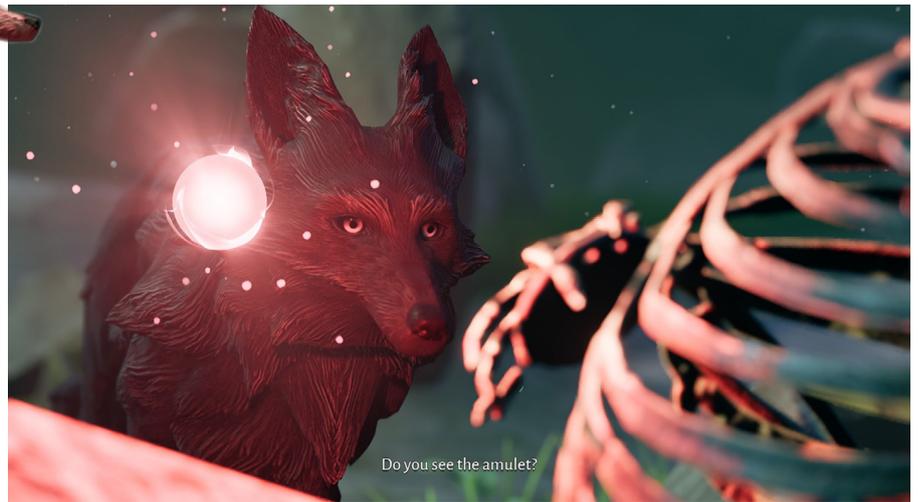


Lost Ember

JOURNEY AUF VIER PFOTEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Mooneye Studios** Entwickler: **Mooneye Studios**
 Termin: **22.11.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden**
 Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Das verlorene Licht und der Wolf müssen sich in Lost Ember gegenseitig helfen.

Das deutsche Kickstarter-Projekt ist endlich erschienen. Kann das Indie-Abenteuer die hohen Erwartungen erfüllen?

Von Manuel Fritsch

Die Sonne steht bereits tief am Horizont. In der Ferne erblicken wir eine riesige Rauchsäule, die uns den Weg weist. Wir rennen als Wolf durch das hohe Gras einer weitläufigen, pastellfarbenen Landschaft. Die Schatten werden länger, und als die Dämmerung endgültig einsetzt, erkennen wir mit ehrfürchtigem Staunen, dass unser Sprint durch das Gras Tausende von Glühwürmchen auf-

schreckt, die jetzt wie Funken unsere Reise zauberhaft begleiten. Es sind Momente wie diese, in denen wir alles um uns herum vergessen und völlig eintauchen in die zauberhafte Schönheit von Lost Ember.

Zini und der Wolf

Erzählt wird die Geschichte des fiktiven Volks der Yanrana. Wir finden uns zu Spielbeginn aus unbekanntem Grund im Körper eines Wolfs wieder. Ein rotglühendes Astralwesen spricht uns an. Es sucht nach dem Weg in die Stadt des Lichts. Im Glauben der Yanrana ist dies der Ort, an den die Seelen der Verstorbenen gelangen. Doch der Weg da-

hin ist durch eine magische Kuppel versperrt, die über der Landschaft liegt. Die Leuchtkugel bittet um unsere Hilfe, diese Schranke zu durchbrechen. Wir beschließen unseren neu gefundenen Freund zu begleiten und machen uns als Duo auf eine spirituelle Reise, um das Geheimnis der Barriere



Manuel Fritsch
@manuspielt



Die Reise des Wolfs und seines glühenden Begleiters hat mich tief berührt. Denn Lost Ember behandelt Themen, die uns als Menschen definieren. Dabei gelingt es den Autoren, diese großen Fragen komplett kitschfrei und ohne Pathos zu behandeln. Die Erzählung ist visuell stimmig und sorgt dafür, dass ich mich stets motiviert auf die Reise zum nächsten Erzählpunkt aufmache. Spielerisch bin ich dagegen vom großen Versprechen, sich in jedes Tier verwandeln zu können, eher enttäuscht. Das Potenzial für aufwändige Verwandlungsrätsel wäre da, wird aber zu keinem Zeitpunkt wirklich ausgeschöpft. Lost Ember lebt von seiner einfühlsam erzählten Geschichte und der malerischen Stimmung. Die tierischen Eigenschaften wirken durch die vollständige Abwesenheit von Rätseln dagegen leider wie ein verschleudertes Gimmick.



Lost Ember lebt vor allem von und besticht durch seine sehr künstlerische und farbenfrohe Welt, die auf Screenshots schon fast wie eine Art Gemälde wirkt.

und den Grund für unsere Tierform zu ergründen. Das klingt esoterisch, doch Lost Ember ist ein handfestes Action-Adventure im Stil von Journey oder Fe. Als Wolf können wir nicht nur rennen und die Landschaft erkunden, sondern besitzen eine ganz besondere Gabe: Auf Knopfdruck schlüpfen wir in jedes andere Tier, das uns begegnet. Auf diese Weise lassen sich auch für den Wolf unüberwindbare Abgründe und Hindernisse umgehen. Im Körper eines Vogels fliegen wir über große Schluchten, klettern als Bergziege an steilen Felswänden empor oder tauchen als Forelle unter Wasser durch unterirdische Höhlensysteme. Jede der rund zehn Tierarten im Spiel steuert sich unterschiedlich und ist liebevoll animiert.

