

A Fisherman's Tale

SIND SIE ZU KLEIN,
BIST DU ZU GROSS

Genre: **Adventure** Publisher: **Vertigo Games** Entwickler: **Innerspace VR** Termin: **24.1.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Das VR-exklusive Puzzle-Adventure A Fisherman's Tale ist eine spielbare Kurzgeschichte über die großen und kleinen Dinge im Leben und überrascht uns mit innovativen Rätseln und seiner unverbrauchten Perspektive. Von Manuel Fritsch

In A Fisherman's Tale schlüpfen wir in die Rolle eines einsamen Fischers, der sich nach einem schweren Unglück auf hoher See in einen stillgelegten Leuchtturm zurückzieht. Um seine traumatischen Erinnerungen zu verdrängen, flüchtet er sich in sein Hobby: dem Modellbau. Jede freie Minute bastelt und modelliert der bärtige Seewolf an seinem Projekt, bis die detailgetreue Nachbildung seines Leuchtturms perfekt ist. Eines Tages, als er nach einem kurzen Nickerchen das Fenster öffnet, stellt er mit Schrecken fest: Er sieht nicht wie gewohnt das offene Meer vor sich, sondern sein eigenes Zimmer! Ihm wird schwindelig, als er realisiert: Er ist nur die hölzerne Miniaturausgabe des Fischers in einem Modell eines Leuchtturms



Alles, was wir am Modellhaus verändern, verändert sich auch an unserem Haus. Nehmen wir beispielsweise das Dach ab, ist auch über uns das Dach plötzlich weg.

innerhalb eines Modells, das wiederum nur ein Modell im Modell ist ...

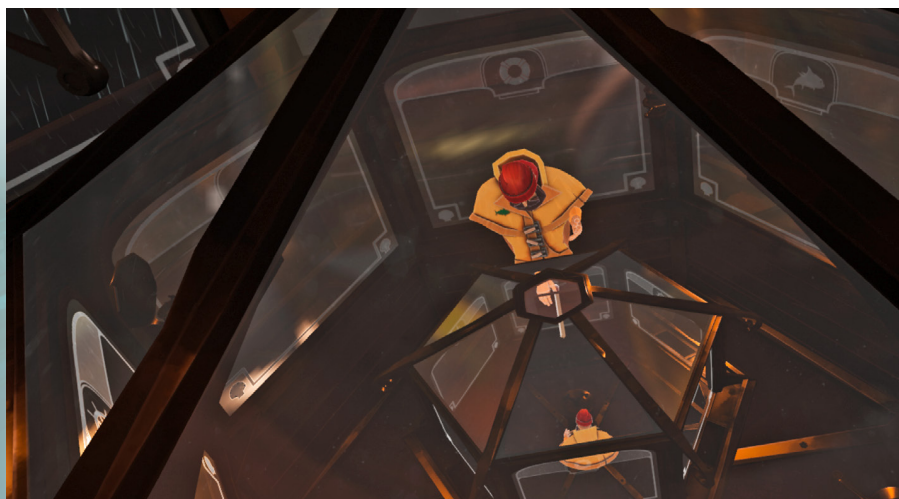
In genau diesem Moment beginnt das VR-exklusive Abenteuer A Fisherman's Tale und gibt uns die Kontrolle über Dimension und Raum wortwörtlich in die Hand. Mit den Motion-Controllern für Oculus Rift oder HTC Vive bewegen wir beide Hände der Holzfigur

und können so Gegenstände im Raum greifen und miteinander kombinieren. In insgesamt vier Kapiteln inklusive Epilog und Prolog helfen wir dem Fischer dabei, aus seiner prekären Lage zu entkommen.

Wegen einer Unwetterwarnung im Radio sollen wir aber zunächst das Licht in der Spitze des Leuchtturms entzünden. Allerdings sind alle Türen verschlossen und die Schlüssel hinter mehreren Rätseln und Hindernissen versteckt. Auf unserem Weg zur Erleuchtung reparieren wir mal ein defektes Rohrsystem, führen irrwitzige Dialoge mit verängstigten Muschelbewohnern oder besteigen gar das Maul eines Fisches, um den wie ein Taxi zu benutzen.

