

Lone Echo 2

# KÜNSTLICHE FREUNDIN IM ALL



Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Oculus Studios** Entwickler: **Ready at Dawn** Termin: **24.10.2021** Sprache: **Englisch**  
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Oculus Store)** Enthalten in: –

Im Weltall von Lone Echo 2 gibt es nur wenige Protagonisten. Aber die SciFi-Heldin Olivia hat es unserem Tester angetan. Ach ja, und das Spiel natürlich auch. Von Dennis Ziesecke

Figuren zum Anfassen – was bisher in Spielen vor allem das Verdienst begabter Autoren war, ist dank Virtual Reality längst Realität. Doch so plastisch, so lebensecht, emotional und immersiv wie Astronautin Olivia in Lone Echo 2 war wohl noch kein NPC, egal ob in flachen 2D- oder voll immersiven VR-Spielen. Aber Lone Echo 2 kennt nicht nur diesen einen Trick, es ist ein rundum gelungener Nachfolger zum vier Jahre alten Lone Echo. Mit einer Spielzeit von um die zehn Stunden und hohen Produktionswerten ist es in vielerlei Hinsicht ein Aushängeschild dafür, was von Oculus gepowerte VR-Technologie im Jahr 2021 alles kann.

## Der Floating-Simulator

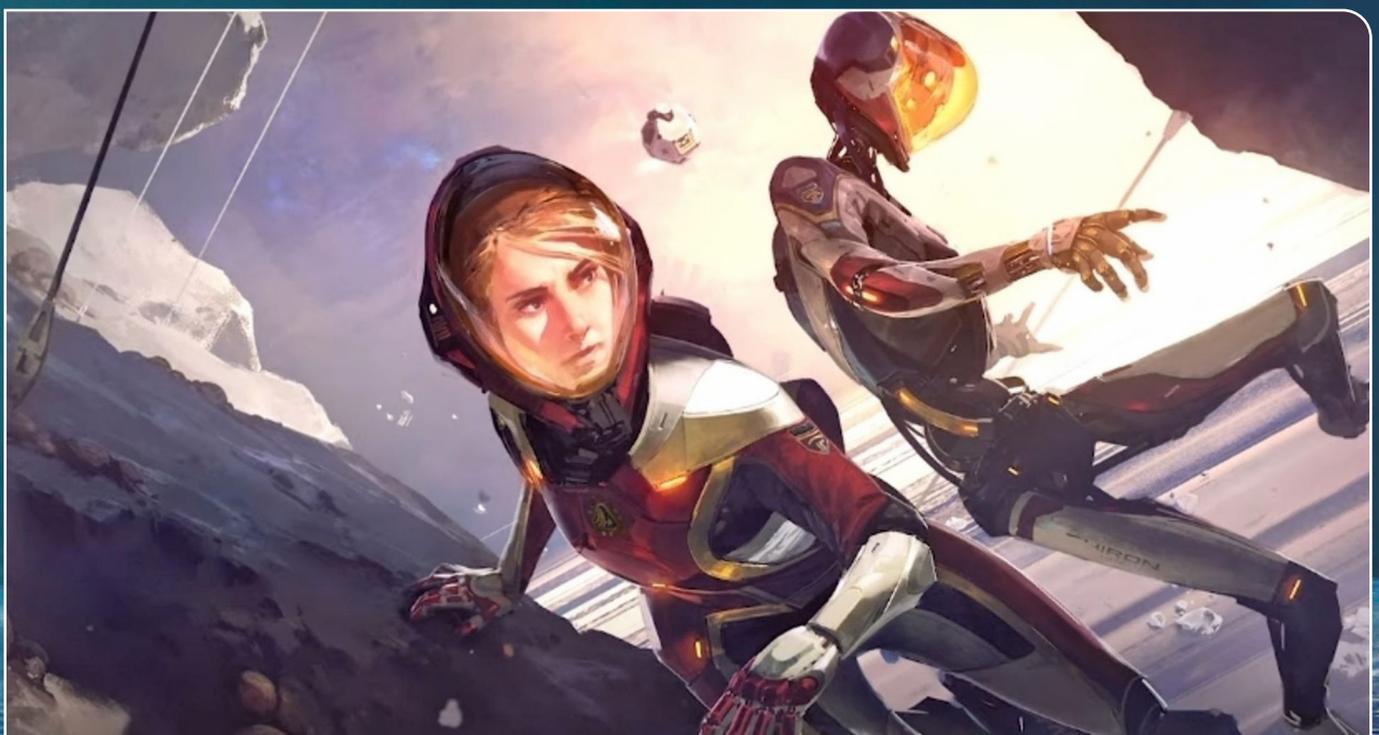
Wie bereits beim ersten Teil schlüpfen wir in Lone Echo 2 (gibt's exklusiv im Oculus

