

Stray

ALLES FÜR DIE KATZ!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Annapurna** Entwickler: **BlueTwelve** Termin: **19.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **27 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Auf DVD: Test-Video



Das Cyberpunk-Adventure Stray stand zuletzt auf Platz eins der am heißesten erwarteten Spiele auf Steam. Und ja, die Vorfreude war absolut berechtigt. Von Géraldine Hohmann

Katzen allein sind echt kein Verkaufsargument für mich. Aber Stray stand vor seinem Release auf Platz eins der weltweiten Steam-Wunschlisten. Und damit noch vor der Survival-Hoffnung The Day Before, Bethesdas neuem Rollenspiel Starfield oder Stalker 2. Und jetzt die frohe Kunde: Die Platzierung war berechtigt! Stray ist (ob man nun Katzen mit einem freudigen Quietschen oder einem gelangweilten Schulterzucken kommentiert) ein fantastisches Adventure, das nur so vor Atmosphäre trieft – wenn man über einige kleine Probleme hinwegsehen kann.

Worum geht es?

Falls es durch meine Erwähnung von Katzen bisher noch nicht klar geworden ist: In Stray spiele ich keinen verwegenen Weltenretter,

ich spiele eine Katze. Eine flauschige rot-haarige Katze, die zu Beginn der Geschichte von ihrer tierischen Familie getrennt wird und sich in einer düsteren Welt wiederfindet. Und ohne Worte (ich bin ja eine Katze) formt sich schnell eine Erkenntnis: Irgendetwas Schreckliches muss mit der Menschheit passiert sein. In der »Unterwelt«, in der ich nach einem dramatischen Sturz lande, gibt es keine Lebewesen mehr. Die Welt ist von Robotern bevölkert, die mir zunächst mit Todesangst begegnen, so etwas wie mich haben sie noch nie gesehen.

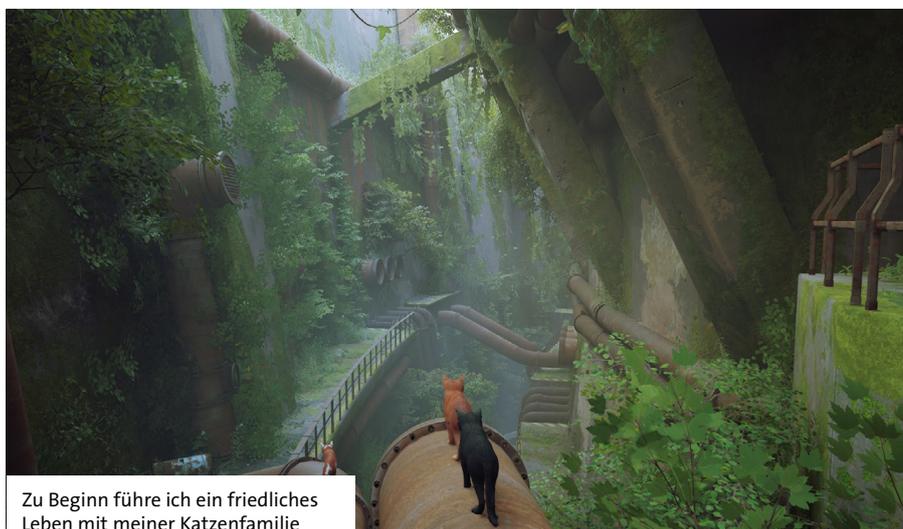
Es kursieren Gerüchte über die »Oberwelt«, aus der ich komme, die von den meisten Robotern aber als urbane Legende abgetan wird. Nur einige wenige träumen von einem besseren Leben und tapezieren ihre

Wohnungen mit Bildern von Stränden. Mein Ziel: den Weg zurück an die Oberfläche finden. Eigentlich ganz einfach, wenn ich nicht mehr und mehr das Gefühl bekäme, dass hier irgendetwas ganz und gar nicht stimmt. Ohne an der Stelle zu viel zu verraten, aber Stray nimmt irgendwann eine Wendung, mit der ich ganz und gar nicht gerechnet hatte.

Wie spielt sich Stray?