Zu Lande, zu Wasser und in der Luft

Aus spielerischer Sicht bleiben wir allerdings trotz der (Verzeihung) tierisch guten Idee etwas enttäuscht zurück. Für die Story hinter der rund fünfstündigen Kampagne spielen die Tierverwandlungen keine große Rolle. Das Spiel verzichtet auf jegliche Form von Rätseln, Kämpfe oder sonstige Herausforderungen, in denen diese Fähigkeiten kreativer zum Einsatz kommen. In der Regel dienen die tierischen Talente lediglich zur Überwindung einzelner Hindernisse auf dem Weg zum nächsten Handlungsort.

Die weitläufige Landschaft mit ihren offenen Arealen lädt zum Erkunden ein. Wer nicht immer direkt zur nächsten Rauchsäule rennt, um die Story voranzutreiben, findet etwa Pilze oder Relikte. Doch die Umwege lohnen sich nur für Sammler und bieten kaum spielerischen oder erzählerischen Mehrwert. Sie fügen der Atmosphäre nichts hinzu, und auch der Weg ist in der Regel nicht besonders reizvoll oder fordernd.

Gut gefallen hat uns dagegen, dass nicht jedes Tier wirklich »nützliche« Eigenschaften hat, die uns im klassischen Sinne weiterhelfen. Wer hat nicht schon immer davon geträumt, mal für einige Minuten als verflitztes Faultier im Baum abzuhängen oder sich als Elefant mit einer Ladung Wasser im Rüssel selbst den Rücken zu befeuchten? Von



Die Besonderheit im Spieldesign von Lost Ember: Auf Tastendruck wechseln wir in jedes beliebige Tier, auf das wir treffen, und übernehmen dessen Fähigkeiten.

solchen verspielten kleinen Ideen und witzigen Entdeckungen hätten wir uns mehr gewünscht, um noch tiefer in die Welt von Lost Ember eintauchen zu können.

Einfühlsame Geschichte ohne Kitsch

So harmonisch die weitläufige Naturlandschaft und die friedliebende Tierwelt wirkt, der Schein trügt: Denn im Kern geht es in Lost Ember um die großen Themen der Menschheit: Verlust, Trauer, Familie, Loyalität und die ewige Suche nach der Sinnhaftigkeit unseres Handelns. Was bedeutet es, ein »guter« Mensch zu sein? Was passiert mir uns nach dem Tod und was macht das mit den Hinterbliebenen?

In Form von Erinnerungssequenzen erleben wir die wichtigsten Schlüsselmomente zweier eng miteinander verwobenen Lebenslinien. Diese werden teils in kurzen Animationen gezeigt oder erscheinen uns als leuchtende »3D-Standbilder« in der Szenerie der Spielwelt. Zum Beispiel zeigt uns so ein Hologramm, wie zwei Streitende den Tempel um uns herum zur Ruine reduzieren. Unsere Begleitung kommentiert diese Situationen wie ein Erzähler aus dem Off und ergänzt sie mit Informationen. Die Geschichte nimmt eine interessante und überraschen-

de Wendungen und ist zusammen mit der gelungenen Präsentation und der Hologramm-Sprecher-Erzählform das Highlight von Lost Ember. Menschen mit einer Vorliebe für Storyspiele können wir diese »Tier-Walking-Sim« wärmstens empfehlen. Auf die ein oder andere Träne der Rührung sollte man sich beim emotionalen Finale gefasst machen. Wer dagegen spielerische Innovationen und Herausforderungen durch den Wechsel der Tierarten erwartet, wird mit Lost Ember nicht glücklich werden. ★



Über und durch gewisse Hindernisse kommen wir als Wolf nicht. Um durch diesen kleinen Tunnel zu kriechen, schlüpfen wir einfach in ein umherlaufendes Murmeltier.

LOST EMBER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8400 / AMD A6-7400K GeForce GTX 550 Ti / Radeon HD 6950 4 GB RAM, 13 GB Festplatte	Core 2 Quad Q6600 / Phenom II X4 900e GeForce GTX 770 / Radeon R9 280X 8 GB RAM, 13 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stilsicheres Welt- und Tierdesign
- hübsches Licht- und Schattenspiel
- professionelle Erzählerstimme
- glaubhafte Tieranimationen
- weiläufige, aber leere Welt

SPIELDESIGN



- innovative »Tier-Übernahme«
- Suche nach dem nächsten Storysnipsel motiviert
- wenig Abwechslung bei Tierarten
- Fähigkeiten zu wenig eingesetzt
- Verstecke ohne Mehrwert

BALANCE



- intuitive Steuerung
- vereinfachbare Steuerung für Menschen mit Behinderung
- Spiel kommt ohne Kämpfe aus
- kein Scheitern möglich
- Orientierung nicht immer leicht

ATMOSPHERE / STORY



- gefühlvolle, packende Geschichte
- gute Wendungen und überzeugendes Ende
- große Themen ohne Kitsch
- gut platzierte Musikuntermalung
- hübsch inszenierte Zwischensequenzen

UMFANG



- riesige Welt mit abwechslungsreichen Landschaften
- fünf Stunden Story-Kampagne
- zwölf Tierarten
- lieblose Pilz-Collectibles
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Das Erzählabenteuer lebt von seiner Story und der Naturkulisse. Die innovative Tierwechsel-Mechanik schöpft ihr Potenzial nicht aus.