Store) in die künstliche Haut eines Androiden der Echo-One-Klasse. Zusammen mit Captain Olivia Rhodes sind wir in unmittelbarer Nähe zu den Ringen des Saturn gestrandet und müssen uns durch die Schwerelosigkeit knobeln. In nie sonderlich schweren Rätseln leiten wir Energie um, öffnen störrische Türen, mobilisieren den öffentlichen Raumstationennahverkehr, reaktivieren Terminals, tauschen Batterien und weichen gefährlicher außerirdischer Biomasse aus, die uns Energie absaugen will.

Das klingt bereits sehr nach Lone Echo, und tatsächlich bietet Lone Echo 2 primär Gewohntes neu aufbereitet. Das ist kein Kritikpunkt, ein Wechsel der Spielmechanik wäre sicherlich nicht im Sinne der Fans des ersten Teils gewesen. Außerdem wollte die Geschichte rund um eine Raumanomalie

beim Saturn und das gut funktionierende Gespann aus Roboter Jack und Captain Rhodes fortgeführt werden – da ließ der Vorgänger schließlich noch einige Fragen offen. Tatsächlich zieht auch Lone Echo 2 sehr viel Atmosphäre aus den Dialogen mit Olivia, die nicht nur gut und mit etwas trockenem britischen Humor geschrieben sind, sondern auch erstklassig vertont wurden. Allerdings nur auf Englisch, auch deutsche Untertitel gibt es keine. Laut Aussage von Ready at Dawn ist allerdings auch in Zukunft keine Lokalisierung des Spiels geplant.

Star des Spieles ist die Immersion, bedingt auch durch die extrem gut gelöste Steuerung. In der Schwerelosigkeit bewegen wir uns nicht mittels Analogstick oder Teleport wie beispielsweise bei Half-Life: Alyx, wir stoßen uns stattdessen von Wänden, Ge-



genständen oder – sorry – Olivia ab. Zwei kleine Schubdüsen an den Händen von Jack sorgen für eine gewisse Manövrierbarkeit und ein Fortkommen ohne Abstoßpunkt in der Nähe. Olivia oder Liv, wie Jack sie freundschaftlich nennt, reagiert zudem nachvollziehbar: Hält Jack sich zu lange an ihr fest, schüttelt sie seine Hand ab oder stößt ihn ein wenig von sich. Leuchten wir ihr versehentlich mit der Helmlampe ins Gesicht, kneift sie die Augen zusammen und dreht den Kopf weg. Ready at Dawn beweist hier abermals, wie wichtig realistische KI-Figuren in VR-Spielen sind. Da wir in VR noch viel tiefer ins Spiel eintauchen, reißen lieblos gestaltete Figuren schnell ein Loch in die Immersion und uns zurück in die Realität.

