Eastshade

INSELABENTEUER À LA VAN GOGH

Genre: **Adventure** Publisher: **Eastshade Studios** Entwickler: **Eastshade Studios** Termin: **13.2.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **21 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Maler, Familienberater und Detektiv: Im Adventure Eastshade sollen wir eigentlich nur die Landschaft auf die Leinwand bringen, verlieren uns aber schnell in den Problemen und Geheimnissen der malerischen Insel und ihrer Bewohner.

Von Elena Schulz

In Eastshade spielen wir eine Malerin, die den letzten Wunsch ihrer Mutter erfüllen möchte, indem sie die schönsten Orte der gleichnamigen Insel auf die Leinwand bringt. Allerdings geht die Anreise gehörig schief: Unser Schiff sinkt, wir stranden nur mit unserer Kleidung am Leib im lauschigen Örtchen Lyndow. Dort nehmen wir Maleraufträge an und helfen den Bewohnern, um an die nötige Ausrüstung zu kommen, die uns die ganze Insel erkunden lässt.

In Eastshade wohnen Bären, Eulen oder Affen, die aufrecht gehen, die sich wie Menschen verhalten, deren Probleme menschlich sind. Eine Bärin etwa weiß nicht, wohin beim ersten Date. Wir helfen gerne. Auch weil die Dialoge so charmant vertont sind. Blöderweise nur auf Englisch, immerhin gibt's deutsche Untertitel. Ungleich schwieriger wird's, wenn einem Hirsch das Sorgerecht für sein Kind entzogen werden soll, weil er immer wieder mit seinem Geweih irgendwo hängenbleibt und so als unfähiger Vater gilt. Wir können uns für den Hirsch aussprechen oder aktiv die Trennung von Vater und Kind herbeiführen. Solche Entscheidungen beeinflussen, wie uns die Bewohner begegnen, und verändern auch das Ende des Spiels – das durch die Tierwesen einen deutlichen Fabelanstrich (!) bekommt. Abseits vom Ende nehmen die Entscheidungen aber nicht viel Einfluss, dabei hätte es sich bei moralischen Problemen durchaus angeboten, die kleinen Geschichten noch etwas weiterzuspinnen.

Der Weg ist das Ziel

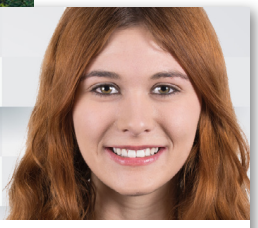
Eastshade steckt überall voller amüsanter oder ernster Überraschungen, die dazu motivieren, die Spielwelt zu erkunden. Wir müssen uns immer neue Orte erschließen, die uns Inspiration bringen. Für unseren inneren Antrieb gibt es sogar einen kleinen Zähler am Bildschirmrand. Steht der auf null, können wir nichts zu Papier bringen. Wer aufmerksam durch die Welt geht, entdeckt an jeder Ecke etwas: Hier flitzt ein kleiner Wasserfuchs durch das Gras, da zelten ein paar Kinder, dort ist ein kleines Rätsel versteckt, bei dem wir einen Lichtstrahl geschickt mit Spiegeln umlenken müssen, um eine Tür zu öffnen. Erkundet man gründlich, wird man schnell mit schönen Motiven oder neuen Missionen belohnt.

Über abgeschlossene Aufträge erhalten wir zudem neue Crafting-Rezepte, die uns das Erkunden erleichtern. Können wir anfangs nur einfache Leinwände zusammenzimmern, dürfen wir irgendwann Zelte, Flöße oder gar richtige Boote bauen. Das Material dafür (Holz, Wurzeln, Stoffe) finden wir in der Welt. Besondere Ressourcen wie Dichtungsmasse erhalten wir manchmal auch als Questbelohnung.

Mit dem neuen Floß können wir dann beispielsweise den Fluss überqueren und einen weiteren Teil der Insel entdecken. Oder wir freunden uns mit einer Fesselballonbesitzerin an, die uns auf einen Berggipfel fliegen kann. Oder wir verdienen Schimmersteine (Währung) über Maleraufträge und geben sie für einen Mantel aus, der uns nachts warm hält, während wir uns zu Beginn nach Einbruch der Dunkelheit stets in ein Gasthaus zurückziehen müssen. Dass sich die detailreiche Welt so nach und nach immer weiter für uns öffnet und erschließt, macht einen großen Reiz des Spiels aus.

Wählen wir in Eastshade ein Motiv, erscheint es anschließend per Tastendruck auf unserer Leinwand. Das ist ein bisschen simpel.

Wir können mit den tierischen Bewohnern interagieren und ihnen helfen. Dabei dürfen wir mitunter auch Entscheidungen treffen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Da ich selbst zeichne und male, war ich sehr neugierig auf Eastshade. Leider hat mich das Malen dann etwas enttäuscht. Ich hatte ein wenig auf eine Simulation gehofft, die mich mit Material oder Stilen experimentieren und nach und nach meine Fähigkeiten steigern lässt. So diente das Malen vor allem dem Zweck, sehen zu lernen und die Welt genau zu erkunden. Das hat sich aber definitiv gelohnt. Eastshade bietet so viele schöne Fleckchen und Momente. Jeden Tag um Mittag verdunkelt zum Beispiel eine Sonnenfinsternis den Himmel und taucht die Welt in ein eigenartiges, fast schon magisches Licht. Viele Plätze, wie etwa eine Höhle, in der ein Sternenhimmel funkelt, entdeckt man nur, wenn man aufmerksam spielt. Eastshade ist für mich damit ein ruhiges, fast schon meditatives Erlebnis, in dem ich mich ganz verloren habe.

