skills.

Meget af tiden går med at undersøge spillets områder, såsom Hawkins-palæet, for at finde netop dét spor, der skubber dig videre i historien. Nogle gange støder du på en puzzle, hvor du

eksempelvis skal sætte nogle statuer i en rigtig rækkefølge eller finde koden til en pengeboks blandt nogle gamle dokumenter.

Der er også visse *stealth*-passager, hvor du skal undgå at blive opdaget af kultister eller monstre, men langt det meste af spillet foregår med at vandre rundt i store, forholdsvist øde, områder for at finde spor i form af okkulte bogpassager, gamle nyhedsartikler og dagbøger.

Sporene peger på spillets mangler

Sporene minder meget om de *handouts*, man normalt vil få i bordrollespillet, og de er for det meste velskrevne og stemningsfyldte.

Det er dog også her, man kan mærke, hvordan et computerspil ikke er helt så interaktivt som et bordrollespil, for jeg synes tit, jeg løb ind i ting, som jeg gerne ville have undersøgt nærmere (f.eks. de mystiske klomærker i Hawkins-palæet), men som spillet ikke giver mig mulighed for.

Et andet eksempel er, da man møder viceværten ved indgangen til Hawkins-palæet. Han kommer svingende med en økse og truer med bål og brand, hvis Edward ikke straks forlader området, og man får muligheden for enten at bruge sin styrke til at hive øksen ud af hånden på ham eller sin sociale skill til at snakke ham til ro.

Uanset hvad så bliver han manet til besind og giver Edward nøglen til huset. Men hvis det havde været et bordrollespil, og spillerne skulle efterforske en mystisk mordbrand, så ville viceværten da være *prime suspect no. 1* og helt klart en gut, som skulle under forhør. Men her i spillet eksisterer han udelukkende for at give lidt ekstra udfordring, før spilleren kan komme ind i huset.

Det er her, hvor jeg også sidder med en følelse af, at spillets historie aldrig rigtig bliver forløst, fordi de tre plottråde kun hænger meget løst sammen. Eksempelvis er den eneste grund til, at Edward begynder at undersøge Dr. Fuller, at han får et drømmesyn om de uhyggelige ting, der foregår på galeanstalten og altså ikke fordi, han finder noget fysiske spor.

Heldigvis viser det sig dog, at Dr. Fuller og Charles Hawkins – Hawkins-familiens overhoved – havde en dyster hemmelighed sammen, men den måde Edward opdager det på, virker akavet.

Ikke teknisk imponerende

Teknisk er spillet heller ikke særlig imponerende. Grafisk set er spillet ok; der er dunkel belysning og skumle grønne farver. Men for et spil udgivet i 2018 er det ret groft at kigge på. Ligeledes er NPC-modellerne også forholdsvist grimme, og det er ærgerligt at se, hvordan mundbevægelserne ofte ikke matcher det, der bliver sagt.

Til gengæld må jeg sige, at lydsiden er fremragende. Ikke nok med at der er et dejligt uhyggeligt ambient soundtrack hele vejen igennem spillet, så er selve stemmeføringen top-notch, og lydsiden er klart spillets stærkeste tekniske element.

Spillet er udgivet af Focus Home Interactive, som i 2014 meldte ud, at de var ved at producere spillet i samarbejde med Frogwares Studios, et ukrainsk studie, der tidlige har udgivet en del **Sherlock Holmes**-spil.

Men det ser ikke ud til at samarbejdet var særlig vellykket, for i 2016 meldte Focus Home Interactive ud, at de stadig arbejdede på spillet, men nu sammen med det franske spilstudie Cyanide, som hovedsageligt har produceret pro cycling manager-spil – altså computerspil baseret på cykelsport.

Frogwares udgav deres eget Lovecraft-inspirerede spil **The Sinking City** i 2019, så hvad der helt præcist er foregået bag lukkede døre, er svært at sige.

En stor skuffelse

Når alt er sagt, så må jeg dog desværre erkende, at spillet var en stor skuffelse. Når det rent gameplay-mæssigt er så lineært, så skal historien altså være bedre.

Det tog mig omkring syv timer at gennemføre, og jeg kan forstå, at der er flere forskellige slutninger, men jeg har ikke rigtig lyst til at starte det igen. Det er en skam, for der er visse elementer, der fungerer rigtig godt, men historien er simpelthen for flad.



Titel: Call of Cthulhu – The Official Video Game
Udvikler: Cyanide
Udgiver: Focus Home Interactive
Udgivelsesår: 2018
Platform: Windows, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch
Genre: RPG, Survival Horror

Anmeldt i nr. 179 | 13/09/2020 (http://www.planetpulp.dk/?page_id=49343)

Stikord: Cthulhiana (<http://www.planetpulp.dk/?p=4984>), H.P.

Lovecraft (<http://www.planetpulp.dk/?p=6223>)



Troels Bording (http://www.planetpulp.dk/?page_id=896). Født 1982. Pt. bosat i Singapore. Troels har altid været lokket af det fantastiske, men det var **Sværd & Trolddom**-bøgerne, som i sin tid vakte begejstringen for fantasy og science fiction-genren, og da han senere købte en dansk udgave af **Dungens & Dragons** i den tro, at det var et brætspil lig **HeroQuest**, blev han også introduceret til rollespil.

Skriv et svar

Din e-mailadresse vil ikke blive publiceret. Krævede felter er markeret med

Kommentar

Navn

E-mail

Websted

Skriv kommentar