

Sons of the Forest

HUNGER
NACH CONTENT

Genre: Survival-Action Publisher: – Entwickler: Endnight Games Termin: 2023

Die Survival-Hoffnung zeigt im Early Access schon, wie viel Potenzial in ihr steckt. Und die ersten Patches machen Lust auf mehr. Von Alexander Bernhardt und André Baumgartner

Sons of the Forest klingt wie der wahr gewordene Survival-Traum, insbesondere für jene, die den Vorgänger The Forest kennen. Eine wunderschöne Insel mit ausgefuchsten Kannibalen, weniger Sammelwahn dank neuer KI-Gefährten sowie ein intuitives Crafting- und Bausystem. Das Spiel von Endnight Games kletterte in den vergangenen Monaten sogar zum meistgewünschten Steam-Spiel empor. Und eigentlich hätte es im Februar erscheinen sollen. Aber die Pläne haben sich geändert: »Wir haben uns vorgenommen, den ultimativen Survival-Horror-Simulator zu entwickeln. Wir sind aber der Meinung, dass sich das Spiel nun in einer Phase befindet, bei der das Spieler-Feed-

back erforderlich ist, um das noch weiter voranzutreiben«, heißt es auf der Steam-Seite von Sons of the Forest. Neue Crafting-Items, Lore-Inhalte und Bauoptionen sollen innerhalb der nächsten sechs bis acht Monate erscheinen. Und sind es zum Teil auch schon.

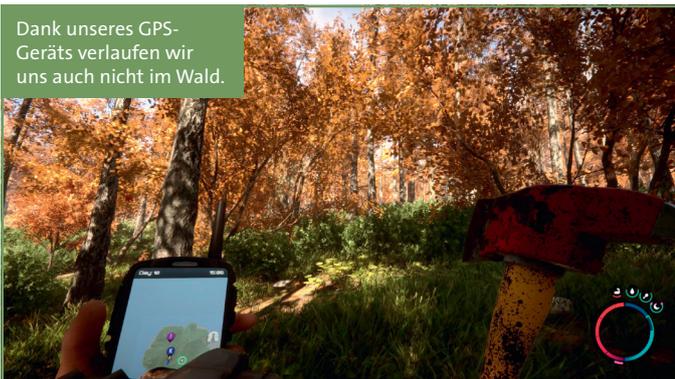
Spannende Idee

Wer kennt's nicht: Da sind wir auf der Suche nach einer verschwundenen Milliardärsfamilie, schon stürzt unser Helikopter auf eine mysteriöse Insel ab, und wir werden herzlichst mit einem Pistolenlauf im Gesicht begrüßt. Der Abzug wird glücklicherweise nicht gedrückt, aber jemand schlägt uns bewusstlos. Da stellen sich gleich etliche Fra-

gen: Wer ist das? Was will die Person von uns? Und warum zum Kuckuck ist sie angezogen, als käme sie von einer SciFi-Convention aus den 80er Jahren?

Sons of the Forest macht einen guten Job, eine mysteriöse Stimmung zu schaffen. Das liegt daran, dass uns nie viel erzählt wird. Die Handlung wird zum größten Teil über gefundene E-Mails, Notizen und die Umgebung erzählt. Wer sich nicht umsieht und mitdenkt, tappt lange im Dunkeln. Aber bereits im ersten großen Patch wurden weitere Handlungsdetails nachgereicht – die unter anderem erste Theorien auf den Kopf stellen. Ganz nach dem Motto: »Sorry Leute, aber der Antagonist ist nicht Megan aus The Forest.«

Dank unseres GPS-Geräts verlaufen wir uns auch nicht im Wald.



Wer den Elektroschocker clever platziert, kann Eichhörnchen rösten.



Mit dem neuen Fernglas können wir die Kannibalen nun auch aus sicherer Entfernung beobachten, ohne dass sie gleich ausflippen.



Mit Fischreusen kommt man aufwandslos an Nahrung.



Außerdem erfüllt der nachgereichte Bosskampf nicht nur einen Fan-Wunsch, sondern verrät auch ein bisschen mehr über den Verbleib der abgängigen Milliardärsfamilie. Und deutliche Einblendungen, die uns in Missionsrichtungen drücken.

Hier lässt es sich leben

Wer sich nicht um die Story schert, kann Sons of the Forest auch genießen, das Wald- und Höhlenleben ist auch ohne Handlung spannend. Sons of the Forest ist nämlich richtig atmosphärisch! Egal ob im Dickicht des Waldes, den Stränden entlang der Insel oder auf dem Berg mittig auf der Map: Die Open World kann sich sehen lassen!