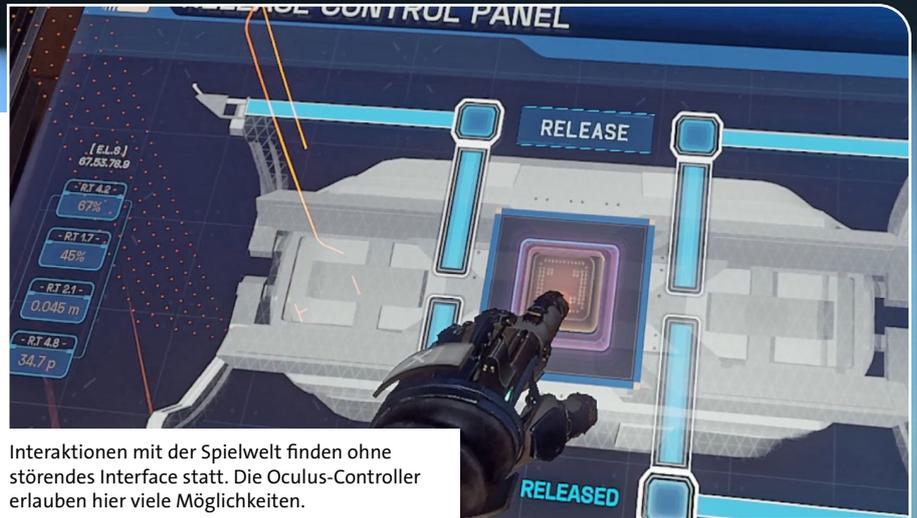
**Tolles Mittendringefühl**

Terminals und andere Bedienelemente im Spiel werden bequem mit dem Zeigefinger von Jack bedient, Extras wie die Helmlampe (einfach den virtuellen Helm seitlich antippen) oder der Lasercutter (ein Button am Handgelenk) lassen sich ebenfalls ohne Umweg nutzen. Die Bedienung geht genauso flüssig von der Hand wie das Schweben in der Schwerelosigkeit – zusammen ergibt beides ein erstklassiges Mittendringefühl, von dem das Spiel lebt. Zusätzlicher Pluspunkt ist die durch die natürlich wirkende Fortbewegung geringere Gefahr für Motion Sickness. So gut die Immersion auch ist, so wenig fordernd ist Lone Echo 2. Die oft an Escape Rooms erinnernden Rätsel überfordern selbst Einsteiger nicht, und ein guter Teil des Spiels besteht aus Schweben und Dialogen. Aber auch das muss keine negative Kritik sein: Das Spiel entfaltet dank schöner Optik, der durchdachten Steuerung und der hohen Immersion selbst für dem Genre eher skeptisch gegenüberstehende Spieler einen Reiz, der zum Weiterspielen nicht nur motiviert, sondern fast zwingt. Vor allem auch die sehr lebensnahen Animationen bei den direkten Ansprachen von Captain Rhodes tragen viel zur Atmosphäre bei. Und so sind die zahlreichen Dialoge auch kein Grund, hektisch nach einem Button zum Überspringen zu suchen, sondern ein wichtiger Teil des Mittendringerlebnisses.

Für etwas Hektik sorgen hingegen die Ticks, die aus der bereits erwähnten Biomasse hervorgegangen sind und sich von Energie (wie sie in Mensch oder Roboter steckt) angezogen fühlen. Viele Rätsel erfordern das Ablenken oder Ausmanövrieren dieser Ticks, was Lone Echo 2 etwas dynamischer gestaltet als den ersten Teil. Waffen

**Eignet sich für euch, wenn ...**  
 ... Immersion für euch am wichtigsten ist.  
 ... ihr Antworten auf offene Fragen sucht.  
 ... ihr die Möglichkeiten von VR ausschöpfen wollt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**  
 ... ihr hohe spielerische Ansprüche stellt.  
 ... euch technische Probleme abschrecken.  
 ... Freiheit und Wiederspielwert braucht.



Interaktionen mit der Spielwelt finden ohne störendes Interface statt. Die Oculus-Controller erlauben hier viele Möglichkeiten.



Olivia schaut beim Reden in unsere Richtung, reagiert auf Störungen oder Anleuchten, und ihre Mimik ist sehr aussagekräftig.

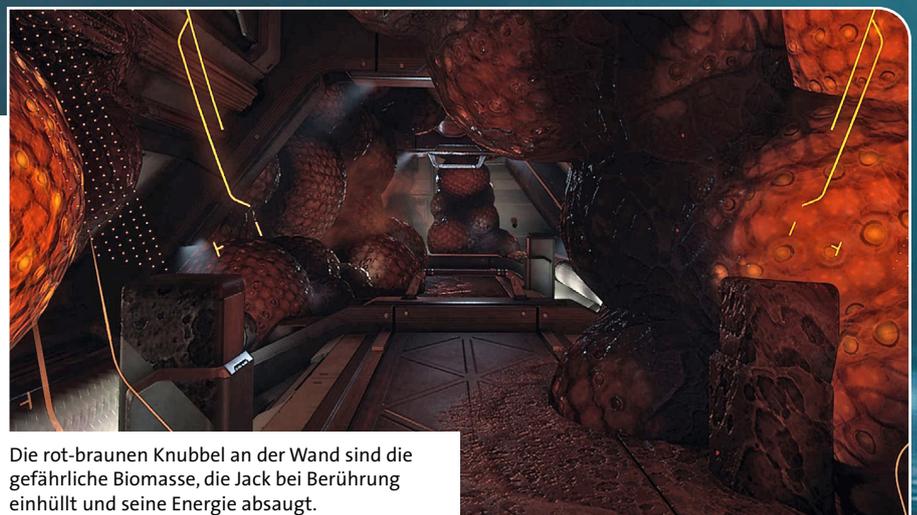
gegen die Bedrohung gibt es indes keine, bei zu langer Berührung ist die Roboterhülle hinüber, und wir respawnen an einer Art großem Roboter-3D-Drucker.

