

Sunless Skies

# WELTRAUM-HORROR FÜR LESERATTEN

Genre: **Action** Publisher: **Failbetter Games** Entwickler: **Failbetter Games** Termin: **31.1.2019** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**Wie der Vorgänger verbindet Sunless Skies Roguelike-Mechaniken mit subtilem Lovecraft-Horror und skurrilen kleinen Geschichten, spielt sich insgesamt aber zugänglicher.** Von Elena Schulz

Was haben Ratten, Lokomotiven mit Tentakeln und die Queen gemeinsam? Sie alle spielen eine wichtige Rolle im Actionspiel Sunless Skies. Der Nachfolger zu Sunless Sea war seit August 2017 im Early-Access-Programm von Steam und ist jetzt fertig. Dabei zeigt sich: Entwickler Failbetter Games hat auf die Fans gehört. Allerdings muss man sich auch hier auf die ungewöhnliche Story einlassen und extrem viel lesen, um Spaß mit Sunless Skies zu haben.

## Das Imperium schlägt zurück

Von der unterirdischen Horrorsee geht es dieses Mal in den Weltraum: Zehn Jahre nach Sunless Sea (das Anfang des 20. Jahrhunderts spielt) hat Königin Victoria von England das All kolonialisiert. Man muss den Vorgänger aber nicht gespielt haben. Wir starten als Lokomotiv-Kapitän ins Ungeheure, wobei wir uns zunächst eines von drei Spielzielen – Reichtum, Ruhm oder Wahrheit – aussuchen dürfen. Das sorgt für Wiederspielwert, gerade weil Wahrheit aufgrund der Herausforderung erst für den zweiten Durchgang empfohlen wird.

Anschließend folgen wir der Geschichte, oder besser den Geschichten. Statt einer packenden Rahmenhandlung bietet Sunless Skies massenhaft kleine Storys, die allesamt witzig, verrückt oder schaurig ausfallen. Allerdings muss man wie beim Vorgänger der englischen Sprache mächtig sein, eine deutsche Übersetzung für die vielen Texte gibt es nicht. So verliert man schnell den Blick fürs große Ganze, und weil Sunless Skies wenig erklärt, bleibt man mehr

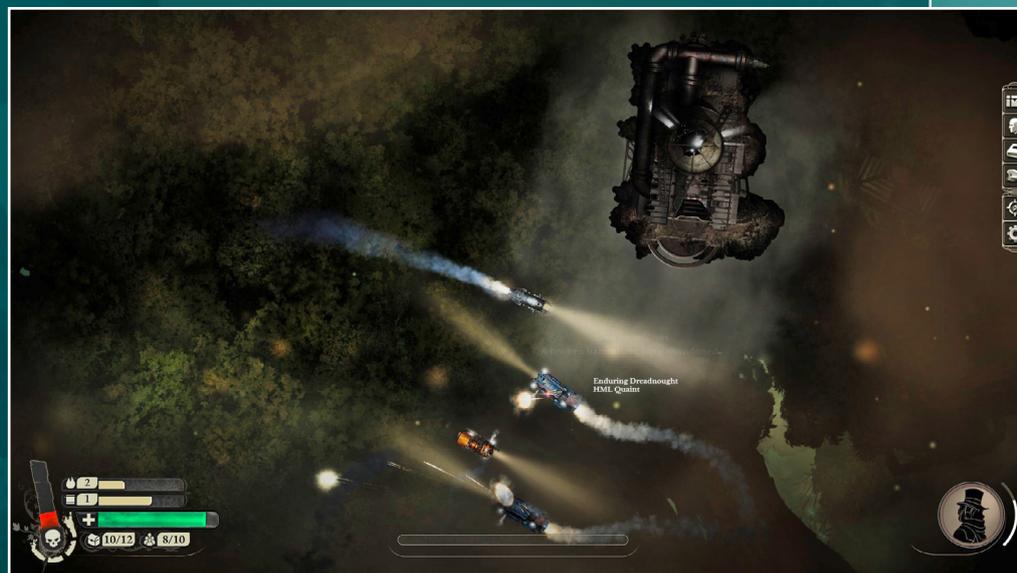
als einmal ratlos zurück. Trotzdem funktioniert die Erzählweise, weil die Texte fantasitisch geschrieben sind und nur so vor Kreativität strotzen. Wir haben beim Spielen das Gefühl, den ersten Band einer riesigen Buchreihe zu öffnen, die uns komplett in eine andere Welt entführt. So sitzt Königin Victoria zum Beispiel auf einem Thron aus Stunden, weil sie eine Möglichkeit gefunden hat, Zeit wie ein Metall erz abzubauen. Sie und die anderen Adligen sind unsterblich, während die unterdrückte Arbeiterklasse Zeit schürfen muss, dabei ebenso schnell wie unaufhaltsam altert und deshalb heimlich eine Revolution plant.

