

We Happy Few

IM RAUSCH DER ROUTINE

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Gearbox** Entwickler: **Compulsion Games** Termin: **10.8.2018** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Als Survival-Spiel ging We Happy Few in der Early-Access-Phase schnell unter. Der neue Fokus auf eine wendungsreiche Geschichte in drei Akten soll das wieder geradebiegen. Von Florian Zandt

Ihr habt noch ein paar Urlaubstage übrig und sucht das ideale Reiseziel, um mal wieder so richtig zu entspannen? Ohne Sorgen? Ohne Probleme? Denn so etwas werdet ihr im malerischen Wellington Wells nicht finden! Zumindest nicht, wenn ihr regelmäßig die kleinen rosafarbenen Pillen namens Freude einwerft – denn das Survival-Spiel We Happy Few macht euch nach nur wenigen Augenblicken klar, dass Friede, Freude und Eierkuchen reine Illusion sind.

Das dürft ihr als Protagonist Arthur Hastings am eigenen Leib erleben. Der ist als Zensor bei der Stadtverwaltung angestellt, um die Bewohner von unerwünschten Ge-

danken und Einflüssen zu bewahren. Bei der Durchsicht alter Zeitungsartikel stoßt ihr auf einen Bericht über euren Bruder Percy. Da eure Freude-Dosis gerade nachlässt, erinnert ihr euch an den verhängnisvollen Tag, an dem Percy verschwand und der für die weiteren Ereignisse verantwortlich ist. We Happy Few spielt nämlich im Jahr 1964 in einer alternativen Zeitlinie, in der die Deutschen den Zweiten Weltkrieg gewonnen haben und sich als Faustpfand alle Kinder unter 13 Jahren als Geiseln nach Deutschland haben schicken lassen – so auch Percy.

Eine Stadt, zwei Klassen

Um herauszufinden, was mit Percy passiert ist, setzt ihr eure Freude selbst- und vollständig (und regelwidrig!) ab – und werdet direkt von euren Arbeitskollegen verpöffen. Verfolgt von den Bobbys, einer dämonisch grinsenden Variante des typischen englischen Straßenpolizisten, entkommt ihr durch alte Versorgungstunnel in den Garden District. Dort angekommen holt euch die Re-

alität schnell ein: In Wellington Wells läuft so einiges schief.

Denn während sich die mit Drogen vollgepumpte Bevölkerung auf den stark besiedelten Inseln Maidenholm, Parade und St. George's Holm in ihrer eigenen Ignoranz und Unwissenheit suhlt, bietet sich euch auf den restlichen Eilanden ein trauriges Bild. Zwar könnten die dort lebenden Freudlosen und Tunichtgute in der Theorie über die Brücken zurück in die belebten Städte und wieder am sorgenfreien Alltagsleben teilhaben. Allerdings hindert die meisten eine Allergie, Freude zu nehmen, weswegen sie nicht in die Gesellschaft zurückkehren können.

Entsprechend düster und melancholisch ist die Atmosphäre auch in den ersten Gebieten, die ihr durchstreift. Verlassene Dörfer und bröckelnde Ruinen, verrostete Autowracks und Giftmülldeponien, verzweifelte Menschen an jeder Ecke. Diesen düsteren Einstieg gab es auch schon in der Early-Access-Version zu sehen, allerdings ohne eine ausgereifte Story, die euch jetzt in der



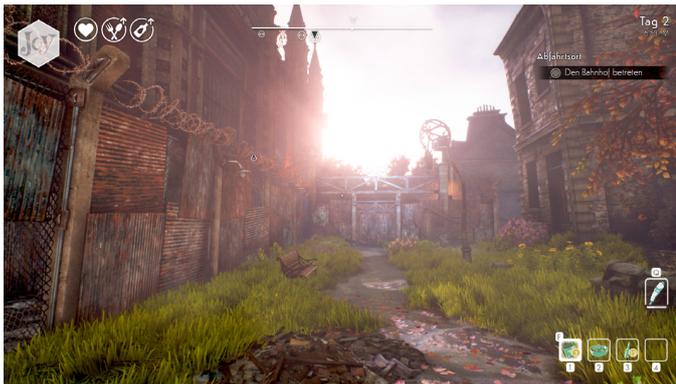
Fällt ihr in Wellington Wells durch ungewöhnliches Verhalten auf, greifen die gruselig grinsenden Bobbys schnell zu ihren Schlagstöcken.



