

Sable

GUT OHNE KÄMPFE

Genre: **Adventure** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **Shredworks** Termin: **23.9.2021** Sprache: **Englisch** USK: **ab 0 Jahren**
 Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam), nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Im Open-World-Traum irgendwo zwischen Zelda und Studio Ghibli gehen neugierige Spieler einer elementaren Frage auf den Grund: Was ist hier passiert? Von Matthias Schmid

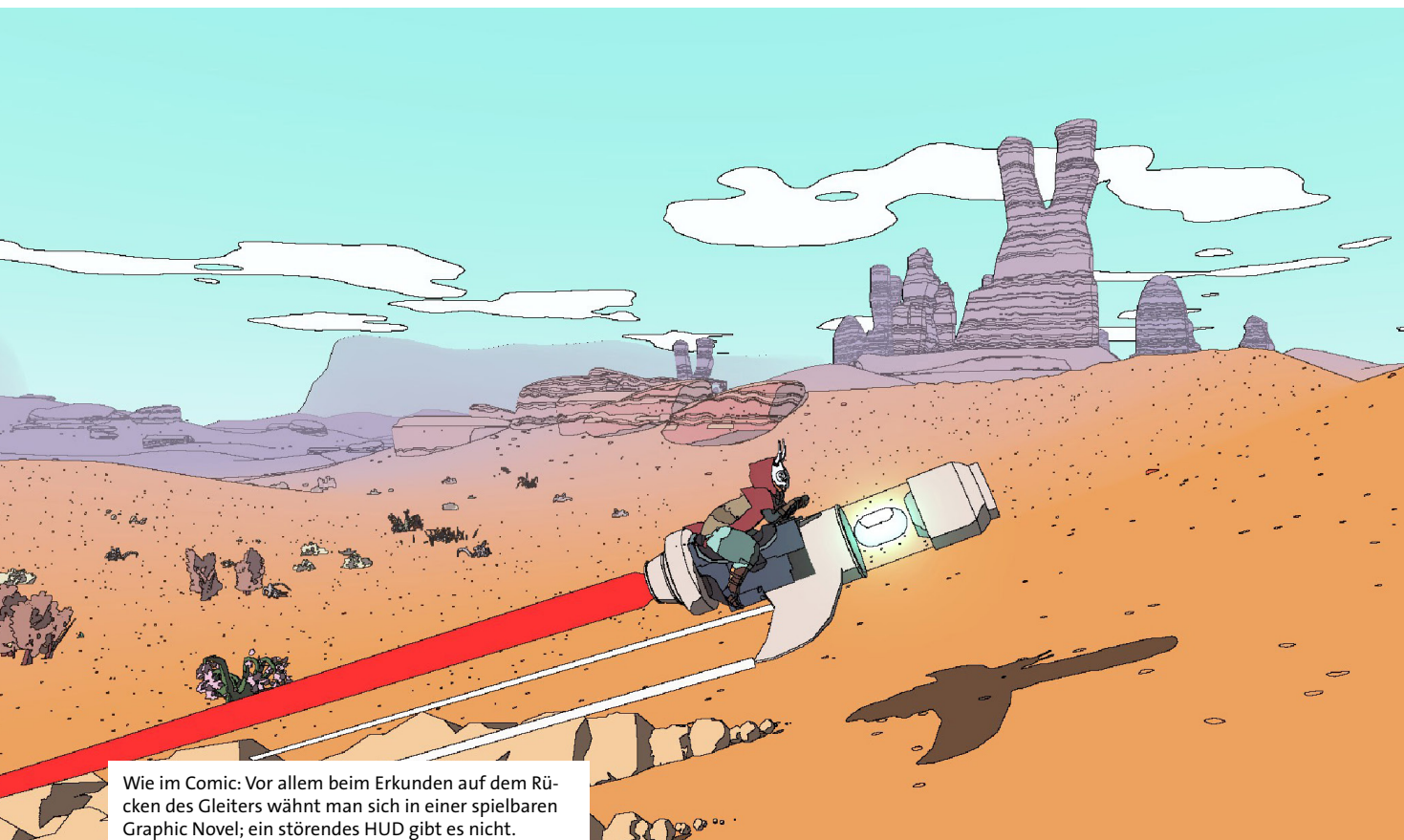
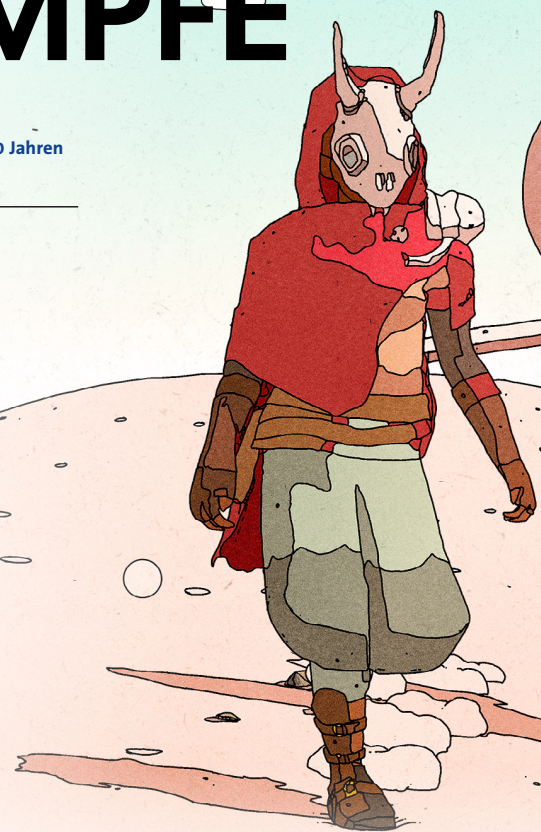
Schon der erste Trailer dieses Open-World-Adventures wirkte wie ein Versprechen. Ein Versprechen für abenteuerlustige Spieler, sich in einer traumhaft anmutenden Spielwelt verlieren zu können. Menschenleere Lande und geheimnisumwitterte Ruinen erkunden, steile Berge erklimmen und auf einem Gleiter Staubfahnen in den Wüstensand malen wie Rey in »Star Wars: Das Erwachen der Macht«. Und tatsächlich erfüllt Sable diese Hoffnung: Das Spiel breitet eine komplett offene Wüstenwelt vor dem Spieler aus, die so viele spannende Orte und Geschichten bereithält, dass man einerseits die betörende Natur genießen kann, doch andererseits auch den letzten Winkel erkunden möchte, um dem Land seine Ge-