## Zwischen Horror und Heiterkeit

In den Missionen sollen wir beispielsweise die Tochter einer Adligen aus einem Ressort befreien, in dem alle Insassen immer wieder einen endlosen, glücklichen Tag erleben. Allerdings will die Gute nicht mitkommen, weil ihre Schwester ebenfalls dort ist. Wir durch-

leben den Tag deshalb auch immer wieder, schleichen uns auf Bälle oder bestechen Angestellte, um sie zu überzeugen und so mehr über die tragische Geschichte ihrer Familie zu erfahren. Oder wir schmunzeln bei einem zufälligen Ereignis mit unserer Tante, die es irgendwie als einer unserer Offiziere in die Mannschaft geschafft hat. Oder wir begegnen einer anderen Lok, aus der plötzlich schaurige Cthulhu-Tentakel sprießen.

Egal ob Humor oder Horror – die Atmosphäre in Sunless Skies ist immer intensiv. Dazu trägt auch der Soundtrack bei, der bei der Tentakel-Lok und anderen Schrecken dramatisch anschwillt. Mit seiner handgezeichneten 2D-Grafik sieht Sunless Skies außerdem selbst von oben toll aus, wenn wir an zerfallenden Sonnen, unheimlichen Monstern oder leuchtenden Häfen vorbeisteuern. Gerade die funkelnden Sterne, Partikel und Nebel effekte hauchen der düsteren All-Welt geheimnisvolles Leben ein. Das klingt zwar malerisch, die Geschichte selbst



Weil sich unsere Lok sehr agil steuert, machen die Kämpfe mehr Spaß als im Vorgänger. Und wann steuert man schon mal eine Lok auf der Suche nach Reichtum, Ruhm oder Wahrheit?



Ein neuer Hafen bedeutet immer neue Hoffnung: Hier gibt es Vorräte, Geschichten, Reparaturen, Crew-Mitglieder, Handelsmöglichkeiten und mehr.

findet aber ausschließlich in Textfenstern und damit in eurem Kopf statt.

### Zugänglicher als Sunless Sea

Falls ihr euch über den Begriff Hafen wundert: In Sunless Skies sind wir zwar mit einer Lokomotive statt mit dem Schiff unterwegs, am Spielprinzip hat sich aber nichts geändert: Wir müssen eine Karte aufdecken, indem wir von Hafen zu Hafen fahren. Übrigens ganz ohne Schienen – unsere Lok ist eher ein eigenwilliges Raumschiff, das sich frei durch den leeren Nachthimmel zwischen den Häfen steuern lässt. Über Handel und Missionen oder kleinere Aufträge erhalten wir dabei Geld und Erfahrung, während wir die einzelnen Storys erleben. Sunless Skies spielt sich insgesamt zugänglicher als der

Vorgänger. Man stirbt immer noch, wenn Vorräte und Treibstoff ausgehen oder die Lok im Kampf mit feindlichen Lokomotiven oder Monstern zerstört wird. Jetzt gibt es neben dem Permadeath-Modus aber eine gnädigere Variante, die uns beim Tod den letzten automatischen Speicherstand laden lässt. Außerdem bringt Sunless Skies ein ausführliches Tutorial mit und wir dürfen bei der Schwierigkeit einstellen, wie stark wir und unsere Gegner sind und wie schnell unsere Ressourcen sinken.