In Schutzräumen könnt ihr verschlafen, schlafen und in andere Gebiete schnellreisen – oder besonders wertvolle Gegenstände herstellen.



Stellt ihr euch geschickt an, kommt ihr an den meisten Gegnern ungeschoren vorbei und könnt sie mit einem Tastendruck lahm legen.



Trotz der bedrückenden Spielwelt kitzelt We Happy Few aus der Unreal Engine immer wieder schöne, atmosphärische Momente heraus.



Ein wichtiger Gameplay-Pfeiler: Das Crafting, das euch Verbrauchsgegenstände sowie Tarnungen und Waffen herstellen lässt.

fertigen Fassung im Laufe des Spiels auch noch in die Haut zweier anderer Charaktere schlüpfen lässt. Sally Boyle ist begnadete Chemikerin und Arthurs Jugendschwarm, die allerdings ein dunkles Geheimnis verbirgt. Der ehemalige Soldat und herrlich kauzig fluchende Schotte Ollie Starkey hingegen hört Stimmen und wird von einer mysteriösen Krankheit geplagt. Die Fähigkeiten der beiden Charaktere sind auf unterschiedliche Spielstile zugeschnitten: Während Sally sich auf Schleichen spezialisiert, jagt Ollie gerne möglichst effektiv Dinge in die Luft. Damit aber nicht genug: Durch andere Blickwinkel auf bekannte Ereignisse – einen Twist, den schon Filmklassiker wie »Rashomon« genutzt haben – wird die dichte Story noch mal interessanter. Bevor ihr aber Wellington Wells durch die Augen der anderen Charaktere erleben dürft, müsst ihr erst mal Arthur zur Flucht verhelfen. Die beginnt in einem der zahlreichen Schutzräume der Insel. Diese Rückzugsorte sind über ein Tunnelnetzwerk mit den restlichen Inseln verbunden und ermöglichen euch die Schnellreise zu bereits besuchten Räumen. Aber nicht nur das: Dort finden sich auch meist Schlafmöglichkeiten, Werkbänke und Lagerräume, die ihr nach wertvollen Zutaten durchwühlen könnt. Und davon benötigt ihr im Lauf des Spiels eine ganze Menge.

Schaffe, schaffe, Tränke braue

Denn während ihr euch über die erste Insel durch das gut erzählte Tutorial bewegt, sammelt ihr jede Menge Rezepte für Heilgegenstände, Hilfsmittel oder Waffen. Davon ist

das meiste allerdings bloßes Beiwerk. Wirklich relevant sind nur Erste-Hilfe-Sets und ähnliches, falls ihr euch mal wieder mit den Bewohnern von Wellington Wells angelegt habt. Anders sieht es bei den unterschiedlichen Kleidungsstücken aus, die euch das Leben wirklich erleichtern. Denn flaniert ihr beispielsweise in eurem besten Sonntagsanzug durch zerbombte Dörfer, werden die Anwohner schnell misstrauisch und fangen sogar an, euch anzugreifen. Auf den ersten Inseln ist das noch kein Problem, denn mit einem angespitzten Ast und der richtigen Mischung aus Blocken und Angreifen schickt ihr die meisten Widersacher schnell über den Jordan.

Das ist definitiv von Vorteil, denn manchmal lassen sich Konfrontationen schwer ver-

meiden, wenn ihr beispielsweise bewohnte Häuser nach Zutaten durchsuchen müsst. Gerade wichtige Gegenstände, aus dem ihr Verkleidungen basteln könnt, sind in Wellington Wells Mangelware und finden sich fast ausschließlich in bewohnten Heimen. Im Test brauchten wir etwa zwingend Nähzeug für einen Blaumann – über eine gute Stunde mussten wir nach den vermaledeiten Nadeln suchen. Apropos Nadeln: Nur aus Bobby-Nadeln lassen sich Dietriche bauen, die man für optionale Truhen oder Türen braucht, aber eben manchmal auch, um in der Story weiter zu kommen. Keine Nadeln, keine Geschichte!

Bei der Suche nach Crafting-Zutaten kommt der Fertigungsbaum ins Spiel, der es euch beispielsweise ermöglicht, Gegner mit



Der Fertigkeitenbaum bietet Skills für jeden Spielstil, ohne Gewalt geht es auch.



