

The Invincible

WAS FÜR EINE STORY!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Starward Industries** Termin: **6.11.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: – Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

The Invincible will den gleichnamigen SciFi-Klassiker von Stanislaw Lem zur spielbaren Erfahrung machen. Im Test klären wir, warum das trotz simpler Mittel mit Bravour gelingt. Von Elena Schulz



Der Unbesiegbare, ein Raumpatrouillen-Kreuzer der schweren Klasse, das größte Schiff, über das die Flottenbasis im Sternbild der Leier verfügte, durchflog mit Photonenantrieb den äußersten Quadranten der Sterngruppe. Die dreiundachtzig Mann Besatzung schliefen im Tunnelhibernator des Zentraldecks ... So beginnt der Roman »Der Unbesiegbare« von Stanislaw Lem aus dem Jahr 1964. Ich habe die Zeilen unzählige Male gelesen, die Ausgabe ist gelb, alt und abgegriffen, weil sie schon meinem Vater gehörte, lange bevor sie zu meinem Lieblingsbuch wurde. Er

ist Physiker und teilt meine kindliche Begeisterung für den Weltraum. Ihr könnt euch also vorstellen, wie hoch meine Erwartungen an eine spielbare Version des Science-Fiction-Klassikers waren. Entwickler Starward Industries will genau das mit dem Adventure The Invincible liefern – wenn auch als interaktive Vorgeschichte zum Roman. Das neu gegründete polnische Studio besteht aus Menschen, die vorher an The Witcher oder Dying Light arbeiteten. Ihr Erstlingswerk soll die gleiche retrofuturistische Raumfahrerfantasie wie die Buchvorlage

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr klassische Science-Fiction mögt.
- ... euch eine gute Story wichtig ist.
- ... ihr gerne Entscheidungen trefft.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr ungern langen Dialogen lauscht.
- ... ihr vor allem viel Gameplay wollt.
- ... ihr eine Herausforderung sucht.

bieten, die Entdeckerdrang mit dem Bewusstsein unserer Bedeutungslosigkeit zwischen den Sternen mischt. The Invincible setzt dabei auf Story und eine packende Sci-Fi-Atmosphäre. Im Test klären wir, ob das reicht, um das schnörkellos simple Spielkonzept über die etwa sechs bis acht Stunden Spielzeit des Abenteuers zu tragen.

Einmal Mitdenken bitte

Blauer Himmel, braune Felsen. Als junge Biologin Yasna schlage ich begleitet vom lautstarken Hämmern meines Herzens die Augen auf. Fast könnte ich auf der Erde sein, wären da nicht mein Raumanzug und die fremdartigen Himmelskörper, die über dem Horizont hängen. Aber wo bin ich? Und wie-so bin ich allein? Was ist passiert? The Invincible lässt sich den klassischen Amnesie-Einstieg nicht entgehen. So klischeehaft der auch sein mag, hat er den klaren Vorteil, dass Yasna und ich auf Augenhöhe agieren. Schnell begreifen wir beide, wie der (Weltraum-)Hase im Adventure läuft.

COMICBUCH

Eure Entscheidungen und andere wichtige Handlungspunkte könnt ihr in einem im Hauptmenü hinterlegten Comic nachlesen, der sich nach und nach erweitert, während ihr spielt. So verliert ihr auch bei mehreren Sessions nicht den Faden, solltet ihr euch das Sci-Fi-Adventure trotz der knappen Spielzeit einteilen.





Das HUD ist angenehm minimalistisch. Simple Kreise oder Sprechblasen zeigen mir Objekte an, mit denen ich interagieren kann. Beispielsweise meinen Rucksack, über dessen Funkgerät ich Kontakt zu meinen Leuten aufnehmen will. Die müssen ja irgendwo abgeblieben sein ... Oder mein Fernglas, mit dem ich mich orientieren oder Details erspähen kann. So verrät mir mein Notizbuch zum Beispiel, dass es in der Nähe auffällige Felsstrukturen geben muss. Vergleiche ich per Zoomfunktion Zeichnung und Realität, kann ich so meinen Weg zum Feldlager in der Nähe finden – ganz ohne Marker.

Diese simple, intuitive Art der Kommunikation ist eine große Stärke von The Invincible. Mir wird so gut wie nie gesagt, wo ich genau hingehen oder was ich dort machen soll. Das Spiel verlässt sich darauf, dass ich zuhöre und selbst herausfinde, wie ich meine Ausrüstung geschickt einsetze. Später schalte ich so zum Beispiel anhand von Lichtsignalen auch auf eine neue Funkfrequenz um, nachdem die alte gestört zu sein scheint. Solche »Rätsel« gestalten sich nie wirklich anspruchsvoll, machen das Erlebnis aber deutlich interaktiver. Ich fühle mich gut, weil ich meinen intuitiven Impulsen folgen kann und sie tatsächlich funktionieren.

Detektivspiel zwischen den Sternen

Während Yasna Richtung Lager stapft, kommen nach und nach Erinnerungsfetzen in Form von Flashbacks zurück. Sie befindet sich auf Regis III, nachdem ihr kleines englisches Forschungsraumschiff Dragonfly dort einen Zwischenstopp eingelegt musste.

