

The Invincible

STANISLAW LEM ZUM SPIELEN

Genre: **Adventure** Publisher: **11 Bit Studios** Entwickler: **Starward Industries** Termin: **2023**

Viele SciFi-Fans setzen große Hoffnungen auf das Story-Adventure The Invincible. Was jenseits der Top-Grafik auf Entdecker wartet, fassen wir für euch zusammen. Von Stephanie Schlottag

Science Fiction ist aktuell der große Trend im Gaming-Universum. Vor allem Fans von Weltraumhorror kommen voll auf ihre Kosten: The Callisto Protocol, Fort Solis, Aliens: Dark Descent und noch einiges mehr wurde in den vergangenen Monaten angekündigt oder erstmalig detaillierter gezeigt.

Doch was ist mit den Spielern, die vor allem auf Geschichten und unvergessliche Charaktere warten? Müssen die sich in einer Stasiskammer einfrieren, bis irgendwann bessere Zeiten anbrechen? Zum Glück nicht, denn ein Storysystem am Release-Himmel weckt große Hoffnungen: The Invincible, das von Ex-Witcher-Entwicklern gebaut wird und auf einem legendären SciFi-Roman basiert.

Wir haben nicht nur Gameplay gesehen, sondern konnten den Entwicklern inzwischen auch selbst ein paar Fragen stellen. Einige ihrer Antworten waren überraschend klar, an vielen Stellen gibt sich das Team aber noch sehr geheimnisvoll. Zusammengenommen ergibt sich für uns das Bild eines Spiels, das auf dichte Atmosphäre setzt und euch so fest packen soll, wie es sonst nur die besten Bücher tun. Und das dabei ganz bewusst auf moderne Open-World-Faxen verzichtet.

Worum geht's?

Das Setting: Die Astrobiologin Yasna findet sich auf ei-

Der Wüstenplanet ist mehr als nur Wüste, wie die seltsamen Felsformationen andeuten.



nem lebensfeindlichen Planeten wieder. Von ihrer Crew fehlt jede Spur. Jetzt muss sie – also wir – herausfinden, was eigentlich schiefling und wo der Rest des Teams abgeblieben ist. Der Fokus liegt klar auf Story und Erkundung, übrigens ausschließlich in Ego-Perspektive. Fans der legendären

Buchvorlage von Stanislaw Lem werden jetzt die Stirn runzeln: Wer bitteschön ist denn diese Yasna? Die Figur stammt nicht aus Lems Feder, Entwickler Starward Industries hat sie sich für das Spiel ausgedacht. Und zwar aus gut überlegten Gründen, wie das Studio uns erklärt: »Wir wollten die ikonischen Charaktere von Stanislaw Lem nicht verändern, weil wir lieber nicht mit großartiger Kunst herumfuschen wollten. Außerdem war es wichtig, das Narrativ an ein spezielles Medium anzupassen – das Spiel. Ein paar Elemente in die Geschichte einzufügen, wird das Gameplay spannender gestalten, dachten wir uns. Beachtenswert ist au-



Berdem, dass Yasna eine andere Persönlichkeit als die Hauptfigur des Romans hat, etwa einen ironischen Sinn für Humor, was die Erzählung deutlich aufwertet.«

Bei Optik und Stimmung hält sich *The Invincible* deutlich enger an die eigenwillige Vorlage: Statt schnittiger SciFi-Technologien wie wir sie etwa in modernen Filmen sehen, findet ihr klobige Roboter, bunte Raumanzüge und Analogfunkgeräte, die an Backsteine erinnern. Richtiger Retro-Futurismus eben, stilecht nach der Vision von Lem, dessen Roman 1964 erschienen ist.