Florian Zandt
@zandterbird



Compulsion Games hatten auf den letzten Metern vor dem Release ihrer einmaligen Survival-Sim eigentlich genau den richtigen Riecher: Überlebensmechaniken vereinfachen, mitreißende Story einpflanzen, tolles Setting beibehalten. Nur schade, dass das Endprodukt sich doch Steine in den Weg legt. Ich möchte nicht stundenlang in den Habseligkeiten fremder Leute herumwühlen und immer wieder neu aufploppende Charaktere in die Bewusstlosigkeit würgen, um das fehlende Glied in der nächsten Crafting-Kette zu finden. Ich möchte mich fallen lassen in die Erlebnisse meiner drei Anti-Helden, in die bunte Dystopie aus Freude und Verlust. We Happy Few möchte mir das allerdings nicht immer erlauben. Im Kern bleibt We Happy Few aber dennoch ein spannender Kommentar auf Hörigkeit, Kontrolle und Verdrängung, der zumindest auf dieser Ebene mit Meilensteinen wie Bioshock mithalten kann.

einem Würgegriff aus dem Hinterhalt auszuschalten oder härter auszuteilen. Andere Fähigkeiten wiederum helfen euch vor allem dann in den Gegenden, die von den breit grinsenden Freude-Junkies und den Handlangern der Staatsmacht bevölkert werden. Diese werden nämlich schon hellhörig, wenn ihr beispielsweise sprintet, statt im normalen Tempo die Straßen entlang zu promenieren. Dieses Problem könnt ihr zwar



Zwei starke Widersacher gleichzeitig? Diese Auseinandersetzungen enden meist tödlich.

mit dem entsprechenden Skill beseitigen, müsst aber dennoch in diesen Gebieten darauf achten, regelmäßig Freude-Pillen einzuworfen. Diese zaubern euch nicht nur eine rosarote Brille vor die von der braungrün-grauen Spielwelt geplagten Augen, sondern sorgen auch dafür, dass die redlichen Bürger keinen Verdacht schöpfen.