heimnisse zu entreißen. Sable umgarnt den Spieler mit warmherzigen, gut geschriebenen Dialogen, nimmt ihn behutsam mit in einen stimmungsvollen Kosmos voller eigentümlicher Bräuche, Artefakte und Legenden. Selten haben wir uns in einer Videospielwelt, die noch völlig unbekannt war, von Beginn an so wohlgefühlt wie in Sable. Da wussten wir allerdings auch noch nichts von den lästigen Bugs, die uns im Spielverlauf zuhauf begegnen sollten – und damit meinen wir definitiv nicht die riesigen Käfer, die es in Sable ebenfalls gibt.

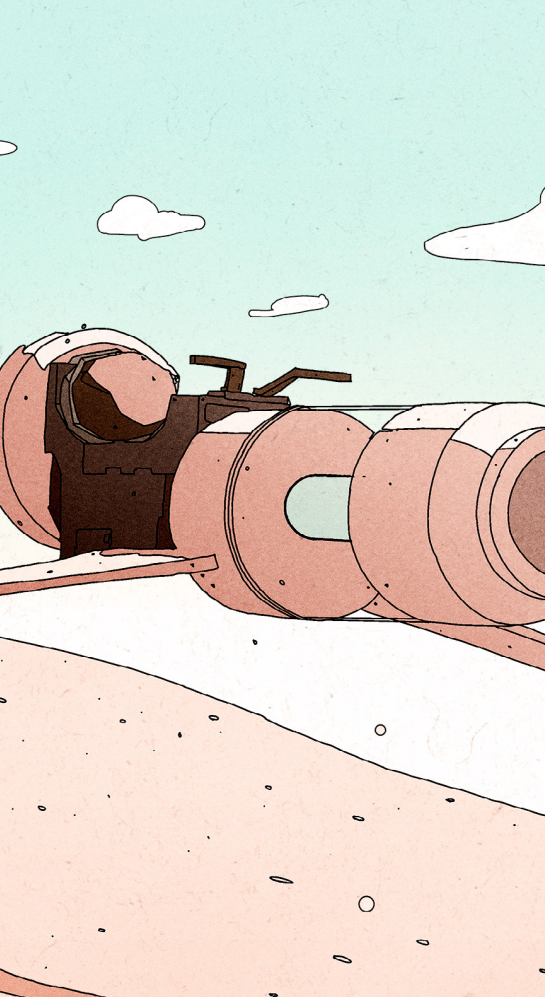
Kind der Wüste

Die Geschichte dreht sich um die Tradition des sogenannten »Glidings«: Unsere Prota-

gonistin, die den gleichen Namen trägt wie das Spiel, geht wie alle Mitglieder ihres Stammes auf eine Selbstfindungsreise, bei der ein junger Mensch seine Gruppe ver-



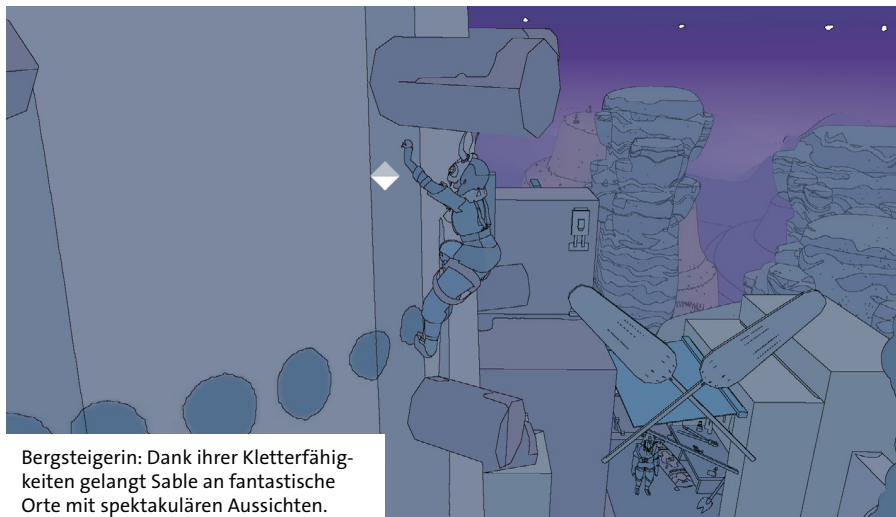
Wie im Comic: Vor allem beim Erkunden auf dem Rücken des Gleiters wähnt man sich in einer spielbaren Graphic Novel; ein störendes HUD gibt es nicht.



BUG-WARNUNG

Wir erlebten einen Fehler, der uns den Spielstand zerschoss, sodass wir mit diesem nicht mehr weiterspielen konnten. Der Bug war den Entwicklern nicht bekannt und ließ sich nicht reproduzieren. Wir waren auch die einzigen, die davon berichteten. Womöglich hatten wir einfach Pech, möchten aber trotzdem eine Warnung aussprechen, da wir aktuell nicht wissen, was den Bug ausgelöst hat oder wie er sich beheben lässt, wenn er auftritt. Uns begegnete er in der Nähe der Stadt Eccria.

lässt, um auf einem motorisierten Gleiter die Welt zu erkunden. Dem Gefährt wohnt eine spirituelle Komponente inne – Sable soll eine tiefere Beziehung zu ihrem fahrbaren Untersatz aufbauen und ihn mit gefun-



Bergsteigerin: Dank ihrer Kletterfähigkeiten gelangt Sable an fantastische Orte mit spektakulären Aussichten.