Die Erkundung wird in Sons of the Forest jedoch die Meinungen spalten: Während wir uns im Vorgänger nur mit Karte und Kom-

pass orientieren konnten (wenn wir die Gegenstände überhaupt gefunden haben), stattet uns der zweite Teil von Beginn an mit einem GPS-Gerät aus. Wir sehen also jederzeit, wo wir uns auf der Map befinden. Sogar die wichtigsten Storypassagen und jegliche Höhlen werden uns angezeigt. Wir ertappen uns schnell dabei, nur von A nach B zu laufen. Ausführliches Erkunden wird also bisher zumindest noch nicht so stark wie im Vorgänger belohnt, das GPS verschafft aber wenigstens mehr Übersichtlichkeit.

Auch wenn das GPS ständig in der Hand liegt, wandern die Augen schnell vom In-Game-Bildschirm weg, wenn eine neue Jahreszeit anbricht. Da zeigt Sons of the Forest erneut, wie schön so eine Kannibaleninsel sein kann. Sogar unser Inventar ist im Herbst voller rotbrauner Blätter, während

unser Rucksack wenige Tage später voller Schneeflocken glitzert. Ein spielerischer Unterschied ergibt sich dadurch jedoch noch kaum. Im Winter sind die Seen gefroren und die Ressourcen im Schnee versteckt, aber selbst an der Kälte stört sich unsere Hauptfigur bis auf eine kleine Ausdauerreduktion kaum. Frühling, Sommer und Herbst spielen sich sogar exakt gleich – in einem Survival-Spiel reicht das einfach nicht.

Der Tag-Nacht-Zyklus fordert uns hingegen auch spielerisch heraus. Wer nichts sieht, hat in Sons of the Forest einen erheblichen Nachteil. Anfangs rettet uns nur ein kleines, lila leuchtendes Feuerzeug vor der kompletten Düsternis, später auch eine batteriebetriebene Taschenlampe. Aber selbst mit den Lichtquellen sind die schwarz angemalten Kannibalen des Nachts in den Büschen

Der Hängegleiter bringt uns ruck-zuck ans andere Ende der Insel.



Ein Flugzeug? Das bedeutet: andere Menschen im Wald.



Was ist denn das? Lieber mal nicht zu genau nachschauen.



kaum zu entdecken. Wer sich also frühzeitig ins Zelt zum Schlafen verkriecht, lebt angenehmer – und wesentlich länger.

In den Höhlen ist die Dunkelheit unvermeidbar, da heißt es: Augen auf und durch. Hier kommt der Survival-Horror auch richtig zur Geltung: Hinter jeder Ecke erwartet uns womöglich ein weiterer ekelregender

Mutant, der sich auf uns stürzen will. Die Batterien der Taschenlampe sind mittlerweile leer, das schwache Licht des Feuerzeugs scheint nicht besonders weit. Ist das nun ein weiterer Stalagmit oder gar ein Mutant? Die ekelregenden Geräusche der Gestalten hallen zusätzlich durch die Tunnel und lassen insbesondere Solisten mit Si-

cherheit erschauern. Wenn wir allein gegen eine Horde Mutanten antreten, darf uns dabei kaum ein Fehler passieren.

Wähle deine Waffe weise

Der Kampf könnte kaum einfacher gestaltet sein. Mit der linken Maustaste schlagen wir zu, mit der rechten blocken wir. Es gibt keine Kombos, keine Ausweichrolle oder ähnlichen Schnickschnack. Unsere Waffenwahl macht aber den Unterschied. Mit verschiedenen Äxten, dem Katana und der Kettensäge können wir wie im Vorgänger die Gliedmaßen wie Butter von den Körpern unserer Gegner schneiden. Aber auch Neuzugänge wie der Elektrostab haben tatsächlich einen taktischen Nutzen, da Gegner dann beispielsweise zuckend zu Boden fallen. Die zuvor ständig blockenden Kannibalen sind nun wehrlos und werden anschließend von uns locker aus dem Verkehr gezogen.

Die neuen Schusswaffen integrieren sich ebenfalls sinnvoll in das Spielerlebnis, ohne übermäßig stark auszufallen. Die Shotgun teilt zwar auf nahe Distanz ordentlich aus und tötet selbst die stärksten Mutanten mit ein bis zwei Schüssen, aber die Munition bleibt äußerst selten. Nur beim Rüstungsbau hapert es etwas am Balancing: Selbst

Mit dem GPS spüren wir Bunker und darin dann Schlüsselkarten auf, um an das gute Zeug zu kommen.



