

Spirittfarer

WARUM EUCH DIESES SPIEL GLÜCKLICH MACHT

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Thunder Lotus Games** Entwickler: **Thunder Lotus Games**
 Termin: **18.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden**
 Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

95% positive Steam-Reviews – und das völlig zu Recht! Denn der virtuelle Genre-Mix Spirittfarer schafft im Test etwas Außergewöhnliches, das wir in Spielen viel zu selten erleben.

Von Heiko Klinge

Was für ein Scheißtag! Schlecht geschlafen, nur Stress auf der Arbeit, auf der Heimfahrt nahezu einen Unfall gehabt, mit letzter Kraft aufs Sofa geschleppt und eigentlich nicht mal mehr Lust zu zocken. Eigentlich. Denn da gibt's dieses Spiel, das einen mal nicht unter Druck setzt, sondern wunderbar entspannt. Ein Spiel wie eine tröstende Umarmung eines guten Freundes. Ein Spiel, das dir selbst nach einem Scheißtag noch ein Lächeln ins Gesicht zaubert. Dieses Spiel heißt Spirittfarer.

Die Story: Komplex – aber nur, wenn ihr wollt
 Dabei klingt die Ausgangslage von Spirittfarer noch alles andere als entspannend: Als junge Frau Stella wacht ihr eines Morgens auf einem kleinen Ruderboot auf und bekommt von einem Fährmann namens Charon mitgeteilt, dass ihr ab sofort dessen Job übernehmen dürft. Jap, genau der Charon, der in der griechischen Mythologie die Verstorbenen über den Fluss Styx ins Reich der Toten geleitet. Zu

diesem Zweck bekommt ihr eine Art magisches Multifunktionswerkzeug namens »Everlight« sowie ein baufälliges Hausboot spendiert. Damit sollen wir die verirrteten Geister finden und ihren ewigen Frieden finden lassen. Erster wichtiger Unterschied zur mythologischen Inspirationsquelle: Statt des Flusses Styx erforschen wir auf der Suche nach den verlorenen Seelen einen riesigen Ozean samt Dutzender Inseln. Zweiter wichtiger Unterschied: Sobald wir die Geister zur Mitreise auf unser Hausboot bewegt haben, verwandeln sie sich in niedliche Tierwesen.

Allerdings niedliche Tierwesen mit jeder Menge Sorgen und Nöten, um die ihr euch erst kümmern müsst, bevor sie zum endgültigen Abschied bereit sind. Diese Sorgen und Nöte haben oft einen durchaus ernsten Hintergrund im realen Leben. Löwin Astrid versteckte etwa während des Zweiten Weltkriegs jüdische Kinder. Für sie sollen wir ihren Ehemann Giovanni ausfindig machen, der sie während dieser Zeit ständig betrogen hat. Puh, schwere Kost. Spirittfarer schafft allerdings das Kunststück, seine ernsten Geschichten mit viel Humor und angenehm unaufdringlich zu erzählen. Es lässt euch mit seinen vielen optionalen Textdialogen selbst entscheiden, wie tief ihr euch diese zweite, eher melancholische Storyebene erschließen wollt. Wer einfach nur spielen und der Haupt-

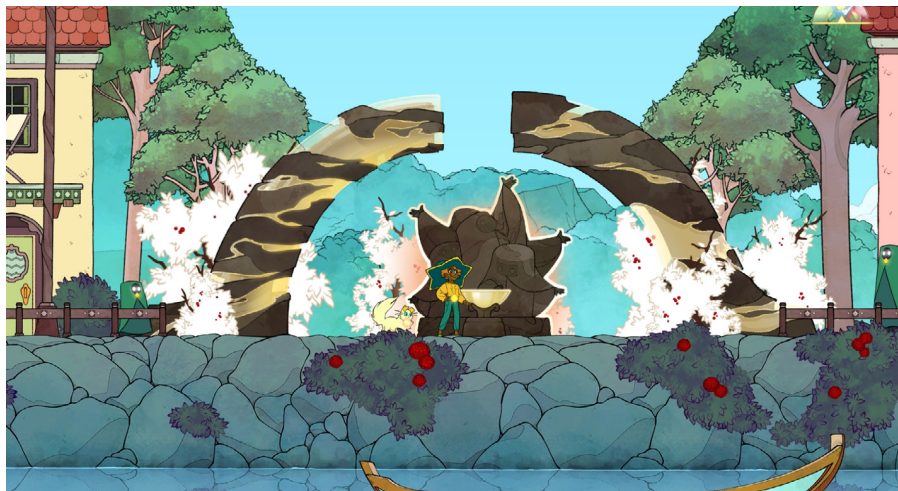
geschichte folgen möchte, bekommt keinen unnötigen Ballast aufgedrückt.