Die in Textform ablaufenden Dialoge (in tendenziell anspruchsvollem Englisch) lassen euch schnell warm werden mit der Welt und ihren Bewohnern.



I can feel Jadi smiling behind her mask, just as I know she can feel the teeth-baring little grimace behind mine.

denen oder gekauften Bauteilen verbessern. Dazu passt auch, dass sie ihren Gleiter auf Knopfdruck rufen kann und dieser dann, von einem sympathischen Fahrgeräusch begleitet, zu ihr tuckert – wie ein treues Reittier in anderen Open-World-Spielen.

Ungewöhnlich und stilistisch interessant sind in Textform ablaufenden Dialoge (leider aktuell nur auf Englisch, im Laufe des Jahres sollen deutsche Texte nachgereicht werden): Für den Spieler kommentiert Sable die Unterhaltungen – zwischen den eigentlichen Dialogzeilen ergänzt sie Dinge, die sie währenddessen sieht oder erwähnt, wie ihre Gesprächspartner sich verhalten. Sie bemerkt zum Beispiel ein nervöses Zucken beim Fahrzeugmechaniker. Hat der etwa vergessen, den Glider für mich vorzubereiten, fragt die junge Frau sich ungeduldig. Dabei soll sie doch heute auf ihre Reise aufbrechen! Das trägt dazu bei, dass man sich als Spieler mitgenommen fühlt und gut mit Sable identifizieren kann.

Fahr los!

Schon in den ersten Stunden ist das Spielerlebnis ein sehr freies und erfüllendes: Sable soll zwar Abzeichen verdienen, dafür beim Maskenmacher Gesichtsbedeckungen bekommen und irgendwann ihr »Gliding« abschließen – aber wohin es sie verschlägt,

wie lange sie fort bleibt und wie viele Dinge sie auf ihrem Weg erledigen möchte, das ist dem Spieler überlassen. Andere Figuren bestärken Sable in ihrem Tun: Ältere Bewohner erinnern sich wehmütig an ihr eigenes »Gliding«, Kinder beneiden sie um die bevorstehenden Abenteuer, und andere Glücksritter freuen sich darauf, sie irgendwo in der Welt wiederzutreffen. Mit gemächlichem Tempo fliegen Sable und Simoon, wie der Gleiter heißt, über Dünenkämme, durch Schluchten

MEINUNG

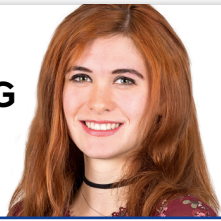
Matthias Schmid
@fuchsmanguste



Seit dem ersten Trailer hatte ich große Erwartungen an das kleine Projekt – und wurde in spielerischer Hinsicht nicht enttäuscht. Sable erzählt ein stimmungsvolles Märchen rund um die Reifeprüfung einer jungen Frau – es geht um den Reiz der Freiheit, ums Erkunden der Spielwelt, ohne an die Leine genommen zu werden. Mit nicht mehr als ein paar vagen Questmarkern an der Hand, einem Motorgleiter unter dem Hintern und viel Entdeckerlust im Herzen. Dass es keine Kämpfe in Sable gibt, hat mich nicht gestört – im Inneren stählerner Raumschiffwracks löse ich kleine Umgebungsrätsel, draußen zwischen steilen Felsnadeln bewiese ich mein Klettergeschick. Dank gut geschriebener Texte genieße ich die Dialoge mit den Bewohnern, zudem gefällt mir der aparte Grafikstil und der stimmungsvolle, entspannte Soundtrack von Japanese Breakfast. Den Sprung in höhere Wertungsregionen verhindern die etwas ungenaue Lauf- und Sprungsteuerung und technische Unsauberkeiten wie Clipping-Fehler und Kameraprobleme in engen Räumen. Das ist schon schade, aber bei weitem nicht so ärgerlich wie der generell unfertige Auslieferungszustand des Spiels, weshalb wir um eine spürbare Abwertung nicht herumkommen – aktuell können einfach zu viele Bugs passieren, die den Spielspaß dann doch merklich trüben.