Multidimensionale Rätselmechanik

Besonderes Highlight und zentrale Spielmechanik sind die ungewöhnlichen Dimensionsrätsel, die ein starkes »Um-die-Ecke-Denken« erfordern. So möchte der ängstliche Krebs uns erst Auskunft geben, wenn er einen Rettungsring bekommt. Dieser hängt zwar direkt neben uns an einem Nagel an der Wand, aber ist dem kleinen Meeresbewohner natürlich viel zu groß. Doch Moment: Alle Objekte unseres Zimmers tauchen ja



Die Rätsel werden aufsteigend schwerer und komplexer. Hier agieren wir mit zwei kleineren Dimensionsversionen und übergeben uns selbst Items.



Das VR-exklusive Story-Adventure A Fisherman's Tale spielt mit einer ungewohnten Perspektive und erzählt dabei eine einfühlsame und berührende Kurzgeschichte.

auch im verkleinerten Maßstab im Modellbausatz des Leuchtturms auf! Beherzt nehmen wir das Dach des Leuchtturm-Modells ab und erschrecken, als sich dabei auch unser eigenes Dach über uns löst. Wir sehen nach oben und blicken auf einen riesigen Holz-Fischer. Auch dieser hält wie wir ein Hausdach in der Hand und führt alle Bewegungen parallel zu uns aus. Verwirrt und leicht gegruselt greifen wir in das Miniaturzimmer und nehmen den Spielzeug-Rettungsring von der Wand, der dem Krebs nun wie angegossen passt. Dieser neu gelernte Multi-Dimensions-Trick funktioniert natürlich auch in die andere Richtung. Werfen wir Gegenstände aus dem Fenster, landet hinter uns das selbe Objekt in vergrößerter Form vor dem Leuchtturm. Dieses Spiel mit Paralleldimensionen fasziniert und hinterlässt vor allem durch die große Immersion in VR einen besonders nachhaltigen Eindruck.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Man verzeihe mir diese überstrapazierte Floskel, aber A Fisherman's Tale ist schlicht ein großartiges Kleinod! Das Spiel mit den Dimensionen und die Interaktion mit sich selbst sind absolut sehens- und erlebenswert. In manchen Szenen laufe ich zwischen einem hausgroßen Seifenblock und einer riesigen Streichholzschachtel hindurch und bin die Hauptrolle im Film »Schatz, ich habe die Kinder geschrumpft«. Im nächsten Moment stehe ich als Riese vor dem Modellbau-Satz und fühle mich an »Gullivers Reisen« erinnert. Den Entwicklern gelingt es, mich ständig in surreale Situationen zu versetzen, die ich so nur in VR erleben kann. Das Medium wird perfekt ausgenutzt, und auch wenn das Spiel sehr kurz ist, sollten alle Spieler mit Zugang zu einem VR-Headset diese kleine Kurzgeschichte ausprobieren. Es lohnt sich!

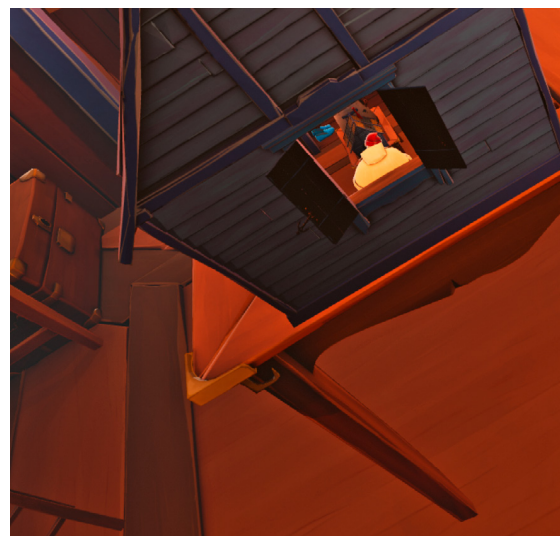
Großer Spaß selbst auf kleinstem Raum

Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel steigt gemächlich an, sorgt jedoch nie für großes Kopfkratzen. Die Linearität der Geschichte und die eingegrenzten Gebiete verhindern langes Suchen oder Umherirren. Brauchen wir doch mal etwas länger, schubst uns das Spiel mit kleinen Hinweisen in die richtige Richtung. Jedes Kapitel ist in sich abgeschlossen, und das Rätseldesign ist trotz der ungewöhnlichen Dimensionsmechanik stets logisch und in sich schlüssig.