Die Kämpfe lassen sich zwar oft durch Flucht vermeiden, machen aber deutlich mehr Spaß als im Vorgänger, weil unsere Lok sich agiler steuert. In Echtzeit weichen wir aus, feuern Munitionssalven und plündern unsere Opfer. Die KI schwankt aller-

dings ganz schön, manche Gegner verfolgen uns hartnäckig, andere befördern sich dafür gern selbst gegen eine Felswand. Unsere Lok macht anfangs noch nicht viel Schaden und hält auch wenig aus, lässt sich aber verbessern und zusätzlich mit seltenen Modifikationen ausstatten, die zum Beispiel mehr Lagerplätze oder Schutz ermöglichen.

Zum Reisen braucht man Treibstoff und Vorräte, die man in Häfen kauft oder unterwegs aus Wracks bergen kann. Selbst auf dem normalen oder harten Schwierigkeitsgrad verbrauchen sich die Ressourcen aber bei Weitem nicht so schnell wie im Vorgänger. Zusätzlich unterteilt sich die Spielwelt in einzelne Gebiete (insgesamt vier Stück). So wird das Erkunden weniger mühsam, weil man nicht das Gefühl hat, von einer riesigen Karte erschlagen zu werden. Zudem darf man beim Tod nun Lok, Level, Geld und die Vorräte des verstorbenen Kapitäns übernehmen, die bei der Bank eingelagert wurden. Damit tut ein Neustart deutlich weniger weh als in Sunless Sea.

### Lok und Kapitän aus dem Baukasten

Legt ihr an Häfen an und klickt euch dort durch die örtlichen Geschichten oder plündert zufällig auftretende Lokomotiv-Wracks, müsst ihr in der Regel Entscheidungen treffen. Ob ihr erfolgreich damit seid, hängt von unterschiedlichen Faktoren ab. Manchmal benötigt ihr Geld, manchmal eine Geschichte als Währung, damit es weitergeht. Zur Erklärung: In Sunless Skies sind Geschichten und Geheimnisse richtige Objekte, die ihr als Loot finden oder im Rahmen einer Mission erhalten und auch wieder gegen anderen Dinge eintauschen könnt.

Mitunter werden auch eure Fähigkeiten gefordert. Euer Kapitän verfügt abhängig



Der Horror ist subtil, aber erstaunlich wirkungsvoll: Als dieser Lok plötzlich Tentakel aus dem Panzer sprießen, läuft es uns tatsächlich eiskalt den Rücken runter.



Elena Schulz  
@Ellie\_Libelle



Ich hatte bereits mit Sunless Sea sehr viel Spaß. Bei Sunless Skies bekommt man auf den ersten Blick mehr vom Gleichen, allerdings fühlen sich vor allem die Spielmechaniken sehr viel ausgereifter an. Dinge, die mich beim Vorgänger genervt haben, wurden behoben, zum Beispiel der enorme Ressourcenverbrauch oder die träge Schiffssteuerung. Zudem versteht man nun auch ohne viel Rumprobieren oder Online-Tutorials, was zu tun ist, und kann sich mit kleinen Aufträgen und Handel über Wasser halten, während man von Hafen zu Hafen steuert, um die nächste Story anzugehen. Die Geschichten versprühen den gleichen Charme wie beim Vorgänger, fühlen sich aber trotzdem individuell und neu an. Auch hier ist alles von krudem Humor und subtilem Lovecraft-Horror durchzogen. Etwa mit einer mechanischen Sonne, die das Universum beleuchtet, weil die echten Sterne nach und nach sterben. Mit Zeit als realer Währung oder einer Rattenbrigade als Offiziere auf meinem Schiff, sind aber viele neue und kreative Ideen mit dabei.

von seiner Anfangsklasse wie Poet oder Soldat über Talente wie Veil (Heimlichkeit) oder Iron (Stärke). Je nach Höhe dieser Werte, steigt die Wahrscheinlichkeit für einen Erfolg. Unseren Level steigern wir durch in Missionen oder beim Erkunden gesammelte Erfahrung. Weil man mit jedem Aufstieg nur zwei Fähigkeiten stärken kann, entwickelt man so mit der Zeit sehr unterschiedliche Spielstile, die dann auch Einfluss auf die Handlung von Sunless Skies nehmen.