The Invincible bildet eine fiktive Version des Kalten Kriegs ab, die Allianz (im Prinzip die Sowjetunion) hat ohne erkennbaren Grund ihr mächtigstes Streitschiff zu eben diesem Planeten entsandt. Unsere Dragonfly beziehungsweise deren Crew als nächstbeste Vertreter des Westens soll dem Feind auf die Schliche kommen. Das Mysterium um den Planeten Regis III ist der Kern der Handlung von The Invincible und unglaublich fesselnd. Ich muss mir die Wahrheit dabei Stück für Stück selbst zusammenpuzzeln, während ich die fremdartige Welt

erkunde. Dabei hält mir das Spiel immer wieder die nächste Karotte vor meine wissbegierige Nase. Ich erfahre gerade so viel, dass ich neugierig am Ball bleibe, aber nicht genug, um alles sofort zu entschlüsseln. Mein Kopf rattert die ganze Zeit. Obwohl ich das Buch und seine Handlung in- und auswendig kenne, ist mir auf Regis III keine Sekunde langweilig. Anhand einer kleinen Erinnerungssequenz lerne ich zum Beispiel, dass es auf dem Planeten eigentlich perfekte Bedingungen für Leben gibt – im Wasser und an Land. Allerdings haben es die Fische hier nie aus dem kühlen Nass herausge-

schaft. Warum ist das so? Und als ich endlich das Lager erreiche, finde ich es verlassen vor – bis auf einen einzigen anderen Astronauten. Der ist aber nicht ansprechbar und krümmt sich zitternd in seinem Zelt wie nach einem großen Schock. Was ist mit ihm passiert? Wo sind die anderen? Hat die Allianz etwas damit zu tun? Oder der Planet?

Aliens, KI und Firewatch

The Invincible pflanzt elegant unzählige Fragen in meinen Kopf. Auch während der Dialoge. Denn Yasna bleibt nicht einsam auf der sandigen Planetenoberfläche. Ich kann den





Im Spiel kommt ihr einem interessanten Mysterium auf die Spur.



DURCHSUCHE DAS LAGER.

Der retrofuturistische Sci-Fi-Look gehört zu den Highlights von The Invincible.

Kontakt mit Astrogator Novik wiederherstellen, dem Leiter unserer Mission, der sich noch auf der Dragonfly befindet. Der begleitet mich auf meiner Suche nach den verschwundenen Crewmitglieder, wobei die auf Englisch sehr stimmungsvoll vertonten Funkdialoge stark an Firewatch erinnern. Auch hier geht es um unsere persönlichen Beweggründe für die Reise ins All, aber auch um philosophische Fragen. Zum Beispiel darum, ob der Mensch sich einer Alien-Zivilisation zu erkennen geben sollte oder ob Maschinen uns eines Tages übertrumpfen können. Als Yasna darf ich dazu schweigen

oder eine klare Position beziehen. Solche Themen regen aber nicht nur zum Nachdenken an, sondern sind auch sehr eng mit der Handlung und den Entscheidungen im Spiel verwoben. Anders als bei Telltale und Co. sind die nicht klar gekennzeichnet, sondern passieren meist einfach im Gesprächsfluss. Auswirkungen sind dennoch spürbar und laufen schließlich auf mehrere Enden hinaus. Die machen zwar keine bahnbrechenden Unterschiede beim Ausgang des Spiels, bieten aber eine schöne direkte Überleitung hin zum Buch. Beispielsweise kann ich mir aussuchen, ob ich einem bewusstlosen Ka-

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Bis heute kann ich den letzten Satz aus Lems Buch auswendig aufsagen, weil er mir die wahre Bedeutung der Handlung schlagartig bewusst machte. Und bis heute lässt mich die damals geborene Leidenschaft für Science-Fiction nicht mehr los. Ich hatte deshalb fast schon Angst davor, The Invincible zu spielen. Was, wenn die Entwickler im Buch nicht das gleiche sehen wie ich? Was, wenn die Neuinterpretation mir nicht gefällt, wenn es sich stumpf anfühlt im Vergleich, leblos, einfach falsch, so wie viele Buchverfilmungen? Aber ich ziehe meinen Hut vor den Entwicklern. Denn zumindest für mich und meine Interpretation fangen sie den Geist des Buches perfekt ein, ohne sich in einer Nacherzählung zu verlieren. Durch Yasna und die Spielerentscheidungen fügen sie eine neue Ebene hinzu, lassen mich selbst nachforschen und Details nachträglich ergänzen, die das Buch ausgelassen hat. Das macht The Invincible vielleicht nicht zu einem außergewöhnlichen Spiel – ähnlich wie ein Firewatch macht es mich vor allem zu einem Vehikel für die Geschichte, ohne mir wirklich viel aktiven Handlungsspielraum zu geben. Aber es wird so zu einer großartigen und intensiven interaktiven Erfahrung, die in den Spielern hoffentlich genau die gleichen Gefühle und Gedanken weckt, die das Buch damals in mir aufkeimen ließ. Nur eben echter, näher und intensiver, weil sie selbst zu einem Teil der Geschichte werden und ihre Fußspuren im Sand von Regis III hinterlassen.

meraden meine Sauerstoffflasche gebe, obwohl mich Novik per Funk energisch davor warnt. Man kann in der Atmosphäre von Regis III atmen, aber nicht lange, Halluzinationen und Hirnschäden sind die Folge. Oder ich mache einen Abstecher zum Lager der Allianz, um mehr über ihre Absichten zu erfahren, statt zum Lager zurückzukehren.