Das Spielprinzip: Immer was zu tun!

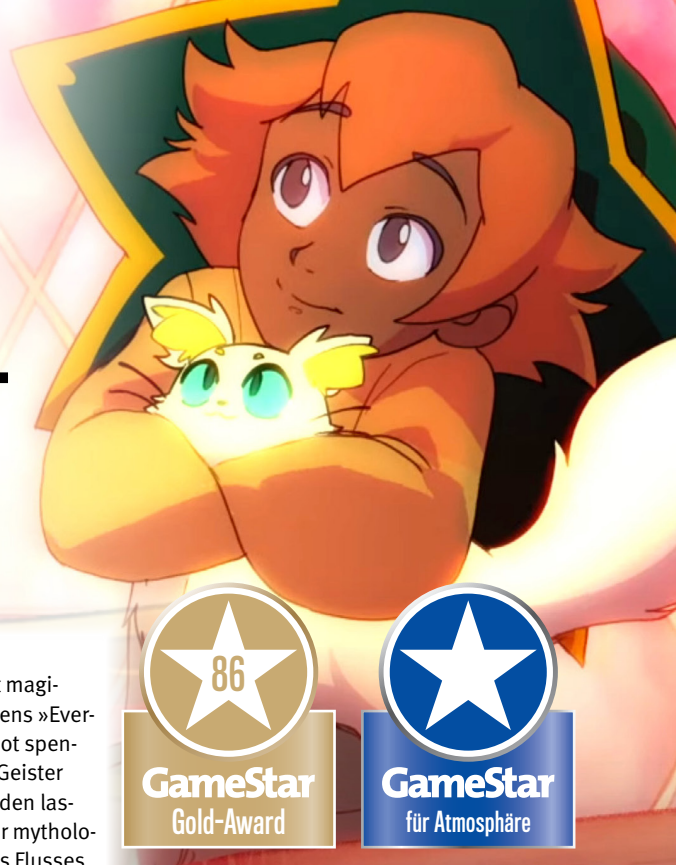
Wer von euch schon mal ein Managementspiel wie Animal Crossing, Fallout Shelter oder Stardew Valley gespielt hat, weiß bereits ziemlich genau, was ihn in Spirittfarer erwartet. Einen Großteil der Spielzeit stellt ihr mittels gesammelter Rohstoffe Dutzende unterschiedliche Lebensmittel und Güter her, um a) eure Gäste zu versorgen sowie b) euer Hausboot sukzessive zu verbessern und auszubauen, was euch wiederum das Herstellen neuer Güter ermöglicht. Allerdings dürft ihr dabei weder aufbaustrategische Herausforderungen noch kreative Freiheit erwarten. Letzten Endes puzzelt ihr lediglich die Räume so hin, dass alles aufs Schiff passt, und außer dem Umarrangieren der Räume sowie dem Freischalten von fest vorgegebenen Dekoobjekten habt ihr keinerlei Gestaltungsoptionen. Aber auch ohne Produktionswege zu optimieren und das Schiff aufzuhübschen motiviert Spirittfarer enorm. Stets hängt euch eine verführerisch knackige Karotte vor der Nase, was ihr noch »kurz« erledigen wollt: Das neue

Optionaler Couch-Koop

Spirittfarer erklärt es euch nicht, aber ihr könnt das Spiel auch im Koop-Modus erleben. Sobald ihr ein weiteres Gamepad in den Rechner steckt (Tastatur + Gamepad funktioniert ärgerlicherweise nicht), darf ein zweiter Spieler Stellas Katze Daffodil übernehmen. Als Katze dürft ihr weder Quests starten noch Dialoge führen, aber ansonsten allen anderen Aktivitäten nachgehen, was etwa das Ressourcensammeln beschleunigt und einige Minispiele wie das Blitzfängen deutlich vereinfacht.



