

Sea of Solitude

ZU VIEL DER WORTE

Genre: **Adventure** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Jo-Mei Games** Termin: **5.7.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Das Action-Adventure Sea of Solitude baut eine bildgewaltige Welt rund um unsere innersten Ängste, entzaubert sie aber viel zu oft durch Holzhammer-Erklärungen.

Von Elena Schulz

Sea of Solitude hätte gut daran getan, von Dark Souls zu lernen. Nicht, was die viel zitierte Schwierigkeit angeht oder die fiesen Bosskämpfe. Vielmehr macht ausgerechnet Dark Souls vor, welche Art des Geschichtenerzählens am besten zu Sea of Solitude gepasst hätte. Dabei ist das düstere Action-Rollenspiel dafür bekannt, überhaupt keine richtige Story zu haben. Dafür verstecken sich die Infos zu Mythologie und Hintergründen in Dialogen oder Item-Beschreibungen, die Spieler erst mühsam aufdröseln müssen. Aber Dark Souls erschafft so eine atmosphärisch intensive Welt, über die Spieler auch unbedingt mehr erfahren wollen.

Was hat das mit Sea of Solitude vom deutschen Indie-Entwickler Jo-Mei zu tun? Nun, auch das bietet eine interessante Welt. Die spielt mit unseren Ängsten, Sorgen und Wünschen. Während wir denen in Dark Souls jedoch in motivierender Kleinarbeit selbst auf den Grund gehen dürfen, liefert Sea of Solitude meistens gleich eine – oben- und unten ziemlich uninteressante – Antwort mit.



Unter der malerischen Fassade der überfluteten Stadt brodelt es ordentlich.

Stadt der Ängste

Wir begleiten die junge Kay, die sich mit ihrem treuen Boot einen Weg durch eine überschwemmte Stadt bahnt. Offenbar handelt es sich um ihren Heimatort, aber Kay erinnert sich nur lückenhaft daran, was passiert ist. Diese Stadt ist kein realistischer Schauplatz, sondern eine Art Traumwelt, in der Kay und ihre Familie gemeinsam frühere Traumata wie die Scheidung der Eltern überwinden. Auf unserer Reise begegnen wir deshalb mehreren Gestalten, die uns beim Erinnern und Verarbeiten der Geschehnisse in Kays Vergangenheit helfen. Da ist zum Beispiel das fliegende Mädchen, das wie eine glückliche Version der Heldin erscheint. Oder Kays kleiner Bruder, der als riesiger Krähenvogel durch die Lüfte gleitet.

Das ist eine starke Grundidee, die auf der Bildebene auch großartig umgesetzt wird: Der Vater, der sich stets anpasst und es allen recht machen will, ist zum Beispiel ein riesiges, monsterartiges Chamäleon geworden. Die Mutter, die alles kontrollieren will, taucht als Krake mit stützenden, aber eben auch einengenden Tentakeln auf. Kays Angst vor dem Ungewissen wird durch ein See-monster dargestellt, das bedrohlich unter der Wasseroberfläche gleitet.

Reden ist Silber, Schweigen ist Gold

Rein auf der metaphorischen Ebene schafft es Sea of Solitude durch diese Darstellungen wunderbar, Gefühle wie Einsamkeit und Verlorenheit, Depressionen sowie Verlust- und Bindungsangst darzustellen. Allerdings



Im Spiel begegnen uns mehrere Monster, das Seeungeheuer lauert unter der Oberfläche und tötet uns, wenn wir zu lang im Wasser sind.



Kays Familie wurde in Monster verwandelt. Der kleine Bruder, der jetzt ein riesiger Vogel ist, muss erst wieder Vertrauen zur Schwester fassen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Sea of Solitude hat mich trotz aller Kritik sehr berührt. Es ist nämlich nicht leicht, die Gefühle von Menschen in Spielen so darzustellen, dass es ehrlich, glaubhaft und nicht präventios wirkt. Auch wenn es das Action-Adventure mitunter übertrieben hat, trifft es mich an mancher Stelle mitten ins Herz. Das sind vor allem die Momente, in denen es nichts sagt, sondern die Szenen einfach wirken lässt. Beispielsweise, wenn Kay ihren Freund berührt, der uns zunächst nicht als Monster, sondern als wunderschöner, weißer Wolf begegnet. Aber ihre Berührung lässt den schönen Schein zerfallen. Liebe kann Menschen eben auch erdrücken und einengen, selbst wenn sie noch so gut gemeint ist. In solchen Momenten ist Sea of Solitude am stärksten. Allein für sie lohnt sich das Erlebnis für mich schon, wenn man dem Spiel die ein oder andere Schwäche verzeihen kann.

lässt es das Action-Adventure nicht dabei bewenden, sondern fügt immer wieder vertonte Story-Schnipsel und Dialoge ein, die Hintergründe erklären sollen. Das schadet dem Spiel eher, weil diese Sequenzen eine eher plumpe Holzhammer-Sprache benutzen, wenn es darum geht, die Gefühle und Situationen zu erklären. So tauschen etwa die auseinandergeliebten Eltern etwas holprige Dialoge darüber aus, dass man sich ja immer noch liebe, aber mehr Freiraum brauche. All das hat man so oder sogar besser schon in zahlreichen Filmen, Büchern oder Spielen gehört oder gelesen.

Die Entwickler füllen mit den Auf-die-Zwölf-Texten jeden Interpretationsspielraum des Spielers aus und nehmen ihm auch ein Stück weit die Chance, die eigenen Gefühle hineinzulesen. Das lässt Sea of Solitude deutlich an emotionaler Wucht verlieren. Aus einem berührenden »Das ist ein Spiel über mich!«-Gefühl wird so schnell ein teilnahmsloses »Die soll sich nicht so haben«.