**Technische Probleme**

Lone Echo 2 macht also sehr viel richtig. Umso ärgerlicher sind die zahlreichen technischen Probleme, die uns beim Test ereilten und die auch in der VR-Community oft thematisiert werden. So stürzte uns das Spiel mehrfach nach etwas längerer Spiel-

zeit komplett ab und riss dabei den ganzen PC in einen unschönen Bluescreen. Ein solcher Absturz vernichtete gleich noch den genutzten Spielstand. Bei der Nutzung von Oculus AirLink (um mit der Oculus Quest 2 kabellos zu spielen) gab es dazu noch gelegentliche Slowdowns, bei denen das Spiel zwar nicht ruckelig wirkte, aber Bewegungen verzögert wurden. Virtual Desktop erwies sich hier als die bessere Alternative.

Lone Echo 2 wird exklusiv für Oculus PC-VR-Brillen im hauseigenen Store angeboten.



Die rot-braunen Knubbel an der Wand sind die gefährliche Biomasse, die Jack bei Berührung einhüllt und seine Energie absaugt.

## Meinung

Dennis Ziesecke  
@dod1977



Ich gestehe: Eigentlich lege ich VR-Spiele, in denen ich nicht mindestens eine Pistole, besser noch ein physikalisch halbwegs realistisch berechnetes Schwert in der Hand halte, recht schnell gelangweilt zur Seite. Walking Simulatoren und Escape Rooms stehen entsprechend weit unten auf meiner Wunschliste. Lone Echo 2 ist eine absolute Ausnahme: Auch unabhängig von diesem Test habe ich Lust, weiterzuspielen. Die gelungene Steuerung ist dabei wie schon in Teil 1 ein wichtiger Anreiz. Lone Echo 2 spielt sich sowohl im Stehen als auch im Sitzen extrem gut und flüssig. Das Spiel schafft es aber auch, eine so gute Atmosphäre aufzubauen und mit Immersion direkt in Jacks Körper zu ziehen. Und wenn man schon kurz das Gefühl hat, wirklich Jack zu sein, will man doch auch wissen, wie es weitergeht, oder?

Ob Lone Echo 2 jetzt als Anreiz für den Kauf einer VR-Brille ausreicht, ist zwar fraglich, für alle mit passender Hardware ist das Spiel aber auch genreübergreifend ein Tipp. Derart hochwertig produzierte Spiele (abgesehen von den technischen Problemen) dürfte es gerne öfter für VR geben – in Sachen Charakteranimation, Glaubwürdigkeit der Umgebung und Atmosphäre können sich die meisten anderen (nicht nur VR-) Spiele gerne eine große Scheibe von Lone Echo 2 abschneiden.

Mit der kostenlosen und von Oculus zumindest geduldeten Software Revive lässt sich das Spiel aber auch mit SteamVR-Brillen wie der HTC Vive Pro 2 spielen, wie wir ebenfalls getestet haben. Allerdings erwies sich bei unserem Test-PC mit Ryzen 7 3700X und RTX 3080 Ti die Performance mit Revive als unbenutzbar schlecht – an der Leistung der Hardware liegt es sicher nicht, mit Oculus Quest 2 und AirLink konnten wir auch mit einem Ryzen 7 3700X und einer AMD Radeon