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Sable hat in mir die Lust auf Open-World-Spiele wieder neu entfacht. Eigentlich war ich schon ziemlich übersättigt davon, Marker abzugrasen, Gebiete zu befreien oder Banditenlager auszuräuchern, wie es aktuelle offene Welten irgendwie einfach nicht loswerden. Sable lernt aber nicht von Ubisoft und Co., sondern von Zelda: Breath of the Wild und Skyrim: Ich erreiche jeden Berg und jeden Turm, den ich in der Ferne erblicke, erklimme mühelos seine Wände, gleite von oben wieder ins Tal hinab und entdecke überall gestrandete Raumschiffe, verborgene Schätze und kleine Geschichten, die sich in meinem Kopf langsam zusammensetzen und der noch unbekannten Welt immer neues Leben einhauchen.

Natürlich tausche ich hier vor Details überschäumende Open-World-Panoramen gegen eine schlichte Comic-Grafik, muss auf ein großes Zwischensequenzepos verzichten und folge eher Sammelaufgaben als komplizierten Queststrängen. Ich muss mich für die Welt selbst begeistern können und mir eigene Ziele setzen, sonst bietet Sable mir nur wenig. Aber genau das erinnert mich eben daran, was ich an Open Worlds eigentlich liebe: das Entdecken und Erkunden einer mir unbekannten Welt, die nicht nur als Spielplatz für mich existiert.

und auf weiten Ebenen – als Spieler wähnt man sich in einem nicht enden wollenden, außerweltlichen Grand Canyon voller Felsnadeln und grandiosen Panoramen; zwischen-

durch wird die Wüstenwelt von gestrandeten Raumschiffwracks, rätselhaften Bunkern oder exotischen Baumgruppen aufgelockert. Der einzigartige Grafikstil von Sable mit seinen großen Farbflächen statt detaillierten Texturen erinnert dabei ein Stück weit an die Werke des japanischen Anime-Studios Ghibli. Besonders deren Film »Nausicaä aus dem Tal der Winde« weist auch inhaltliche Parallelen auf, saust dort schließlich auch die weibliche Protagonistin auf einem Gleiter durch Fantasy-Lande. Noch näher dran ist Sable stilistisch an der französischen Comic-Legende Jean Giraud, besser bekannt als Moebius. Dessen Science-Fiction-Welten erwecken mit ihrer Bildsprache im Leser den Wunsch, den jeweiligen Kosmos mit all seinen wunderlichen Wesen, Völkern und Relikten näher kennenzulernen. Wie praktisch, dass es sich bei Sable um ein Spiel handelt, bei dem genau dieses Kennenlernen der Welt im Vordergrund steht!

Erforschen, helfen, klettern

Und wie erfährt man spannende Dinge in einer weitläufigen Spielwelt? Indem man an jedem beliebigen Ort hält und sich Gebäude, Menschen, Siedlungen oder die Natur genauer ansieht. Und dann zum Beispiel einen kleinen Bauteilhandel am nördlichen Außenposten abschließt, beim Erledigen einer Sammelquest (»Bring mir drei Käferlarven«) herausfindet, wie man die Insektenfauna überlistet, oder in einer Karawanserei mit Bewohnern plaudert und so neue Aufträge erhält. Plus: Sable kraxelt wie Link in Zelda: Breath of the Wild an fast jeder Oberfläche senkrecht in die Höhe.