Ich weiß ja nicht, ob ihr es wusstet, aber Katzen haben in der Regel sehr begrenzte Computerkenntnisse. Außerdem können sie nur bedingt kommunizieren (wenn man von der dedizierten und absolut großartigen Mi-

EIN KATZENLEBEN



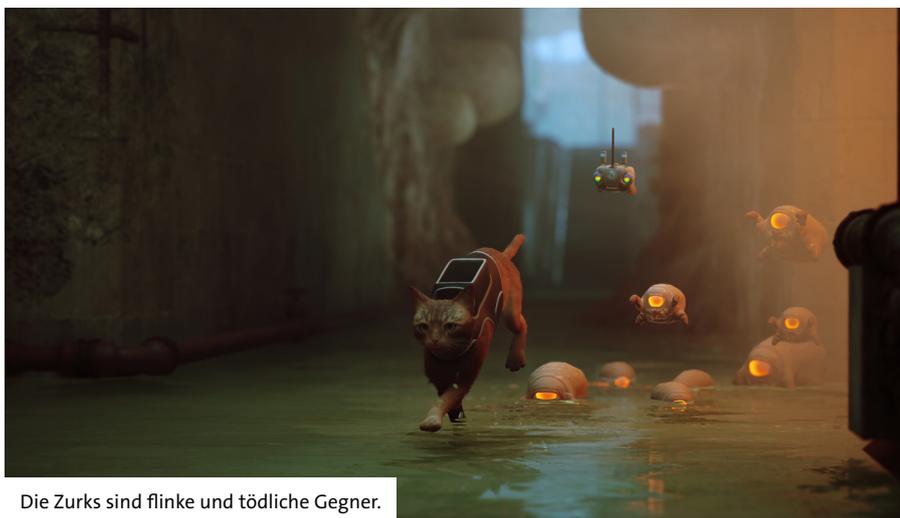
Zu Beginn führe ich ein friedliches Leben mit meiner Katzenfamilie



Am besten schläft es sich auf dem Bauch von jemandem, der selbst gerade schlafen wollte. Ohne Rücksicht auf Verluste.



Beinahe alles kann als Klettermöglichkeit genutzt werden.

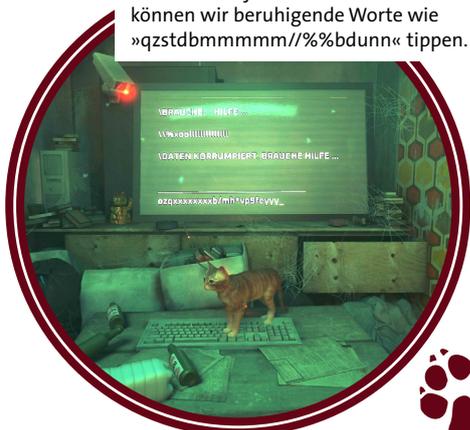


Die Zurks sind flinke und tödliche Gegner.

au-Taste in Stray mal absieht). Zum Glück gibt es jemanden, der dieses Defizit ausgleichen kann: Die Roboterdrohne B-12, die ich zu Beginn meiner Reise treffe und die verzweifelt versucht, sich an ihre Mission zu erinnern. B-12 übernimmt künftig die Rolle meines Dolmetschers und verrät mir, was die Roboter mir sagen möchten, oder übersetzt Schilder und Texte für mich – die als atmosphärisches Detail in kryptischen Buchstaben geschrieben stehen, sodass ich sie wie durch die Augen einer Katze wahrnehme, die keine Ahnung vom Lesen hat. Auch die fehlende Sprachausgabe wirkt hier fast gewollt. Wir hören Roboter nur gemächlich surren, piepsen und brabbeln. Außerdem kann B-12 Türen hacken und Gegenstände für mich transportieren.

Meine größte Stärke wiederum ist es, flink durch die Städte zu klettern und zu springen. Ihr müsst allerdings keine frickeligen Jump&Run-Passagen befürchten. Denn jeder Sprung sitzt. Sobald ich auf eine Ebene über, unter oder neben mir springen kann, wird mir das mit einer dezenten Anzeige visualisiert (die ich optional auch abstellen kann). Herunterfallen kann ich nicht – dadurch entwickelt sich ein herrlicher Spielfluss. Es gibt immer mehrere Wege ans Ziel. Diese zu ergründen, ist ein großer Teil des Spielspaßes. Gleichzeitig hat Stray ein so cleveres Leveldesign, dass ich mich trotz fehlender Karte nie ernsthaft verlaufen kann oder nervigem Backtracking zum Opfer falle. Stattdessen werde ich subtil durch die Geschichte geführt und lande immer irgendwie

Hier braucht jemand Hilfe. Zum Glück können wir beruhigende Worte wie »qzstdbmmmm//%%bdunn« tippen.