Kannibalen und Feuer, eine gute Kombination.



für die schwache Blattrüstung brauchen wir Stoff, der nicht nur im Vorgänger deutlich häufiger herumlag, sondern in Sons of the Forest auch noch für alle anderen Crafting-Items verwendet wird.

Neben der Waffenwahl ist es auch wichtig, die Gegner zu kennen: Der Mutant mit dem Monstermund etwa (ihr werdet ihn erkennen, wenn ihr ihn das erste Mal trefft) greift meistens dreimal in Folge an. Wer hier mit dem Gegenangriff das perfekte Zeitfenster verpasst, kriegt ordentlich auf die Schnauze. Die springenden Säuglingsmutanten krab-

beln in Gruppen auf uns zu und sind somit perfekte Kandidaten für Molotowcocktails.

Die interessanteren Gegner sind aber eindeutig die Kannibalen. Während Mutanten alles angreifen, was nach lebendigem Fleisch riecht, schätzen die wildgewordenen Menschen erst die Lage ab. Sie beobachten uns aus den Büschen und klettern auf Bäume. Die gewieften Leckermäuler greifen meist erst an, wenn wir ihnen den Rücken zudrehen. Falls zu viele ihrer Kollegen ins Gras beißen, fliehen sie und stolpern dabei gerne mal über einen Stein. Nach einem

Pfeil zwischen die Augen ihres Kollegen zu klicken sie zusammen, wenn wir mit dem Bogen als Nächstes auf sie zielen. Wenn der Anführer abnickelt, weinen sie theatralisch an dessen Leiche. Die KI reagiert auf unsere Aktionen und rennt nicht nur stupide auf uns zu. Das war schon in The Forest stark, jetzt ist es sogar noch besser.

Schickes Crafting

Nicht nur die Animationen der Kannibalen haben sich verbessert, auch unsere eigenen Bewegungen sind ein kleines Highlight des