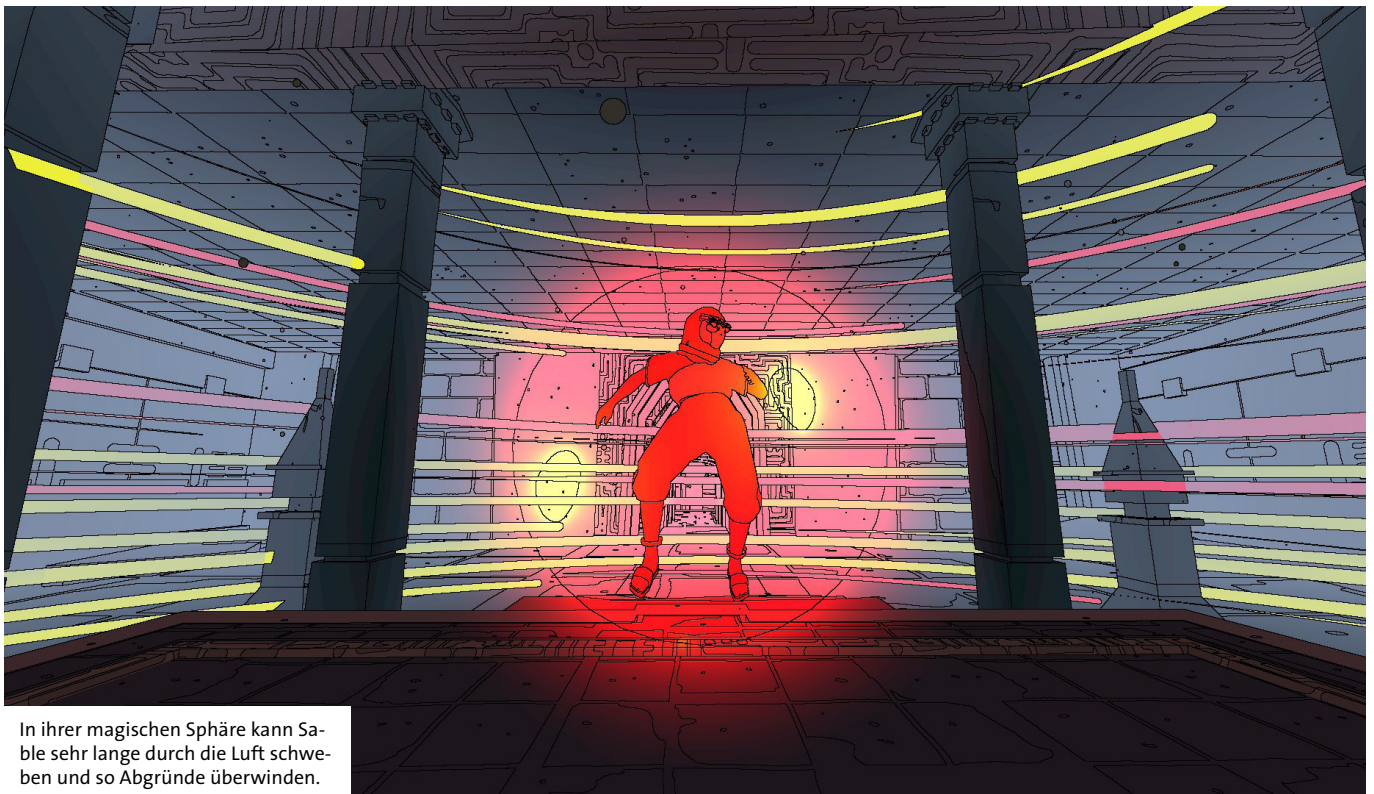
Zum Beispiel an den Felsschlotten eines Dampfbaus irgendwo im Nirgendwo – in luftiger Höhe hat sich ein Vogel niedergelas-