Haben wir zum Beispiel einen hohen Heart-Wert, können wir mit unserer Überzeugungskraft unsere Mannschaft vom Durchdrehen abhalten. Mit Iron, sprich Stärke, können wir sie vielleicht noch einschüch-



Die einzelnen Areale unterscheiden sich stark: Der Bereich um London ist stark bebaut, während in der Start-Region alles seltsam organisch und bewaldet wirkt.

tern. Gelingt uns das nicht, kann eine Panik ausbrechen und wir verlieren Ressourcen oder Crew-Mitglieder als Folge. Mitten im Weltall endet ein solcher Fehltritt schnell tödlich. Das sorgt für Spannung, gefühlt scheitern die Aktionen aber ein bisschen zu oft, selbst wenn man über eine hohe Wahrscheinlichkeiten verfügt.

Zudem dürfen wir entscheiden, welche der zwei Fraktionen – Arbeiter oder Londoner Elite – wir unterstützen, indem wir ihnen Hafenberichte und Geheimnisse verkaufen. Damit beeinflussen wir auch das Machtverhältnis und eröffnen (oder verschließen) uns so Wege innerhalb der Story.

### Überleben für gute Geschichten

Sunless Skies lebt spielerisch vom gleichen Gefühl wie viele Roguelikes: Schleppt man sich mit dem letzten bisschen Treibstoff noch zum rettenden Hafen, ist das ein wirklich gutes Gefühl, auch wenn man unterwegs vielleicht heimlich ein totes Crew-Mitglied verspeisen musste. Gleichzeitig spürt man mit der Zeit einen deutlichen Unterschied: Musste man anfangs noch jeden

Penny umdrehen, kann man sich irgendwann bequem eine mächtige Elite-Lok leisten. Wer clever handelt und Güter billig im einen Hafen ein- und im anderen verkauft oder einen Haufen Passagiere von A nach B befördert, kommt hier schnell ans Ziel.

Damit ist Sunless Skies leichter zu meistern als sein Vorgänger, ist aber spielerisch ausgereifter und fesselt mit den gleichen ungewöhnlichen Erzählungen. ★

## SUNLESS SKIES

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Pentium 4 / Athlon XP 2200+  
Geforce 210 / Radeon X600  
1 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2  
Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT  
2 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



handgezeichnete 2D-Grafik Soundtrack unterstützt  
Atmosphäre abwechslungsreiche Gebiete stimmungsvolle  
Partikel- und Nebel effekte viel (ausschließlich englischer) Text

### SPIELDESIGN



kreative Missionen folgenschwere Entscheidungen zufällige  
Ereignisse sorgen für Abwechslung spaßige Mischung aus  
Erkunden, Kämpfen und Story wird mit der Zeit etwas repetitiv

### BALANCE



im Detail anpassbare Schwierigkeit Permadeath deaktivierbar  
hilfreiches Tutorial und Tipps angenehm fordernd  
kein freies Speichern

### ATMOSPHÄRE / STORY



ungewöhnliches Setting subtile Horror-Atmosphäre  
tiefgreifende Erzählung, die nicht alles verrät überraschende  
Wendungen viele kleine Geschichten statt großer Handlung

### UMFANG



motivierendes Handelssystem viele kleine Aufträge für  
zwischen durch unterschiedliche Spielstile möglich vier  
Areale zum Erkunden drei mögliche Spielziele

### FAZIT

Das Roguelike Sunless Skies spielt sich zugänglicher als sein Vorgänger und fesselt wie ein gutes Buch durch seine spannenden Geschichten.



Die Geschichten sind toll geschrieben und schwanken zwischen absurd, komisch und tragisch. Allerdings muss man schon gutes Englisch beherrschen, um sie genießen zu können.