Dum, dum, dum, dum ...

Auch auf mechanischer Ebene traut man den Spielern etwas zu wenig zu. Sea of Solitude ist im Kern ein Plattformer, der in den einzelnen Leveln unterschiedliche, aber allesamt sehr seichte Anforderungen an uns stellt. In manchen Arealen müssen wir das Wasser überqueren, was noch die stärkste Spielmechanik ist. Sobald wir den Boden unter den Füßen verlieren, taucht ein riesiges Seemonster – Kays unterbewusste Ängste – auf und verspeist uns grausam, wenn wir nicht schnell genug sind. Das spielt gekonnt mit der weit verbreiteten Angst vor tiefen Gewässern.

Wir beobachten das Seemonster genau und achten auf seine Patrouillen-Muster, um das sichere Ufer zu erreichen. Weil das gerne mal knapp wird, ist Herzklopfen vorpro-



Um böse Monster zu schwächen, sammeln wir Verderbnis ein.

grammiert. Später wird das Spielprinzip noch erweitert. Beispielsweise sind manche Plattformen zwischendurch überflutet, weshalb wir dort nicht stehen bleiben können.

Sonst schießen wir Leuchtsignale so ab, dass sie Lampen aktivieren, und locken anschließend die Schatten-Schlägertrupps hinein, weichen beim Klettern Windböen aus, die uns sonst ein wenig zurückwerfen, oder klauen fiesen Geistern Scherben, um sie dann möglichst schnell zu einem bestimmten Punkt zu tragen, ohne sie unterwegs wieder an die Gegner zu verlieren.

Zeitfresser statt echte Bosse

Meist geht es also nur um das richtige Timing, und weil Kay bei Fehlversuchen ohne Strafe zum nächsten der großzügig verteilten Rücksetzpunkte gebracht wird, gibt es keine echte Bedrohung. Hinzu kommt, dass uns stets die Taste für die gerade geforderte Aktion angezeigt wird. Als Spieler kann man also auf der linearen Reise durch die versunkene Stadt fast nichts falsch machen.

Richtig kämpfen dürfen wir ebenso nicht, allerdings gibt es Bosskampf-artige Rätsel. Beispielsweise müssen wir einmal in einer Arena per Tastendruck immer wieder die dort verteilte Verderbnis einsaugen, um Schulhof-Schlägern ihre Kraft zu rauben und unseren Bruder zu befreien.

Dabei weichen wir ihnen geschickt aus und konzentrieren am Ende unsere Energie auf die Mitte des Raumes, wo der arme Sunny gefangen ist. Das läuft über mehrere Runden und ist durchaus dramatisch inszeniert. Weil sich die Boss-Begegnungen aber nicht wirklich fordernder spielen, fühlen sie sich trotzdem eher nach einer unnötigen Streckung des Geschehens an.

Schöne, leere Welt

Optisch macht die simple, aber detailverliebte Spielwelt viel her. Zum Beispiel ändert sich regelmäßig die Lichtstimmung in der überschwemmten Stadt: Mal strahlt die Mittagssonne vom Himmel, dann ist es wieder duster und stürmisch, oder das Abendlicht färbt alles in ein dramatisches Rot. Hinzu kommen weitere Abschnitte wie eine Schneewelt oder eine verlassene Schule, die für Abwechslung sorgen.

Viel zu erkunden gibt es in der Stadt allerdings nicht. Man darf nach Sammelobjekten wie Möwen oder Flaschenpost suchen, einen echten Mehrwert leisten die aber nicht. Wir erfahren weder mehr über Kay und ihre Geschichte, noch erleben wir eine Nebenhandlung dadurch. Insgesamt verläuft die Handlung sehr linear. Weil es auch keine Entscheidungen gibt, fällt der Wiederspielwert so eher gering aus.

Glücklich wird man mit den insgesamt vier Stunden Spielzeit von Sea of Solitude vor allem, wenn man sich auf die Bilder und Emotionen konzentriert und dabei die Drumherum-Erzählung für sich ausblendet. ★

SEA OF SOLITUDE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Phenom II X2 545
Geforce GTS 450 / Radeon HD 5750
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-3210 / Athlon II X4 640
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 6770
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- überschwemmte Stadt als ungewöhnlicher Schauplatz
- stimmungsvolle Beleuchtung
- wechselndes Wetter
- exzellenter Soundtrack
- steife Animationen

SPIELDESIGN



- kreative und intuitive Mechaniken
- abwechslungsreiches Leveldesign
- Plattform-Passagen mit Seemonster
- dröge Bosskämpfe
- Spielelemente wiederholen sich

BALANCE



- leicht verständlich
- angenehmer Spielfluss
- großzügig verteilte Speicherpunkte
- sehr einfache
- Spieler wird zu sehr an die Hand genommen

ATMOSPHÄRE / STORY



- starke Bildsprache und Symbolik
- unheimliches und durchdachtes Monsterdesign
- atmosphärische Welt
- blasse Charaktere
- oberflächliche Geschichte

UMFANG



- angemessene Spielzeit
- Flaschenpost und Möwen als Sammelobjekte
- wenig abseits der Story zu entdecken
- sehr linear
- kein Wiederspielwert

FAZIT

Sea of Solitude verschenkt bei der Story Potenzial, bietet aber eine packende Welt mit dichter Atmosphäre rund um persönliche Ängste.