sen, den man als Spieler mithilfe eines glitzernden Gegenstandes verschrecken soll. Andernorts läuft Sable über Brücken, die wie gigantische Walgerippe aussehen, hin zu Bergzinnen, an deren Plateaus sich spartanische Bauten klammern – das wirkt dann wie eine Fantasy-Version der griechischen Metopora-Klöster. Unser Lieblingsort in Sable war ein Kristallgipfel, in dessen Spitze regelmäßig Blitze einschlagen. Am Fuße des Berges trafen wir Minenarbeiter, die Sable ihr Leid klagten: Einst ernteten sie die Kristalle auf dem Berg mit Hilfe riesiger Roboter, doch diese hatten irgendwann grundlos den Dienst eingestellt – und hängen nun, in ihrer letzten Bewegung erstarrt, wie abgeworfene Hauthüllen einer Zikade an den Flanken des Kristallberges. Ein starkes Bild!

Feinde im typischen Videospielsinne gibt es in Sable nicht und damit auch keine Kämpfe. Statt der Lebensleiste hat man nur die Ausdauerenergie der Protagonistin im Blick, wenn sie bei Klettertouren den Halt zu verlieren droht; wer jedoch die Eier eines seltsamen Wüstenwurms sammelt und beim Muttertier ablieft, erfreut sich bald eines längeren Atems. Fallschaden, selbst bei Stürzen aus großer Höhe, existiert nicht, zudem kann man durch das Halten der Sprungtaste in einer Energiesphäre sanft durch die Luft gleiten. Das sorgt für Überblick und ist für Entdeckernaturen unerlässlich, um sich im Gebirge oder zwischen höheren Bauten elegant hin- und herzubewegen.

Was ist hier passiert?

Diese große Frage, die Historiker und Archäologen umtreibt, stellt man sich auch als Spieler in Sable: im Kleinen, wenn man für eine Wache ermitteln soll, wer den Kraftkern aus einem Reaktor entwendet hat, sowie im



In ihrer magischen Sphäre kann Sable sehr lange durch die Luft schweben und so Abgründe überwinden.

Eignet sich für euch, wenn ihr ...

- ... unheimlich gern Spielwelten erforscht.
- ... den comichaften Grafikstil schön findet.
- ... eine gut geschriebene Geschichte wertschätzt.

Eignet sich nicht für euch, wenn ihr ...

- ... viele Kämpfe austragen wollt.
- ... empfindlich auf Bugs oder Tearing reagiert.
- ... gern von einem Questmarker zum anderen eilt.

Großen, wenn man herausfinden will, warum eigentlich metallene Gebäudestrukturen und die erwähnten Wracks von riesigen Raumkreuzern aus dem Wüstensand ragen. Während man Stück für Stück mehr über das Warum und Woher erfährt, beißt sich die archaische Lebenswelt der Bewohner weder mit diesen Technikrelikten noch mit den Fantasy-Anleihen: Orientalisch anmutende Zeltstadt, Wachen in Ritterrüstung und vor den Toren der Siedlung ein Atomreaktor – ähnlich wie eine Steampunk-Welt in sich schlüssig sein kann, fühlt sich die Welt von Sable geerdet und real an.

Wer nach einer Weile genug hat von den Gleiterfahrten durch die Ödnis, kann das Schnellreisefunktion bemühen – so spart man sich lange Wege für kleinere Bringdienste. Kleidungsstücke (die keine Auswirkungen auf Sables Fähigkeiten haben) darf man im Menü jederzeit wechseln, neue Bauteile an Simoon anbringen jedoch nur bei Mechanikern an bestimmten Orten. Gewöhnungsbedürftig ist der automatische Wechsel der angewählten Quests, wenn man zufällig etwas davon erledigt – schaut also lieber einmal mehr als üblich auf der (zoombaren) Karte, ob der aktuell angezeigte Zielpunkt auf der Map noch der gewünschte ist. Apropos Anzeige: In puncto Technikeinstellungen ist Sable sehr spartanisch, in der aktuellen Version könnt ihr lediglich den Detailgrad in zwei Stufen regeln und die Bildrate einstellen (24, 30, VSync, 60).