Wir können überall in der Welt bequem mit der Maus die Ausschnitte auswählen, die wir anschließend auf unsere Leinwand bringen wollen.

Sonntagsmaler

Ein Großteil der Quests dreht sich um Malerei, schließlich ist das unser eigentlicher Job in und auf Eastshade. Wir dürfen überall in der Welt einen Bildausschnitt als Motiv wählen und das anschließend auf unsere Leinwand projizieren.

Das funktioniert leider ähnlich simpel, wie einen Screenshot anzufertigen: Wir drücken eine Taste und schon ist das Bild fertig. Die Gemälde sehen zwar toll aus, hier hätten wir uns aber etwas mehr Anspruch oder Abwechslung gewünscht. Beispielsweise hätten wir uns nach und nach verbessern oder unterschiedliche Stile meistern können. So steigert sich der Anspruch nur über die Wahl des Motivs: Wollen die Auftraggeber anfangs nur einfache Dinge wie eine Steinbrücke sehen, wird es später mit »einem Bild, das Traurigkeit verkörpert« oder »einer Komposition mit einem natürlichen Bogen« schon anspruchsvoller. Viel verkehrt machen kann man aber trotzdem nicht: Nur wenn man das richtige Motiv erwischt, aktualisiert sich die entsprechende Quest. Man kann sich also nicht vermalen und das falsche Bild beim Kunden abgeben.

Entspannung pur

Die Spielwelt sieht aber so detailliert aus, dass sie allein schon zum Malen motiviert. Eastshade bringt für eine kleine Indie-Produktion eine wirklich großartige Umgebung mit, die an ein Vanishing of Ethan Carter erinnert, allerdings voll darauf ausgerichtet ist, uns immer wieder famose Bildkompositionen anzubieten. Wir durchqueren lauschige grüne Wälder, rasten an Wasserfällen, die in der Sonne glitzern, oder blicken in der verträumten Abendsonne auf das Meer hinaus, während wir dem ebenfalls sehr atmosphärischen Soundtrack lauschen. Die ruhigen Melodien sind ideal zum Entspannen.

Weil das Gesamtbild stimmt, fallen auch die mitunter etwas verwaschenen Texturen, steifen Animationen oder nachladenden Objekte nicht so stark ins Gewicht. Die gelegentlichen Ruckler waren da schon etwas störender. Eastshade ist bei uns auch ein paar Mal abgestürzt; weil die Speicherpunkte sehr fair gesetzt sind und man zusätzlich frei speichern kann, kam aber nie Frust auf.

Eastshade bietet keine großen Herausforderungen, ist aber genau das richtige Spiel für alle, die sich in einer virtuellen Welt verlieren und nach Herzenslust erkunden wollen. Als Maler sieht man eine Spielwelt mit anderen Augen, statt einer Kulisse für Aufträge ist sie der Mittelpunkt, während wir nach dem perfekten Winkel, dem perfekten Lichteinfall oder dem einen kleinen Detail suchen, das unser Werk besonders macht. ★

Die Welt von Eastshade sieht mit der dichten Vegetation und der stimmungsvollen Beleuchtung herrlich malerisch aus. Malerisch! Na? Verstanden?

EASTSHADE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 750 / Phenom II X4	Core i5 4670K / FX-8370
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6950	Geforce GTX 960 / Radeon RX 460
6 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ detailverliebte Open World
+ stimmungsvoller Soundtrack
+ gute englische Synchronisation
+ tolle Beleuchtung
− technisch etwas holprig

SPIELDESIGN

+ vielseitige und kreative Aufträge
+ Erkunden motiviert sehr
+ Crafting eröffnet neue Orte
+ kleine Rätsel
− simple Maler-Mechanik

BALANCE

+ Motivsuche wird fordernder
+ freies Speichern
+ nimmt den Spieler nicht zu sehr an der Hand
− man kann nichts falsch machen
− insgesamt sehr einfach

ATMOSPHÄRE / STORY

+ lebendige Spielwelt
+ viele Geheimnisse
+ realistische und düstere Untertöne
− keine großen Spannungsmomente
− viele interessante Story-Ansätze werden nicht weiterverfolgt

UMFANG

+ Entscheidungen und unterschiedliche Enden
+ große Vielfalt bei möglichen Motiven
+ zahlreiche Missionen und Maleraufträge
+ angenehme Spielzeit
+ Minispiele wie Angeln zum Zeitvertreib

FAZIT

Eastshade ist ein ungewöhnliches Adventure mit interessanten Ansätzen, das vor allem zum Erkunden der malerischen Spielwelt motiviert.

Es gibt ein Prequel zu Eastshade namens Leaving Lyndow. Die Heldin Clara findet in Eastshade sogar Erwähnung.