Wenig Action, aber viel Stimmung

Viel passiert nicht im bisher gezeigten Gameplay, eigentlich läuft Yasna nur ein bisschen durch die (grafisch schwer beeindruckende!) Gegend, beobachtet einen Trägerroboter und unterhält sich über Funk mit Astrogator Novik, den wir bereits aus dem ersten Teaser kennen. Erst ganz zum Schluss wird es plötzlich bedrohlich, als eine nur

scheinbar inaktive Antimateriekanone Yasna ins Visier nimmt. Spektakuläre Action-Einlagen solltet ihr in *The Invincible* aber trotzdem nicht erwarten, der gefährliche Ausflug wird kein Popcornkino, sondern vielmehr eine philosophische Reise, die komplexe Moralfragen aufwirft. Spielerisch geht es offensichtlich ziemlich simpel zu, Interaktionsmöglichkeiten sind klar markiert, ein Klick lässt Yasna klettern, zupacken oder erklären, was sie gerade beobachtet.

Linear, aber bewegt

Dialogoptionen kommen gelegentlich auch vor, eure Entscheidungen haben laut Entwicklern auch Einfluss auf die Story. Sie wollten uns allerdings noch nicht sagen, wie viele verschiedene Enden das Spiel bietet. Aber immerhin haben sie sich ein paar andere Infos entlocken lassen, zum Beispiel ob die Geschichte linear verläuft oder ob es optionale Nebenmissionen gibt: »*The Invincible* verläuft größtenteils linear, aber mit

verschiedenen narrativen Entscheidungen und Pfaden zum Erkunden, plus die realistischen Interaktionen mit den Atompunkt-Tools. Manchmal müsst ihr ein Telemeter oder einen Tracker benutzen, einen Rover fahren und mit eurem Astrogator reden oder mit Roboterbegleitern. Also auch wenn die Geschichte einer festgelegten Spur folgt, gibt es unterschiedliche Elemente, auf die ihr euch während des Spiels fokussiert.«

Im Klartext also: Die Geschichte wird linear, das Gameplay soll euch aber Abwechslung bieten. Und obwohl die Welt Regis III lediglich ein weiterer Wüstenplanet ist, glauben die Entwickler, dass euch auch die Umgebung nicht langweilen werde: Das Geheimnis einer guten Spielwelt sei es, viele spannende Details zum Entdecken einzubauen. Regis III ist außerdem kein eintöniges endloses Sandmeer, sondern besteht aus vielen unterschiedlichen Gebieten.

Was uns die Entwickler noch verraten haben: *The Invincible* wird kein Umfangsmonster, sondern soll an einem Wochenende durchspielbar sein. Starward Industries hat außerdem einen Rat an alle, die sich für das Spiel interessieren: Es sei kein Muss, die Romanvorlage von Lem vor dem Adventure zu lesen, sie würden es aber jedem empfehlen, weil es einfach eins der besten Science-Fiction-Bücher überhaupt sei.

Zum Schluss müssen Fans eine bittere Astronautenpille schlucken: *The Invincible* erscheint definitiv nicht mehr in diesem Jahr, sondern erst im kommenden, ein genauer Zeitpunkt ist noch nicht bekannt. ★



Kein Lem ohne Roboter! In *The Invincible* gibt's davon auch fliegende.



Auch wenn das Bild nach Action aussieht, so wird *The Invincible* eher ein Philosophie-Adventure.

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Bitte werft jetzt keine Analogfunkgeräte nach mir, aber ehrlich gesagt war mir *The Invincible* bis vor kurzem noch ziemlich egal. Ja, das Setting klingt cool, und dass dahinter Ex-Witcher-Entwickler stehen, ist bestimmt ein gutes Zeichen für die Qualität der Story. Aber ich kenne die Vorlage nicht und habe ungefähr 200 andere Storyspiele auf meiner Wunschliste. Mit *The Invincible* habe ich mich eigentlich nur beschäftigt, weil ich das Thema sozusagen von Elena geerbt habe – die ja ein riesiger Fan ist und vor kurzem von GameStar zu Mimimi Games weitergezogen ist.

Und heilige Diashow, jetzt bin ich verdammst froh, dass ich doch mal einen genauen Blick darauf geworfen habe! Statt der nächsten halbleeren generischen Open World bekomme ich eine lineare Story, die ich innerhalb von zwei Tagen abschließen kann? Die mich dabei vor komplizierte, philosophische Fragen stellt? Das klingt genau nach dem, was ich mag! Für diese ungewöhnliche Raumfahrt buche ich mir gern schon mal ein Weltall-Ticket.