Genügend Platz vorausgesetzt ist A Fisherman's Tale auch mit Roomscaling spielbar, was eine freie Bewegung im Raum erlaubt. Spieler mit weniger geräumigen Zimmern bleiben aber nicht außen vor. Die Entwickler bieten über das Optionsmenü auch Einstellungen für das Spielen im Stehen oder Sitzen an. Dann »werfen« wir uns als Fischer über die inzwischen etablierte Teleportfunktion an die gewünschte neue Position. Toll gelöst: Über einen Tastendruck lassen sich unsere Holz-Hände auch mit einem Satz nach vorne werfen, um entfernte Objekte zu erreichen. Damit lassen sich auch frustfrei Dinge vom Boden aufheben, ohne sich »in echt« bücken zu müssen.

Kleine Geschichte mit großer Wirkung

Die leider nur rund ein- bis zweistündige Kurzgeschichte ist einfühlsam erzählt und kommt im Stil eines vorgelesenen Märchens daher. Ein einziger Sprecher übernimmt in bester Hörspielmanier alle Rollen in den Dialogen, kommentiert unsere Handlungen schnippisch aus dem Off und trägt die Geschichte durch seine beruhigende Märchenonkelstimme. Die Sprachausgabe ist dabei komplett in Deutsch. Da der deutsch-französische Kultursender der Arte das Spiel mitfinanziert, sind auch die englischen und französischen Tonspuren verfügbar. Zwischen den Rätselpassagen lockern kurze Zwischensequenzen das Geschehen auf. In diesen erleben wir den Unfall des Fischers und die Ereignisse auf hoher See in stimmungsvollen Rückblenden. Auf der Deutungsebene dreht sich die Geschichte um die Beziehung und



Wir blicken als Leuchtturmwärter-Holzpuppe in einem Modellbau-Leuchtturm auf eine Leuchtturmwärter-Holzpuppe, die auf eine Leuchtturmwärter-Holzpuppe blickt, die ... ja, genau.

Erwartungen von Eltern gegenüber ihren Kindern. Wir verraten nicht zu viel, wenn wir sagen, dass der Fischer nicht nur den Weg zur Spitze des Leuchtturms sucht, sondern auch zu sich selbst. Eine berührende und durch und durch menschliche Geschichte, zu der wohl alle Spieler und Spielerinnen Bezug nehmen können. Zusammen mit der ungewöhnlichen Rätselmechanik und der neuartigen Perspektive ist A Fisherman's Tale ein einzigartiges Erlebnis, das sich kein VR-Fan entgehen lassen sollte. ★

A FISHERMAN'S TALE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4590 / AMD FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4590 / AMD FX 8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



spannender Perspektivenwechsel schöne Märchenonkel-Synchronisation gute Licht- und Schatteneffekte abgestimmter Einsatz von Musik kleine Clipping-Probleme an engen Stellen

SPIELEDISIGN



intuitive Steuerung clevere Dimensionsrätsel VR-Komfortfunktionen für kleine Zimmer abwechslungsreiche Aufgabenstellungen sehr kleine Räume, wenig zu erkunden

BALANCE



langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad stets klare Aufgabenstellungen guter Spielfluss ohne Längen auf Wunsch audiovisuelle Hilfen insgesamt sehr simpel

ATMOSPHÄRE / STORY



gut geschriebene Geschichte ungewöhnliches Puppenhaus-Szenario tolles Mitteldringgefühl interessantes Mystery witzige Dialoge mit Tierwesen

UMFANG



vier Kapitel plus Prolog und Epilog Kapitel nach Ende einzeln anwählbar versteckte Kugeln als Sammelquest geringer Wiederspielwert nur rund zwei Stunden kurz

FAZIT

Märchenhaftes, aber sehr kurzes VR-Adventure mit innovativer Rätselmechanik und toller Synchronisierung in einzigartiger Atmosphäre.

83