DIE JAHRESZEITEN

Frühling



Sommer



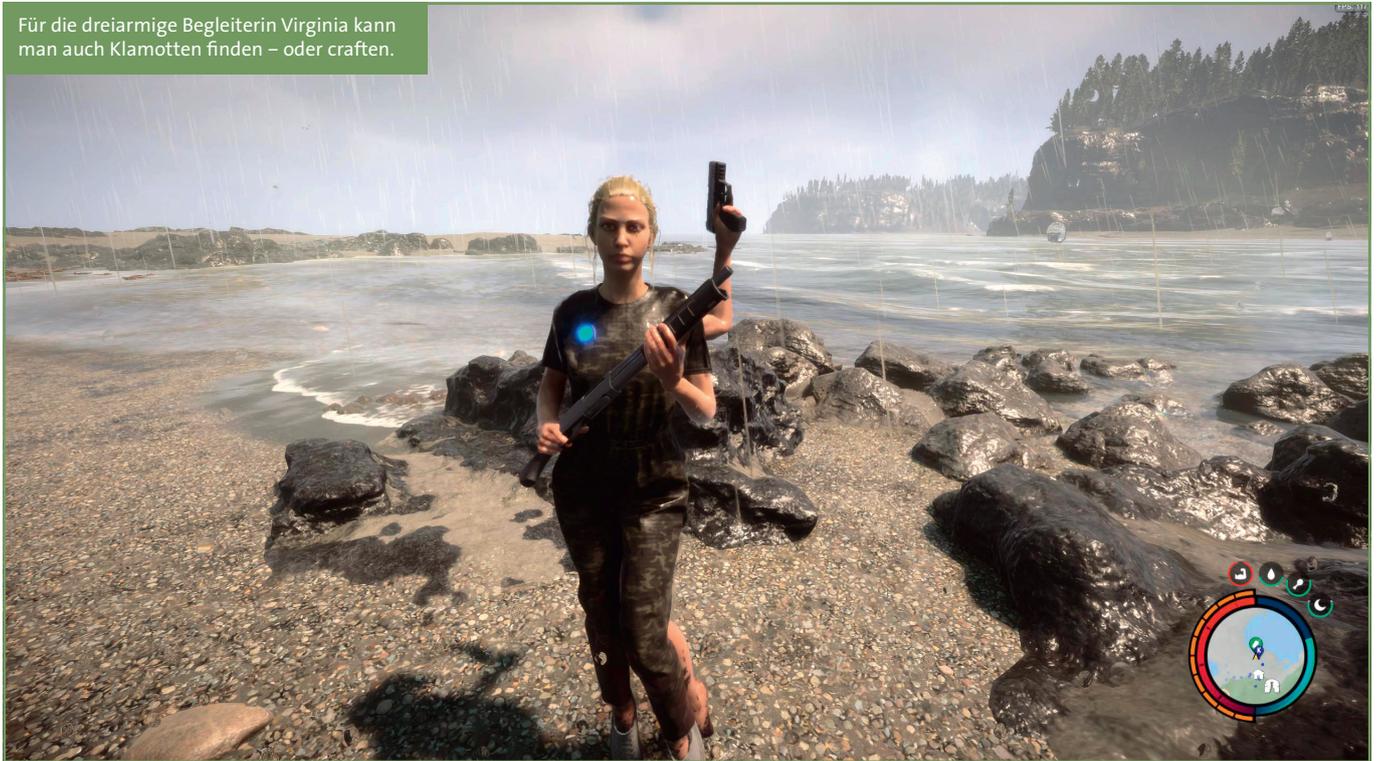
Herbst



Winter



Für die dreiarmlige Begleiterin Virginia kann man auch Klamotten finden – oder craften.



Spiels. Wenn wir mit einem Stock und einer Rettungsdecke ein provisorisches Lager bauen, dann sehen wir, wie unsere Figur den Stock in den Boden steckt und die Plane am Stock befestigt. Wenn wir einen Speer aus zwei Stöcken, etwas Klebeband und unserem Messer basteln, dann sehen wir den Arbeitsprozess. Das lässt das Crafting nicht nur viel echter erscheinen, sondern macht auch gleich doppelt so viel Spaß.

Das zeigt sich auch in unserem Inventar: Wir verbinden nicht nur Items in hässlichen Menüklacheln, sondern suchen unsere Gegenstände aus dem aufgeklappten Rucksack heraus – das war in The Forest schon recht ähnlich, wurde jetzt aber in Sachen Übersichtlichkeit deutlich verbessert. Einige Gegenstände verstecken sich aber noch immer

gekonnt in den hintersten Ecken, anfangs werdet ihr also auch in Sons of the Forest nach euren Items suchen müssen. Eine der größten Neuerungen ist das Bausystem. Wer den Baumstamm kleiner machen will, muss mit der Axt selbst Hand anlegen. Die durchsichtigen Blaupausen sind im freien Baumaodus auch Geschichte, jeder Stamm wird individuell hingelegt. Vermissten Spieler gleich nach dem Early-Access-Release noch Schutzwälle und Schlösser für Türen, wurde inzwischen beides nachgereicht, zusammen mit zahlreichen weiteren gewünschten Features und vor allem Fehlerkorrekturen.

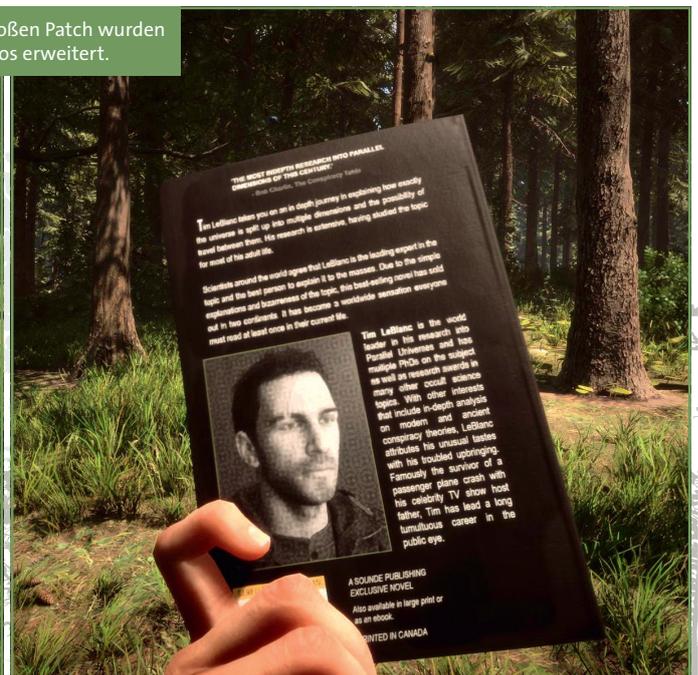
Kelvin allein zu Haus

Nicht alle Insassen haben den Absturz so gut überstanden wie wir. Kelvin ist mit uns zwar

der einzige Überlebende, der Arme leidet aber seitdem an einem Schädel-Hirn-Trauma. Wir finden ihn aus den Ohren blutend in den Trümmerteilen ohne Orientierung und Gehör. Dafür haben wir aber einen nützlichen Notizblock, mit dem wir ihm ab sofort Aufträge erteilen. »Jage Fische und bring sie zu uns, hol Stöcke und fülle den Behälter oder geh bitte 15 Meter weg, du stehst gerade mitten im Weg!« Dadurch sind der alltägliche Grind und die Sammelei weniger zeitintensiv, was vor allem für Einzelspieler einen deutlichen Komfort-Unterschied macht.