Ich will auch mitspielen! Oh ... Erstklassige Katzenaufmerksamkeitsstrategie.



Ledersofa zerkratzen? Check! Das macht leider viel zu viel Spaß.



Dieser nichtsahnende Roboter wird leider gleich auf die Nase fliegen – ich musste nämlich genau dort stehen, wo er gerade lang wollte.



Seht euch nur mal diese süßen kleinen weißen Tatzenabdrücke an!



Ein tolles Fleckchen zum Abhängen ... oder zum Verstecken.



MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Ich sag's, wie es ist. Auf der einen Seite tut es echt gut, mal wieder die Endsequenz eines Spiels zu sehen. Das ist selten geworden in der Zeit der Giganten-Open-Worlds. Auf der anderen Seite tut es in Stray schon fast weh, die Welt wieder zu verlassen. Die Geschichte hat genau die richtige Länge. Aber ich wünschte, ich könnte noch ein wenig länger als Katze leben.

Stray hat es geschafft, mich Spielwelten aus ganz neuen Augen sehen zu lassen. Spielmechaniken nicht als Spielmechaniken wahrzunehmen, sondern einfach als Dinge, die ich als Katze eben so mache. Und obwohl Stray strenggenommen keinen Wiederspielwert hat, überlege ich gerade, noch einmal von vorne anzufangen. Damit ich nochmal einige Stunden durch diese einzigartigen Cyberpunk-Städte klettern darf, beschienen vom Neonlicht und den Bildschirmen der Roboter, die zu meinen Freunden werden. Ich fühle mich nach dem Ende von Stray so leer, als hätte ich gerade eine mehrjährige Rollenspielreihe beendet und wüsste nun nicht, wohin mit mir. Und ja, das ist etwas Gutes.

genau da, wo ich hinmuss, ohne dass die Levels linear ausfallen.

Eine Welt voller Aktivitäten

Stray hat keine Open World im klassischen Sinne. Ich lande im Verlauf der Story allerdings in zwei größeren Städten, die ich frei erkunden kann und die mit Nebenaufgaben

gespickt sind. So treffe ich etwa einen Roboter, der seine Hausschlüssel irgendwo in der Fabrik verloren hat, oder einen Musiker, dem ich Notenblätter besorgen kann. Bei einem Tauschhändler lassen sich außerdem gefundene Gegenstände gegen Quest-Items oder Objekte für Nebenaufgaben besorgen. Die Quests fügen sich ganz organisch in die Welt ein. Besagter Musiker etwa hat sein Gesuch nach Notenblättern als Graffiti an eine Hauswand geschmiert, mit dem er nur erklärt, dass er »in der Nähe des großen Aufzugs« wohne. Eine nette Abwechslung zu Quest-Markern und Mini-Maps. Hinzu kommen freischaltbare »Erinnerungen«, die als optionale Collectibles funktionieren und mehr über das Schicksal der Menschen und die Welt der Roboter enthüllen.

Neben dem Erkunden der Stadt, der Wohnungen, Bars, Clubs und Geschäfte wartet auch das ein oder andere Rätsel auf mich, das es schafft, sich nur durch die Umgebung verständlich zu machen, und trotzdem ab und zu angenehm fordert.

Das Besondere: Ich kann mit der Welt wie eine typische Katze interagieren und etwa Dinge von Tischen werfen, sorgsam getürmte Bücherstapel umstoßen, auf Tastaturen herumlaufen, an Türen kratzen oder in Kartons sitzen. Die meiste Zeit tue ich das aus Spaß an der Freude und um ein bisschen Rollenspiel zu betreiben, aber jede dieser Mechaniken wird früher oder später Teil eines Rätsels und fühlt sich so völlig natürlich und realistisch an.