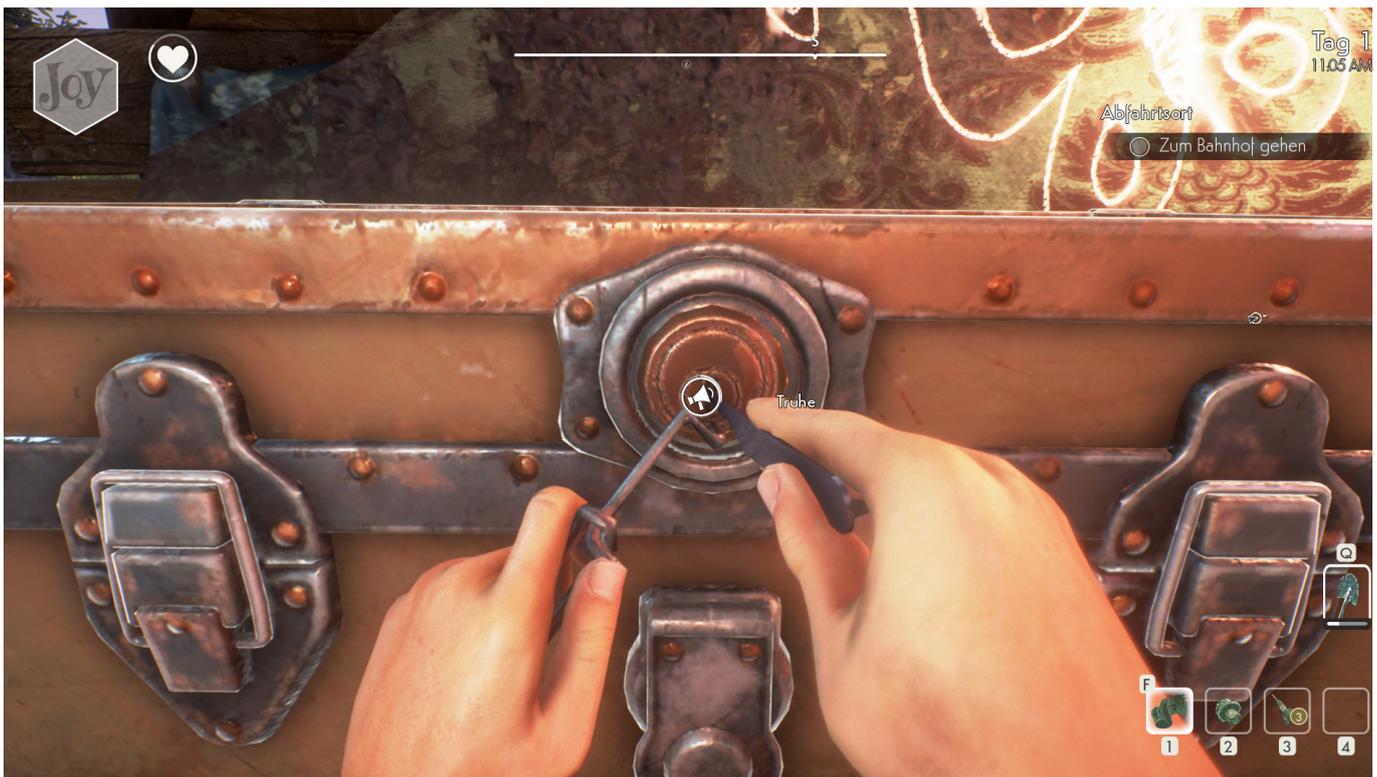
Überleben auf der Insel

Neben dem Konsum von Freude will das Spiel euch auch dazu bringen, Schlafbedürfnis, Hunger und Durst im Auge zu behalten. Wichtig zu wissen: Weder Getränke, noch Nahrung lassen sich herstellen, beides müsst ihr in der Spielwelt einsammeln und so im Zweifelsfall den Spielfluss unterbrechen. Ignoriert ihr eure Unterversorgung, ist das aber weitaus weniger kritisch als noch in der Early-Access-Version, da ihr auch völlig unterernährt gut zurechtkommt und ihr

im Normalfall auf die Buffs, die euch ein voller Bauch gewährt, verzichten könnt. Außerdem hindert euch die ständige Suche nach Wasser, nicht verfaulten Lebensmitteln und einem Plätzchen für ein Nickerchen ohnehin eher daran, die Spielwelt in all ihren Nuancen aufzusaugen. Denn We Happy Few funktioniert am besten, wenn es sich auf die herausragende Story und die vielen kleinen Nebenaufgaben konzentriert. Dann scheint auch jede Menge schräger Humor durch. So begegnet ihr beispielsweise einem Süßkartoffel-Kult oder ihr müsst einem verschrobene Baumhausbewohner seine Lieblingspuppe zurückbringen, die er für den größten Geheimagenten aller Zeiten hält.

Hinter den Masken

Was zunächst so klingt, als würde es nicht in die Welt von We Happy Few passen, ist auf zweiten Blick absolut logisch. Das ge-



Um an besonders seltene Gegenstände zu kommen, ist das Schlöckerknacken mehr als hilfreich.

samte Spiel ist ein kaum verhohlener Kommentar auf die menschliche Psyche, den Überwachungsstaat und den Mantel des Schweigens, der gerne über unangenehme Dinge gelegt wird – eine Problematik, die auch abseits fiktiver Paralleluniversen in einer Zeit von selbst aufgebauten Filterblasen im Netz aktueller denn je ist. Diesen kritischen Blick auf den Umgang mit Trauer und Verdrängung lässt Compulsion Games gerade im Kontrast zwischen den unterschiedlichen Bewohnern der Inseln durchscheinen. Streift ihr durch die heruntergekommenen Örtchen auf den Inseln der Freudlosen, lamentieren die NPCs beispielsweise immer über Entscheidungsfreiheit und Kontrollverlust, während sich die von Freude beeinflusste Bevölkerung in den quietschbunten Gässchen der Hauptinseln lieber über Zirkusse und tolle neue Kuchenrezepte unterhält. Diesen Zwiespalt zwischen Konformität und freiem Willen spürt ihr auch im Laufe der Geschichte immer wieder deutlich. Der schüchterne Brillenträger Arthur sowie Sally und Ollie sind keine typischen Helden, sondern handeln oft aus selbstsüchtigen Motiven und liegen im Clinch mit sich selbst – auch wenn sie durchaus des Öfteren Reue zeigen. Und dann wären da noch die wichtigen NPCs, die ihr im Laufe der Geschichte trifft. Ob Arthurs ehemalige Vorgesetzte Victoria Byng, die zerstreute Dr. Faraday oder der grimmige General Byng: Jede dieser Figuren wirkt weniger wie ein stereotypes Abziehbild als ein durchdachter Charakter.