An solchen Altären schaltet ihr neue Fähigkeiten für Stella frei, etwa einen Doppelsprung.





Charmante Dialoge: Hier erklärt ein Geist angemessen nerdig das Design seines neuen Rollenspiels.

Saatgut anpflanzen, die noch fehlenden Eisenbarren fürs nächste Schiffs-Upgrade herstellen, den Schatz gleich ums Eck bergen ... huch, ist da etwa eine neue, noch unerforschte Insel? Und Schwupps, schon wird aus »kurz« die halbe Nacht.

Hinzu kommt, dass es in Spiritfarer anders als etwa in Animal Crossing einen stets präsenten roten Story- und Questfaden gibt. Immer wenn der Sammel- und Crafting-Alltag droht etwas eintönig zu werden, könnt ihr nahezu sicher sein, dass euch eine Mission mit frischen Spielinhalten überrascht oder die Geschichte eine neue Wendung nimmt. Angesichts von locker 35 Stunden fürs einmalige Durchspielen eine bemerkenswerte Leistung.

Das Geheimnis: Entspannte Abwechslung

Ein weiteres Erfolgsgeheimnis von Spiritfarer: Es sieht nicht nur aus wie ein spaßiges 2D-Metroidvania, sondern spielt sich auch ebenso flüssig. Nach kurzer Eingewöhnungszeit flitzt und springt ihr wunderbar geschmeidig und präzise über euer Hausboot oder die Inseln. Im Verlauf der Kampagne schaltet ihr zudem weitere Fähigkeiten für Stella wie einen Doppelsprung oder ein Cape zum Gleiten frei. Der spielerische Anspruch hält sich dabei allerdings genauso in Grenzen wie bei den zahlreichen Minispielen, die dafür recht abwechslungsreich sind und selten länger als ein, zwei Minuten dauern.

Ein Scheitern kennt Spiritfarer nicht, wer komplett danebensägt, bekommt eben nur zwei Bretter statt maximal vier – halb so wild, im wahrsten Sinne des Wortes. Es will euch nicht fordern, sondern entspannen. Spiritfarer mag nicht sonderlich anspruchsvoll sein, kassiert das aber sehr geschickt mit seinen unzähligen, clever miteinander verzahnten

Spielementen. Ja, ihr könnt das Pflanzen und Bewässern so abstimmen, dass ihr Ruhe- und Reisephasen optimal ausschöpft. Eure Gebäude so platzieren, dass deren Dächer optimal zum Blitzesammeln ausgerichtet sind. Aber letzten Endes gelangt ihr genauso ans Ziel eurer Reise, wenn ihr alles verkehrt macht. Es dauert dann nur eben etwas länger.

Das Fazit: Ein Spiel wie eine Umarmung

Und vertraut uns: Ihr wollt das Ziel dieser Reise erreichen! Grund Nummer eins: Weil es in der Welt von Spiritfarer so viel Interessantes, Witziges und Fantasievolles zu entdecken gibt. Auf eurer Karte könnt ihr theoretisch jeden Fleck der Inselwelt ansteuern, so denn euer Schiff über die passende Ausrüstung verfügt. Um die kalten Gefilde des Nordens zu erreichen, benötigt ihr zum Beispiel erstmal ein Eisbrecher-Upgrade. Aber egal, wo ihr landet: Dank der charmanten Zeichentrickoptik fühlt ihr euch in Rekordzeit wie zu Hause. Zwar mangelt es in Häusern und Minen immer mal wieder etwas an Details, das machen die liebevollen Animationen aber mehr als wett.