Bei all der entspannten Erkundung wird es manchmal aber auch actionreich. Etwa in einer der wilden Verfolgungsjagden, durch welche neue Abschnitte in der Welt clever miteinander verknüpft sind. Wer mich da verfolgt? Die kleinen unheimlichen Wesen namens Zurks, die mich sofort verspeisen, wenn sie mich in ihre fleischigen Finger krie-

gen. Diese Abschnitte können schon mal einen weiteren Versuch benötigen, allerdings sind die Rücksetzpunkte so zahlreich, dass Verfolgungs- oder Schleichpassagen nie frustrierend werden. Anders könnte es allerdings aussehen, wenn ihr abseits von Hauptstory und Quests die Welt ein wenig auf eigene Faust erkundet. Dann kann ein Speicherpunkt auch mal 15 Minuten zurückliegen, manuelles Speichern gibt es nicht.

Technik und Steuerung

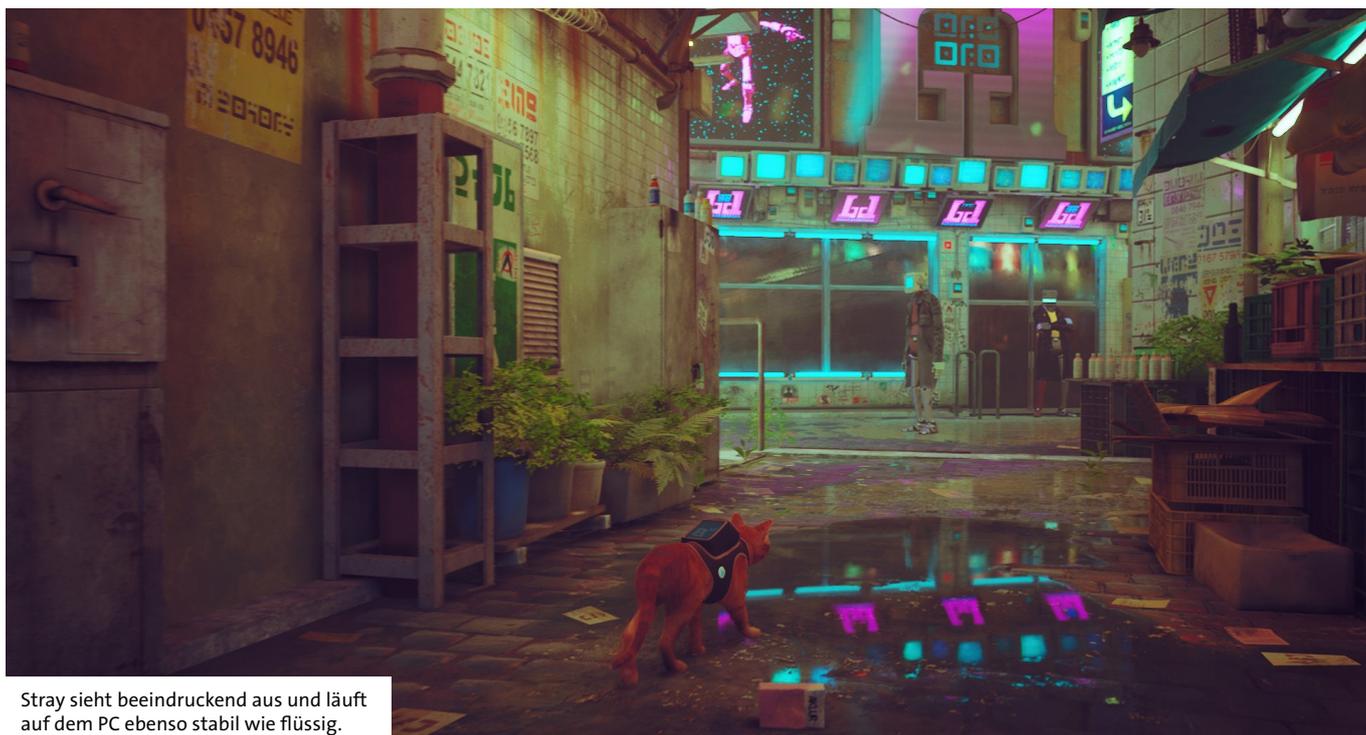
Stray empfiehlt eine Controller-Steuerung, und dieser Empfehlung schließe ich mich an. Mit Maus und Tastatur ist Stray zwar auch spielbar, aber gerade in Sachen Klettern, Action und Schleichen ist ein Controller einfach angenehmer. Auch wenn die Belegung hier ebenfalls nicht perfekt ist. Die Taste, um Dialoge durchzuschalten, ist etwa eine andere als meine übliche Aktionstaste, und um den Dialog zu beenden, benötigt es dann nochmal einen anderen Tastendruck, obwohl ich während Dialogen keine anderen Aktionen ausführen kann und ein Gespräch nach dem Ende aller Dialogzeilen ohnehin enden würde. Eine Kleinigkeit, die allerdings den sonst so schönen Spielfluss stören kann. Auf der PS5 profitiert ihr beim Spielen übrigens von den DualSense-Features. Dann gibt es zum Beispiel haptisches Feedback beim Kratzen oder ein Schnurren aus dem Controller. Auf dem PC