Willkommen in den Sechzigern

Doof nur, dass die technische Seite des Spiels eher weniger durchdacht wirkt. Denn obwohl das Spiel laut Systemanforderungen auch auf schwachen Systemen rund laufen soll, ächzt We Happy Few vor allem bei hohem Personenaufkommen auf den Regenbogenstraßen der Hauptstädte schon ziemlich unter der Grafiklast. Auch die sich ständig wiederholenden Hausgrundrisse und die teilweise recht abgehackten Animationen werden dem Titel keine Medaille für die schönste jemals in der Unreal Engine zusammengesetzte Spielwelt einbringen. Zu-



Die Auswirkungen von Drogen zeigt das Spiel mit verschiedenen Wahrnehmungsebenen.

mal nur wenige Häuser wirklich betretbar sind und die meisten nur als Kulisse rumstehen. Die ist dafür mit außerordentlicher Liebe zum Detail gestaltet worden. Ähnlich wie in Bioshock und Co. gelingt es Compulsion Games, eine dichte Atmosphäre aufzubauen und allerlei kleine Spielereien in ihre Version der Swinging Sixties einzubauen. Aus schwebenden Fernsehgeräten plärrt euch beispielsweise an jeder Ecke der allgegenwärtige Gute-Laune-Garant Onkel Jack mit seiner Fernsehshow entgegen, während die Bobbys und ihre elektrischen Handlanger direkt aus einem trashigen B-Movie entsprungen sein könnten. Ganz zu schweigen von den makellos groovigen Einrichtungsgeständen und Klamotten. Von seiner schönsten Seite wirkt Wellington Wells also tatsächlich ein wenig wie eine Kombination aus No-One-Lives-Forever-Edeltrash und einem lockeren Spaziergang durch Rapture aus Bioshock vor der Katastrophe.

Dieser deutliche Kontrast zwischen retrofuturistischem Kitsch und der betrüblichen Wahrheit, die vor den Toren der behüteten Stadt auf euch wartet, illustriert We Happy Few nicht nur durch Unterschiede in der Optik. Auch der Soundtrack des Spiels passt sich der Umgebung an und wechselt von drückenden Klaviertönen auf Freude-Entzug hin zu Fahrstuhlmusik und gut gelaunten,

extra für das Spiel komponierten 60er-Beat-Songs – ein weiteres großes Atmosphären-Plus, zu dem auch die hervorragend besetzten englischen Sprecher einen großen Teil beitragen. Eine deutsche Lokalisation gibt es nur in den Untertiteln. Der Drahtseilakt zwischen Licht und Schatten, zwischen Wahrheit und Täuschung zieht sich also nicht nur durch die Story, sondern auch durch die Umsetzung. Trotzdem: Der Charme dieser dystopischen Gesellschaftsvision und der dazugehörigen Geschichte macht glücklich – auch ohne Drogenbrille. ★

WE HAPPY FEW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E7400 / AMD Phenom 8450	Core 2 Quad Q9300 / Phenom II X4 820
Geforce GTX 460 / Radeon 5870 HD	Geforce GTX 660 / Radeon 7870 HD
4 GB RAM, 6 GB Festplatte	8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 eindrucksvolle Entzugs- und Drogen-Effekte
- 👍 toller Soundtrack
- 👍 hervorragende Sprecher
- 👎 teilweise abgehackte Animationen
- 👎 stellenweise starke Framerate-Einbrüche

SPIELDESIGN

- 👍 unterschiedlichste Spielstile möglich
- 👍 viele Komfortfunktionen
- 👍 simples, aber effektives Kampfsystem
- 👎 dämliche KI
- 👎 Crafting nur begrenzt nützlich

BALANCE

- 👍 anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- 👍 gut ins Spiel integrierte Tutorials
- 👍 große Auswahl an Hilfsmitteln
- 👍 ausgewogene Gegner
- 👎 manche Zutaten selten

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 herausragend konzipierte Welt
- 👍 drei unterschiedliche Story-Stränge
- 👍 vielschichtige Hauptcharaktere
- 👍 unerwartete Wendungen
- 👍 eigenständige Dystopie

UMFANG

- 👍 riesige Spielwelt
- 👍 umfangreiche Kampagne
- 👍 zahlreiche Nebenquests
- 👎 nur wenige Häuser betretbar
- 👎 viel Leerlauf

FAZIT

Wer Crafting-Trott und kleine Macken aushält, bekommt tolle Charaktere und eine großartige Story, die nachdenklich stimmt.



Die Waffe der Wahl für Bürohengste: ein schlichter schwarzer Regenschirm.