Open-World-Reise mit Ungezieferbefall

Über die Begegnung mit der Käferwelt von Sable habe ich bereits berichtet, aber was hat es nun mit den Bugs auf sich? Ein paar

In Sable absolviert ihr simple Quests wie Sammelaufträge. Oft müsst ihr aber selbst dann ein bisschen nachdenken – zum Beispiel darüber, wie ihr Käfer anlockt, um sie zu fangen.



fiesen Exemplaren dieser Gattung bin ich tatsächlich begegnet: Einmal wollte sich Sable, auch nach dem Benutzen der Schnellreisefunktion, partout nicht mehr bewegen – nur durch einen Neustart konnte ich diesen Fehler beheben. Ein paar Stunden später verweigerte mir das Spiel das Benutzen der Speicherfunktion, im entsprechenden Menü rührte sich nichts; zum Glück hielt sich der eingebüßte Fortschritt dank des häufigen Autospeicherns in Grenzen. Hatte sich mein Gleiter in einem Gebäude verfangen oder war trotz entsprechendem Marker auf der Karte offensichtlich nicht an seinem Platz, half jedes Mal der Umweg über die Teleportfunktion – schön sind solche Fehler trotzdem nicht. Als am folgendsten schwersten erwies sich jedoch ein plötzliches Verschwinden des HUDs sowie der Option, mit NPCs zu sprechen, was mir in der Nähe der Stadt Eccria widerfuhr. Nach dem Neustart von Sable konnte ich mit diesem Spielstand nicht mehr weiterspielen, weder über die Continue- noch über die Load-Save-game-Funktion im Hauptmenü. Aktuell arbeitet das Team unter Hochdruck daran, diese Baustellen zu patchen.

Sable hat also durchaus seine Macken, die uns zwischendurch unsanft aus dem Open-World-Traum wecken – seien es technische Probleme oder das doch sehr boden-

ständige Questdesign, das nicht mit den Verästelungen großer Open-World-Spiele mithalten kann. Aber unsere Neugierde holt uns immer wieder zurück in die Spielwelt, weil wir unbedingt wissen wollen, was auf dem Berg oder im Raumschiffwrack wartet. Und das schaffen viele große, noch so epische Spiele nicht. ★

SABLE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 10400F / Ryzen 5 2500U
GTX 1050 Ti / RX 560
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10400F / Ryzen 5 2500U
GTX 1050 Ti / RX 560
16 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Spielwelt
- Graphic-Novel-Ästhetik
- tolle Naturpanoramen
- entspannter Soundtrack
- keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- viel spielerischer Freiraum
- Vertikalität und Kletterspaß
- clevere Umgebungsrätsel
- interessante Orte verteilt
- keine komplexen Questreihen

BALANCE



- Rätsel fordernd
- Ausdauer für längeres Klettern
- Fahrpassagen und Zu-Fuß-Abschnitte
- Logbuch nicht immer hilfreich
- Gamepad fast Pflicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubhafte Wüstenwelt
- gut geschriebene Dialoge
- interessante Figuren
- rätselhafte Relikte wecken Neugier
- ansehnliche Tag-Nacht-Wechsel

UMFANG



- angenehm große Spielwelt
- etliche interessante Quests
- viele Gleiterbauteile in Shops
- geringer Wiederspielwert
- wenig zu entdecken

ABWERTUNG

Etliche heftige Bugs (Figur läuft nicht mehr, Gleiter hängt fest, HUD verschwindet) können aktuell häufig auftreten, was zur Abwertung führt.

FAZIT

Stilvolles Erkundungsabenteuer voller schöner Orte, das auch ohne Action fesselt, aktuell jedoch von Bugs getrübt wird.

83

-5

78



Je nach Tageszeit und Ort färbt sich die Wüste von Sable anders