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Lust auf eine knackige Story habt.
- ... ihr Fans von Cyberpunk seid.
- ... ihr Katzen mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr lange Spiele bevorzugt.
- ... ihr eine große Open World braucht.
- ... ihr euch komplexe Kämpfe wünscht.



Stray sieht beeindruckend aus und läuft auf dem PC ebenso stabil wie flüssig.

müsst ihr darauf natürlich verzichten, aber immerhin gibt es Vibrations-Feedback. In Sachen Technik steht der PC der PS5 aber in nichts nach, hier läuft auch auf den höchsten Grafikeinstellungen meist alles flüssig in 60 Bildern pro Sekunde. Und die Beleuchtung, Modelle und Animationen sind für das Erstlingswerk eines kleinen Studios wie BlueTwelve beeindruckend. Es kommt zwar ab und zu zu kleineren Clipping-Fehlern, die sind allerdings verschmerzbar.

Atmosphäre zum Verlieben

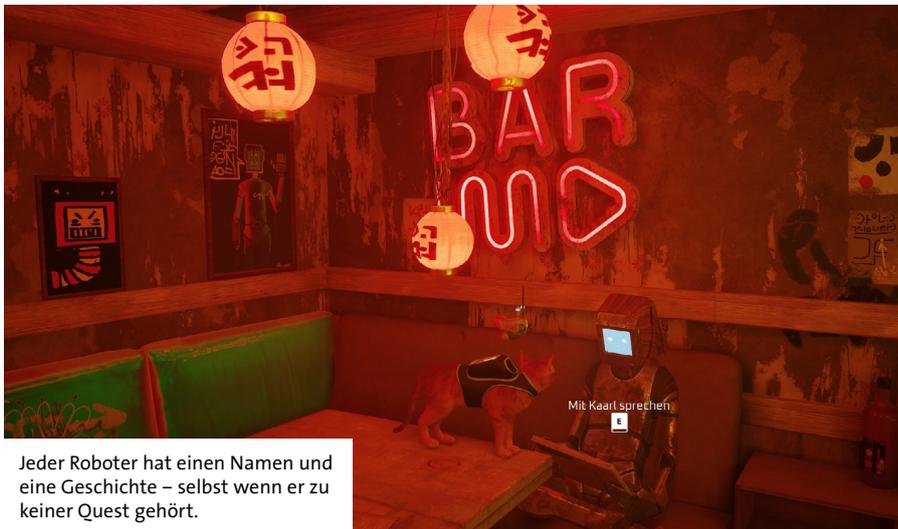
Kommen wir aber mal zu der mit Abstand größten Stärke von Stray: der sagenhaften Atmosphäre. Himmel, ich habe selten eine so dreckige und gleichzeitig warme und einladende Cyberpunk-Welt gesehen. Schaut euch alleine mal all die Screenshots an, die ich ganz dringend schießen musste, weil jede Szene in Stray ein Wallpaper sein könnte.

Inspiriert ist die Welt von Stray von Hongkong mit seinen Hochhäusern, Neonschildern, Restaurants, dem Industriecharme und Wäscheleinen auf dem Dach. Gleichzeitig habe ich selten ein Spiel erlebt, das seinen Müll so herrlich zelebriert. Ständig möchte ich in dunkle Gassen abtauchen, um mir die hübschen Müllsäcke, Kartons und Schrottteile anzusehen. Fun Fact: Ich treffe irgendwann einen Roboter, der stolz eine neue Wandfarbe kreiert und sie »Müllbraun« getauft hat. Ich bin also nicht die einzige, die den Müll in Stray zu schätzen weiß.

