

Fort Solis

SPIELBARES
HOLLYWOOD-KINO

Genre: **Adventure** Publisher: **Dear Villagers** Entwickler: **Fallen Leaf** Termin: **22.8.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in:

Wie einst bei Until Dawn müssen wir auch in Fort Solis »nur« die Nacht überleben. Nach dem Test hätten wir aber gern eine längerfristige Beziehung! Von Christian Schwarz

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Until Dawn mochtet.
- ... ihr Fans von SciFi-Horror-Thrillern seid.
- ... für euch Story vor Gameplay geht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine lange Spielzeit sucht.
- ... ihr viel Abwechslung braucht.
- ... ihr Angst im Dunkeln habt.

Wer kennt es nicht: Vor dem Urlaub will man noch schnell alles erledigen, seine Sachen zusammenpacken und dann nur noch auf der Couch die Beine hochlegen. Das ist auch der Plan des Ingenieurs Jack Leary, nur dummerweise gibt es da zwei Probleme: Zum einen befindet er sich im Jahr 2080 auf dem Mars und muss zusammen mit seiner Kollegin Jessica vor Schichtende noch ein paar technische Gerätschaften nach Sturmschä-

den reparieren. Zum anderen grätscht ihm dabei noch ein Alarmsignal der in der Nähe gelegenen Station Fort Solis rein. Als pflichtbewusster Techniker geht er dem Alarm natürlich nach – und erlebt einen etwa fünfstündigen Horrortrip. Der hat es wirklich in sich, denn nicht nur erleben wir eine sehr spannende Geschichte bei maximal dichter Atmosphäre à la Dead Space, sondern wir staunen auch immer wieder über die hohe

Qualität des Spiels: Das Studio Fallen Leaf zeigt eindrucksvoll, was auch kleine Teams mit der Unreal Engine 5 in Sachen Video- und Audioqualität abliefern können.

Ein Sommernachtsalbtraum

Spielerische Abwechslung suchen wir so vergeblich wie Jack Leary einen Bewohner der gespenstisch leeren Marsstation, aber



Spielerisch erwarten uns meist Quick-Time-Events.



Über Mails, Video- und Audiologs sowie Notizen puzzeln wir uns die Hintergrundgeschichte zusammen.



Das unter anderem Dead Space und »Das Ding aus einer anderen Welt« Inspirationen für Fort Solis waren, merken wir dem Spiel in jeder Faser an.

das ist trotzdem kein großes Manko. Mit unserer Figur erkunden wir die einzelnen Bereiche von Fort Solis. Zu Fuß bewegen wir uns durchs Atrium, die Crewbereiche, die medizinische Abteilung, den Bohrhanger sowie das Gewächshaus und machen außerdem kurze Abstecher auf die Marsoberfläche. Dabei ist das Spiel strikt linear und verzichtet auf eine offene Spielwelt – was der Spannung sehr zugutekommt.

Unsere Hauptaufgabe besteht darin, Schlüsselkarten mit Sicherheitsstufen oder Sicherungen zu finden, um verschlossene Türen zu öffnen. Ab und an suchen wir schweres Gerät, um die Wege freizumachen und dann in neue Bereiche vorzustoßen. Zusätzlich bieten die Räume in Fort Solis viel zu entdecken: Über E-Mails, Video- und Audiologs erfahren wir mehr über die Geschehnisse vor unserem Eintreffen und lüften so langsam, aber sicher die schrecklichen Geheimnisse des Ortes.

Erkunden lohnt sich übrigens: Nicht nur sind Story und Atmosphäre so gut, dass wir jedes kleinste Detail erfahren wollen, im Hauptmenü können wir uns außerdem alle gefundenen Dokumente in chronologischer Reihenfolge anschauen, um nach Spielende alles nochmal komprimiert zu erleben. Fehlende Einträge sammeln wir in weiteren Durchgängen, denn weder bietet das Spiel die Möglichkeit, einzelne Abschnitte zu wiederholen, noch gibt es weitere Spielmodi.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Fort Solis ist so ein Spiel, bei dem es mir schwerfällt, eine klare Empfehlung zu geben. Wer den Titel mit einer Spielzeit von lediglich fünf Stunden als zu kurz empfindet oder das Gameplay als das eines Walking-Simulators tituliert, hat da zwei nicht zu leugnende Punkte.

Wer aber wie ich Wert auf eine spannende Geschichte, erstklassige Charaktere sowie eine jederzeit bis kurz vorm Platzen gespannte Atmosphäre legt, findet hier tolle Unterhaltung für ein oder zwei Abende. Meiner Meinung nach sollte man Fort Solis eher als überlangen, interaktiven Blockbuster sehen, anstatt es »nur« als Spiel zu werten. Nicht nur wird das aus den Äußerungen der Entwickler deutlich, auch die gelungenen Filmreferenzen winken gehörig mit dem Zaunpfahl.