Wir müssen den Burschen aber im Auge behalten, damit er keinen Unfug anstellt. Wer beispielsweise ein Baumhaus errichtet und Kelvin um die benötigten Baumstämme gebeten hat, der sollte besonders aufpassen

Mit dem ersten großen Patch wurden auch Story und Infos erweitert.





– im Internet kursieren schon einige Videos, bei denen unser unbeholfener Partner den Baum fällt, auf dem unser Haus gerade entsteht – unser aufwendiges Konstrukt fällt damit also komplett in sich zusammen.

Kelvin ist aber auch nur ein Mensch, der nicht pausenlos schuftet (und zerstören) kann. Wenn wir ihm nicht seine Erholungsminuten einteilen, macht er das einfach selbst und setzt sich ans Feuer. Wir müssen uns auch nicht anderweitig um ihn kümmern, Bedürfnisse wie Essen und Trinken verspürt Kelvin nicht. Nur im Kampf ist er eine Niete, der ausgebildete Soldat ist nämlich offenbar Pazifist. Kannibalen schlagen ihn ohne Probleme zu Boden, da müssen wir dann doch eingreifen. Natürlich mit der Voraussetzung, ihr wollt Kelvin weiterhin an eurer Seite wissen. Wenn uns der KI-Kollege nervt, können wir ihn auch einfach sterben lassen – oder selbst die Drecksarbeit erledigen.

Wenn er aber einmal ins Gras gebissen hat, gibt es kein Zurück mehr.

Mit Virginia gibt es auch eine freundliche Gefährtin, die im Kampf ordentlich mitmischen kann. Die dreiarmlige und dreibeinige Mutantin ist anfangs noch schüchtern und flieht, mit der Zeit gewöhnt sie sich aber an uns. Waffenlos ist sie zwar ähnlich wehrlos wie Kelvin, drücken wir ihr jedoch eine Pistole oder eine Schrotflinte in die Hände, wird sie zur Kampfmaschine, als hätte sie einen Arm mehr als alle anderen ... ach ja, da war ja was. Ihre Darstellung kann jedoch kritisch betrachtet werden. Die einzige freundlich gesinnte Frau im Spiel begrüßt uns nämlich anfangs im durchsichtigen Badeanzug, tanzt für uns und stöhnt immer wieder erregt – die Sexualisierung ihrer Figur ist offensichtlich. Immerhin lassen sich andere Klamotten für Virginia craften oder finden, die weniger von ihrem Körper entblößen.

Abschließend bleibt zu sagen: Wenn das Studio dieses Update-Tempo hält (und der 14-Tage-Timer im Hauptmenü lässt hoffnungsvoll darauf schließen), dann könnte Sons of the Forest seine Early-Access-Stützer deutlich früher abstreifen als noch der Vorgänger. Ganz abgesehen davon, dass ein solches öffentliches Aushängen der nächsten Patch-Karotte ein cleverer Schachzug ist, um die Vorfreude und Motivation der Fans weiter lodern zu lassen. ★

MEINUNG

Alexander Bernhardt
@twitterhash



Der Vorgänger hat mir eine enorme Fülle an Möglichkeiten angeboten, was ich auf dieser Insel anstelle. Ich konnte eine Achterbahn zum Schildkrötenpanzer-Rutschen bauen, mit dem Gleiter über die Map fliegen und im Kreativmodus meine größt-wahnsinnigen Bauprojekte verwirklichen. Sons of the Forest bietet mir diese Freiheit nicht. Jedenfalls noch nicht! Wenn die Entwickler den Early Access gut nutzen, könnte hier etwas Großartiges entstehen! Das Spiel sieht wunderschön aus, Kelvin ist eine geniale Lösung für den ewigen Grind, und die neuen Gegenstände und Waffen erweitern das Spiel sinnvoll, ohne fehl am Platz zu wirken. Ich bin absolut gespannt, was die nächsten Updates mit sich bringen. Wenn Endnight Games sich mit dem finalen Release Zeit lässt und im Early Access die fehlenden Inhalte nachreicht, dann begleitet uns Sons of the Forest womöglich noch ähnlich viele Jahre wie es schon The Forest zu seiner Zeit schaffte.