Die Roboter haben zwar alle mehr oder weniger das gleiche Modell, sind aber durch verschiedene Kleidung, Accessoires und starke Persönlichkeiten so großartig charakterisiert, dass ich trotzdem jeden von ihnen sofort erkenne. Die Roboterfrau, die sich »Grandma« nennt und für alle Bewohner warme Kleidung strickt. Der Hippie-Musiker, der seine Drähte zu einer ausladenden Frisur geupgradet hat. Der Außenseiter, der von der »Außenwelt« träumt und am liebsten bunte Hawaii-Hemden trägt.

Vertauschte Rollen

An jeder Ecke erkenne ich außerdem, dass diese Roboter versuchen, Menschen nachzu-



Jeder Roboter hat einen Namen und eine Geschichte – selbst wenn er zu keiner Quest gehört.

ahmen. Sie haben sich selbst so angepasst, dass sie Nahrung aufnehmen können, sie haupten zu frieren, wenn es kalt ist, und sie lieben es, meinen katzenhaften Helden zu streicheln. All das gibt mir gleichzeitig ein herzerwärmendes, aber auch unheimliches Gefühl. Ich als Mensch wiederum beginne irgendetwas, voll und ganz in meiner Rolle als Katze aufzugehen. Ich sehe die Welt um mich herum mit ganz anderen Augen. Türen sind nutzlos, wenn sie niemand für mich öffnet, Leitern beginnen ihre Bedeutung zu verlieren und sind kaum mehr als Deko. Stattdessen sind Fenstersimse, Rohre und Vordächer meine neuen besten Freunde. Ich liebe es, Dinge herunterzustößeln, einfach aus Spaß an der Freude. Ich miaue fröhlich vor mich hin. Ich trinke aus Pfützen.

Die Katze, in deren Rolle ich schlüpfte, fühlt sich aber auch einfach zu lebendig an. Sie ist geschmeidig animiert, und wenn ich sie eine Weile nicht steuere, beginnt sie nach Dingen in der Luft zu greifen oder sich anderweitig zu beschäftigen. Und obwohl sie selbst keine einzige Dialogzeile spricht, bekommt sie durch ihre Präsenz und ihre Handlungen mehr Persönlichkeit als so manch wortgewandter Videospielder.

Die Geschichte wird genau im richtigen Tempo erzählt. Sie hetzt nicht unnötig schnell durch die Kapitel, es gibt aber auch

keine künstlichen Längen. Nach sechs Stunden könnt ihr die Hauptstory bereits durchgespielt haben, aber es lohnt sich auch, sich etwa zehn Stunden für Erkundung und Nebenquests zu nehmen.

Stray ist eine runde Spielerfahrung mit einer spannenden Story, toller Grafik und unvergleichlicher Cyberpunk-Atmosphäre, mit der ich eine fantastische Zeit hatte. Und manchmal ist so ein schön geschnürtes, kompaktes Gesamtpaket genau das, was ich zwischen riesigen AAA-Open-Worlds mit 100 Stunden Spielzeit brauche. ★

STRAY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2550K / FX-8350	i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 650 Ti / Radeon R7 360	GTX 780 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detailverliebte Welt
- visuelle Abwechslung
- individuelle Charakterdesigns
- atmosphärische Soundkulisse
- kleine Darstellungsfehler

SPIELDESIGN

- Aufgabenmix
- geschmeidige Sprung- und Klettereinlagen
- interessante Rätsel
- cleveres Leveldesign
- suboptimale Tastenbelegung

BALANCE

- fordernde und entspannte Passagen
- meist faire Speicherpunkte
- kein störendes Trial&Error
- keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY

- spektakulär schöne Cyberpunk-Stimmung
- liebenswerte Charaktere
- entspannter Spielfluss
- spannender Twist
- Protagonist mit viel Charme

UMFANG

- rund acht Stunden Spielzeit
- keine künstlichen Längen
- angenehmes Erzähltempo
- Nebenquests und Geheimnisse
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Stray ist eine runde Spielerfahrung mit einer spannenden Story, toller Grafik und unvergleichlicher Cyberpunk-Atmosphäre.

86



Die Roboter benehmen sich wie Menschen, sie essen sogar, obwohl sie es nicht brauchen.