Natürlich ist das Geheimnis der Story die große Triebfeder. Im Umkehrschluss bedeutet das aber auch, dass das Spiel danach praktisch nichts mehr bietet. Aber das muss es auch nicht! Für fünf Stunden fühle ich mich hervorragend unterhalten – und wünsche mir weitere Blockbuster-Titel, die mich mit dieser hohen Story-, Grafik- und Audioqualität beeindrucken.



Bei unseren Streifzügen durch die Marsstation Fort Solis stellen wir schnell fest, dass etwas nicht stimmt.

Fast nicht von dieser Welt

Dass wir der Station aber jedes kleinste Geheimnis entlocken wollen, liegt auch an der atemberaubenden Präsentation. Nicht nur sind die einzelnen Bereiche von Fort Solis sowie die Außenareale glaubhaft aufgebaut und mit wahnsinnig detaillierten Texturen illustriert. Die dynamische Beleuchtung mit Echtzeitschatten und das volumetrische Licht sorgen dann auch noch für die richtige Inszenierung dieser eindrucksvollen Kulisse.

Und wo die Grafik das Niveau setzt, macht der Klang direkt weiter: Der Sound in der Marsstation sorgt für Spannung und Grusel, aber auch in den richtigen Momenten für Nervenkitzel und Panik. Zusätzlich arbeitet das Spiel in passenden Momenten sehr gut mit Stille als Stilmittel. Dazu kommt die hervorragende englische Vertonung (auf Wunsch mit deutschen Untertiteln): Jack Leary wird von niemand Geringerem als Roger Clark – besser bekannt als Arthur Morgan aus Red Dead Redemption 2 – gesprochen. Die schottische Schauspielerin Julia Brown ist als Jessica ein absolut gleichwertiges Gegenüber, sodass sich angenehme, witzige und dramatische Dialoge mit ihr und dem »Space Cowboy« ergeben. Troy Baker, den wir als Stimme von Joel aus The Last of Us kennen, komplettiert die prominente Riege.

Kleine Macken im Betriebsablauf

Schade: Bis auf ein paar geskriptete Ausnahmen bewegt sich Jack nur gehend durch Fort Solis. Das ist okay, denn immerhin erkunden wir ja ganz allein eine vermutlich gefährliche Umgebung, da ist Vorsicht also nachvollziehbar. Gerade in weitläufigen Arealen lässt uns das langsame Tempo aber lieber direkt das nächste Ziel ansteuern, anstatt auch noch die hinterste Ecke zu erkunden. Die Trägheit der Figuren ist dabei Geschmacksache: Wie bei GTA oder Red Dead Redemption stoppt unser Held nicht einfach, wenn wir die Steuerung loslassen, sondern kommt langsam zum Stehen. Der Schwung bei Drehungen kann in engen Räumen manchmal nerven. Dazu kommt die undurchsichtige Mechanik bei Entscheidungen und deren Folgen. Es ist nämlich nicht so wie in Until Dawn, dass wir uns entweder für Variante A oder B entscheiden,

sondern uns streng linear durch die wunderschöne Geisterbahn navigieren. Einzig Erfolg oder Misserfolg bei den Quick-Time-Events könnten einen Ausschlag geben und zu den von den Entwicklern angekündigten unterschiedlichen Enden führen. Nach unseren Erfahrungen bietet das Spiel aber wenig Raum für großartige Variationen.

Ja, es ist spielerisch mau, nach dem Abspann gibt es keinen Grund, zurückzukehren. Stellt euch das Spiel daher lieber wie einen langen Film vor, bei dem ihr für ein, zwei Abende die Kamera steuert und in einen faszinierenden Blockbuster eintaucht. ★

FORT SOLIS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4670 / Ryzen 3 2300U
GTX 1060 / RX 5600
8 GB RAM, 16 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6800K / Ryzen 5 PRO 1600
RTX 3070 / RX 6800
16 GB RAM, 16 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschöne Grafik
- butterweiche Gesichtsanimationen
- super Vertonung
- One-Shot-Stil
- ➖ kleinere Grafikfehler brechen die Immersion

SPIELDESIGN



- Erkundung als starke Triebfeder
- stets klare nächste Ziele
- logische, lineare Welt
- ➖ steuert sich träge
- ➖ Multitool oft unübersichtlich

BALANCE



- faire Quick-Time-Events
- nachvollziehbare Rätsel
- viele Speicherpunkte
- ➖ Figuren lenken oft selbst zum Ziel
- ➖ keine große Herausforderung

ATMOSPHERE/STORY



- spannender Sci-Fi-Horror
- Gruselatmosphäre
- spannende Charaktere
- minimalistische Umsetzung
- ➖ Bedrohung wird oft nur skizziert

UMFANG



- unterschiedliche Enden
- nicht gestreckt
- Audio- und Videologs
- ➖ schnelle Spieler sind in drei Stunden durch
- ➖ Entscheidungen nur marginal

FAZIT

Atmosphärischer Grusel-Thriller zum Mitspielen mit erstklassigen Schauspielern, einer tollen Story und leider zu wenig Spielzeit.

