

Forever Skies

SUBNAUTICA, NUR IM WELTRAUM

Genre: **Survival-Spiel** Publisher: **Far From Home** Entwickler: **Far From Home** Termin: **2024**

Dieses Survival-Spiel ist schon im Early Access ein klasse Mix aus Erkundung, Forschung und Equipment-Basteln – darum haben wir sogar im echten Gewitter weitergespielt! Von Martin Deppe

Im Survival-Spiel Forever Skies kehrt ihr nach 400 Jahren auf die Erde zurück. Die ist durch eine Umweltkatastrophe völlig verwüstet, giftiger Staubnebel bedeckt die Oberfläche. Nur noch die höchsten Türme, Windräder, Plattformen und andere Ruinen ragen wie Inseln aus der Wabermasse. Um euch von A nach B zu bewegen, habt ihr ein anfangs kleines Luftschiff, das ihr immer weiter ausbaut. Schon hier lässt euch das Spiel viel Freiheit, ihr könnt zum Beispiel verschiedene »Zimmer« anflanschen und einrichten, durch Türen trennen, gefundene Objekte wie Bilderahmen oder Plüschtiere drapieren.

Oder ihr setzt auf nüchterne Effizienz und baut stets die besten Maschinen: 3D-Drucker, Wasserreiniger, Forschungsstation,

Kochgerät, Radar, automatische Insektenfänger (die leckere Viecher aus dem Nebel unter euch einsammeln).

Manche Türme sind so hoch, dass ihr mehr Rotoren braucht, um sie zu erreichen. Es herrscht aber kein Zeitdruck, ihr könnt in Ruhe erkunden oder zielstrebig die nüchterne Aufgabenliste abarbeiten, die im Early Access noch den Storyrahmen bildet: erreiche Plattform XY, erforsche das Luftschiffbauwerkzeug, baue einen weiteren Raum.

Gebilzdingst

Aber auch ohne Zeitdruck ist ständig was zu tun. Euer Magen knurrt schnell, ihr braucht natürlich sauberes Wasser, Gewitter (oder ungeschickte Flugmanöver) beschädigen

euer Schiff. Gerade die Gewitter sind stark umgesetzt, da pladdern erst Regentropfen an eure Cockpitscheiben, bald seht ihr vor Wasser kaum noch was – bis ein Blitz einen Ex-Wolkenkratzer beleuchtet, dem ihr gerade gefährlich nahekommt.

Auch die Donner-Soundeffekte sind klasse: Beim Spielen hatten wir echtes Gewitter vor dem Fenster und konnten den richtigen Donner kaum vom Spieldonner unterscheiden. Jaja, da soll man seinen Rechner ja eigentlich sicherheitshalber ausstöpseln, aber es war weit genug weg, ehrlich!

Auch wenn Gewitter unser Schiff etwas beschädigen können, haben die ihr Gutes: Unsere Wassersammler werden voll, auch auf den angesteuerten »Inseln« gibt's flüssi-

An der Forschungsstation entwickeln wir neue Technologien. Sogar eine fortschrittlichere Forschungsstation.



Klein, aber fein: Unser Schiff hat drei Turbinen (eine hinten) und zwei Motoren.



Blick von einer Plattform auf unser noch bescheidenes Luftschiff. Das Teil in unserer Hand ist keine Waffe, sondern das Bauwerkzeug.



gen Nachschub. Umherwirbelnde Trümmer können wir mit einer Art Bordgeschütz einsammeln und Rohstoffe wie Metall oder synthetisches Material gewinnen. Das ist anfangs allerdings arg repetitiv, zum Glück geht's mit Upgrades später besser.

Wo bau ich was?

Es macht Spaß, die neuen Geräte auszuprobieren und clever im und am Schiff unterzubringen. Das Sammelgeschütz bringt euch wenig, wenn der Feuerbereich von Rotoren, Motoren oder der Hülle verdeckt wird. Und da ihr öfter mit einer Art Seilwindenangel im Nebel unter euch nach essbaren Insekten fischt, müsst ihr das Fanggerät ebenfalls geschickt platzieren und euer Schiff so auf Plattformen landen, dass die Angel nicht von ihnen blockiert wird. Das geht dank der simplen WASD-Steuerung eurer fliegenden Basis aber völlig problemlos.

Beim Early-Access-Test sind wir anfangs gelegentlich zwischen zwei Geräten hängen

geblieben, das lässt sich aber mit dem »Befreien«-Button beheben. Wir haben einfach mehr Zwischenräume bei der Inneneinrichtung eingeplant – dann sieht's auch nicht wie auf einem Messie-Flieger aus. Für Ordnungsfanatiker gibt es sogar digitale Schildchen, um Lagerkisten zu beschriften.

Wie geht's weiter im Early Access?

Der rund 30-köpfige polnische Entwickler/Publisher Far From Home ist vorbildlich transparent und ehrlich, was die nächsten großen Schritte betrifft. Die fertige Release-Version soll demnach im Sommer 2024 erscheinen. Momentan ist Forever Skies rund 15 bis 20 Stunden spielbar (wie immer hängt das stark von eurer Spielweise ab), und wir konnten schon mit einem verlassenen Lift tief in den tödlichen Staubnebel vorstoßen. Ohne zu spoilern: Da unten ist's echt gruselig! Gar nicht gruselig sind hingegen die bisherigen Steam-Wertungen, die bei stolzen 90 Prozent positiv pendeln.

Jedenfalls sollen mehr Storyelemente dazukommen (momentan erfahrt ihr viele Hintergründe durch Logfiles, E-Mails und so weiter). Mehr Gegner und Kämpfe sind ebenso geplant wie ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler, die sich ein gemeinsames Luftschiff teilen. Auch an Bord soll's später mehr Möglichkeiten geben, zum Beispiel fliegende Gärten, um euch auch unterwegs mit frischem Gemüse zu versorgen. ★

MEINUNG

Martin Deppe
@GameStar_de



Forever Skies hat mich von Anfang an fasziniert. Denn hier passen viele Elemente einfach gut zusammen. Das ungewöhnliche Setting zum Beispiel macht direkt neugierig: Was steckt eigentlich unter dem Nebel? Was ist damals passiert? Und wie baue ich mein Luftschiff aus? Zweckmäßig? Gemütlich? Setze ich auf Flughöhe oder doch lieber auf Tempo? Das Spiel lässt mir hier viel Freiheit, in Ruhe zu erkunden, meine ersten Maschinen und Werkzeuge zu bauen. Der Nebel und die bedrohlichen Gewittereffekte sorgen für viel Atmosphäre. Wer Action will, ist hier allerdings noch falsch: Es gibt keine Gegner wie etwa den Hai oder die Riesenvögel im Survival-Kollegen Raft. Die einzigen Viecher, die ihr zu sehen kriegt, sind die geangelten Staubmotten, die gekocht gar nicht sooo schlecht schmecken. Aber gerade die Kämpfe sind ganz oben auf der To-do-Liste des Teams. Gespannt bin ich auf den geplanten Koop-Modus, denn der war in Raft richtig klasse, den habe ich mit zwei Freuden lange gespielt.