Grund Nummer zwei, warum ihr bis zum Ende am Ball bleiben werdet: Weil es in diesem Spiel einzig und allein darum geht, etwas Gutes zu tun. Es mag lapidar klingen, aber allein, dass ihr jeden eurer Schiffsgefährten umarmen könnt, macht etwas mit euch. Mit verhältnismäßig simplen Mitteln schafft Spiritfarer eine engere Beziehung zu seinen Charakteren als die meisten Blockbuster. Ihr werdet nicht eher ruhen, bis ihr ihren letzten Wunsch erfüllt habt. Spiritfarer erinnert uns daran, dass es kaum ein schöneres Gefühl gibt, als anderen zu helfen. Und dass uns ein gutes Spiel selbst nach einem Scheißtag noch ein Lächeln ins Gesicht zaubern kann. ★

Kostenlos für Game-Pass-Abonnenten

Falls ihr ein Abo des Xbox Game Pass besitzt, könnt ihr Spiritfarer kostenlos über die Xbox-App auf euren PC laden. Praktisch: Euer Spielstand landet in der Cloud, ihr könnt eure Partie also problemlos zwischen Rechner und Konsole wechseln. Weniger praktisch: Anders als bei der Steam- und GOG-Version fehlt bei der Game-Pass-Variante die deutsche Übersetzung. Diese soll laut den Entwicklern zwar bald nachgeliefert werden, ein genaues Datum gibt es aber noch nicht.

Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Eigentlich verfüge ich über eine Immunität gegen Niedlichkeit. An süßen Tieren kann ich problemlos vorbeilaufen, und bei Spielen bevorzuge ich eher einen realistischen, gern auch düsteren Look. Eigentlich müsste ich also von Spiritfarer nur eines halten: Abstand. Und trotzdem hat dieses außergewöhnliche Managementspiel selbst mein kaltes Herz im Sturm erobert. Wie konnte das passieren? Zum einen vermutlich, weil unter der niedlichen Zeichentrickschale ein durchaus ernster Kern steckt. Zum anderen, weil Spiritfarer auch spielerisch viel zu bieten hat. Sämtliche Aktivitäten greifen wie Zahnräder einer gut geölichten Motivationsmaschine ineinander, selbst nach 20 Stunden entdecke ich noch was Neues, das ich erkunden oder ausprobieren möchte. Dass es dafür letzten Endes nur Zeit und kaum strategische Planung erfordert, hat mich deutlich weniger gestört als ursprünglich befürchtet. Stress gibt's im Alltag schließlich mehr als genug, und aktuell entspannt mich tatsächlich kaum etwas so sehr, wie über das Meer von Spiritfarer zu schippern.

SPIRITFARER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E8400 / Athlon 64 X2 6000+	Core i3 4150 / FX-6100
Geforce 9600 GT / Radeon HD 3870	Geforce GT 730 / Radeon R5 240
4 GB RAM, 7 GB Festplatte	4 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + großartig animierte Zeichentrickoptik
- + unzählige kleine Details
- + stimmungsvoller Soundtrack
- teils karge Innenräume
- keinerlei Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- ➕ clever verzahnter Mix aus Management, Erkundung und Action
- ➕ viel zum Entdecken und Freischalten
- ➕ Minispiele
- ➕ kaum Leerlauf
- ➖ gegen Spielende viele sich wiederholende Aufgaben

BALANCE

- ➕ Story erklärt alle Spielelemente
- ➕ keine Sackgassen
- ➕ alle Items und Fähigkeiten sinnvoll
- ➕ fühlt sich nie nach Arbeit an
- ➖ automatisches Speichern mit nur einem Spielstand

ATMOSPHÄRE / STORY

- + rührende Hauptgeschichte
- + Mix aus Humor und leichter Melancholie
- + in sich stimmige Spielwelt
- + enge Bindung zu Charakteren
- + anderen helfen fühlt sich gut an

UMFANG

- + locker 35 Stunden Spielzeit
- + viele optionale Missionen und Geheimnisse
- + Dutzende Rezepte, Gebäude und Upgrades
- leichte Spielzeitstreckung durch häufige Seereisen

FAZIT

Clever designte Mischung aus Managementstrategie, Actionspiel und Entdeckungsreise, die entspannt und auch ans Herz geht.