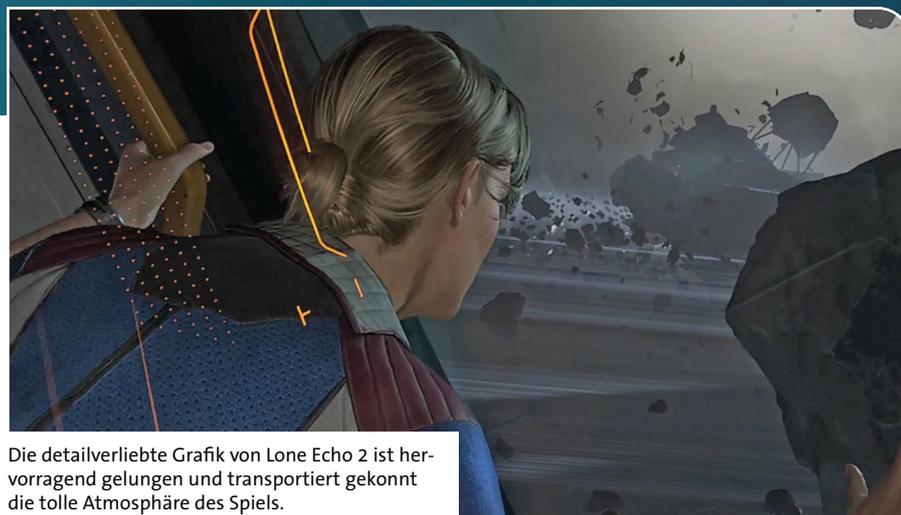
Sonderlich glücklich wirkt Olivia nicht. An ihrem Gesicht lässt sich die Stimmung ablesen.

RX6700XT flüssig spielen. Das sind allerdings von sehr neuen Spielen gewohnte Startschwierigkeiten und ist zudem nicht Oculus zuzuschreiben. Die Abstürze bei Nutzung von Oculus-Hardware hingegen schon.

Spielt ihr mit einer niedriger auflösenden VR-Brille wie der Oculus Rift S, reicht als Hardware auch ein System mit einer kleineren Grafikkarte wie der RTX 2070. Stellt ihr die Darstellungsqualität im erfreulich umfangreichen Grafikmenü herunter, reicht noch schwächere Hardware. Aber auch hier berichten Nutzer von Performance-Problemen trotz ausreichender Hardware, während Lone Echo 2 bei anderen flüssig läuft.

### Es bleiben Fragen

Ready at Dawn hat die erprobte Erfolgsformel von Lone Echo beibehalten: Dichte Science-Fiction-Atmosphäre, überzeugende Interaktionen, die sympathische Protagonistin Olivia, eine nahezu perfekte VR-Steuerung sowie hübsche Grafik. Wer den ersten Teil bislang nicht gespielt hat, sollte das aber vorher nachholen. Zwar erklärt das Intro die Handlung des Vorgängers grob, viele Details und Motivationen werden euch aber verborgen bleiben. Letzten Endes ist es ein wenig wie bei Spielereihen wie Uncharted: In den einzelnen Teilen ändert sich das Spielprinzip nicht sonderlich stark, die Rückkehr fühlt sich wohligh an und ist ein Grund, sich



Die detailverliebte Grafik von Lone Echo 2 ist hervorragend gelungen und transportiert gekonnt die tolle Atmosphäre des Spiels.

darauf zu freuen, endlich wieder Zeit damit verbringen zu können. Lone Echo 2 ist gegenüber dem ersten Teil nur behutsam verbessert worden und bietet im Prinzip nur mehr vom Gewohnten. Aber genau das ist es, was wir uns von Lone Echo 2 gewünscht haben. Die technischen Probleme werden hoffentlich bald noch behoben, treffen aber ohnehin nicht jedes System.

## LONE ECHO 2

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i7 6000 / Ryzen 5 1600 GTX 1080 / RX 6600 16 GB RAM, 21 GB Festplatte	i7 10000 / Ryzen 5 3700 RTX 3070 / RX 6800 16 GB RAM, 21 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



+ tolle Grafik + glaubwürdige Charaktere + sehr gute Gesichtsanimationen - technische Schwierigkeiten - wenig Fortschritt seit Lone Echo

### SPIELDESIGN



+ durchdachte Steuerung + glaubwürdige Rätsel + glaubwürdiges Interface + leicht zu erlernen - einige Spielelemente wiederholen sich

### BALANCE



+ intuitive Steuerung + sehr guter Spielfluss + gute Aufgabenführung - Schwierigkeitsgrad niedrig - nur simple Aufgaben

### ATMOSPHERE / STORY



+ nachvollziehbar geschriebene Story + beeindruckende Immersion + großartiges Sounddesign + gelungene Bindung zu Olivia Rhodes

### UMFANG



+ Storykampagne lang genug + Umgebung lädt zum Erkunden ein + toller Spielfluss ohne Längen - kaum Wiederspielwert - linearer Spielverlauf

### ABWERTUNG

Häufige Abstürze und Performance-Probleme trüben den Spielspaß zum aktuellen Zeitpunkt.

### FAZIT

Packendes VR-Weltraumabenteuer mit toller Immersion und schicker Grafik.



-3