Dialoge und Entscheidungen schmücken die Handlung aus, verleihen ihr eine gewisse Wucht und sind so einfühlsam geschrieben, dass mir die Figuren ans Herz wachsen. Novik und Yasna sind keine Maschinen, sie zicken sich an, sind genervt voneinander,



Ihr orientiert euch im Spiel nicht über Marker, sondern über ungewöhnliche Felsstrukturen in der Landschaft und die Karte.



FINDE EINEN WEG ZUM LAGER.

SO HÄNGEN BUCH UND SPIEL ZUSAMMEN

The Invincible erzählt nicht die Handlung des Romans »Der Unbesiegbare« von Stanislaw Lem nach. Stattdessen erlebt ihr eine neu erdachte Vorgeschichte, die vor dem Eintreffen des gleichnamigen Schiffs im Buch spielt. Viele Elemente und das große Mysterium überschneiden sich allerdings, sodass ihr euch gut überlegen solltet, ob ihr euch vor dem Spielen durch den Roman schmökert und so spoilert.

Um Spaß mit dem Spiel zu haben, müsst ihr deshalb aber auch das Buch nicht unbedingt kennen. Alle direkten Verweise werden ausreichend erklärt.

aber schmunzeln auch über den jeweils anderen und beginnen, sich ernsthaft umeinander zu sorgen. Allein, dass ich hin und wieder eingreifen und die Charaktere so weiter formen darf, fühlt sich gut an.

Spaziergang durch die Zukunft

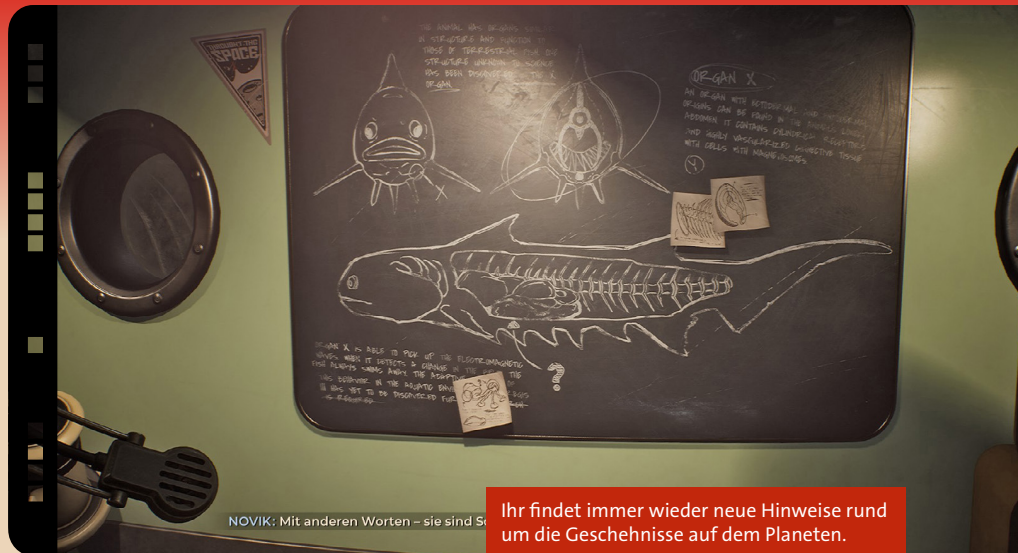
Die restliche Spielerfahrung bleibt dabei simpel und schnörkellos. Wie man es von Walking-Simulatoren gewohnt ist, gehe ich die meiste Zeit und lausche Funkgesprächen. Hin und wieder interagiere ich mit etwas, finde eine vergessene Notiz in einem verlassenen Allianztransporter oder darf ein retrofuturistisches Gerät bedienen. Steifgliedrige, humanoide Blechroboter, quirlige Drohnen und runde, verspielt wirkende Fahrzeuge sehen so aus, wie man sich die Zukunft in den 60er-Jahren eben vorgestellt hat. Hinzu kommen handliche Werkzeuge mit der gleichen Ästhetik, etwa mein Fernrohr, ein Metalldetektor oder ein Tracker mit Radar für Lebewesen. Dass ich ständig ein neues Spielzeug bedienen darf, sorgt für Abwechslung – auch weil alles im Rahmen der Handlung Sinn ergibt und nichts aufgesetzt wirkt. Trotzdem hätten die Entwickler spielerisch mehr rausholen können.

The Invincible ist im Herzen ein Walking-Simulator. Wer viel Action, fordernde Rätsel, Schießereien oder eine ausgefuchste Fahrzeugsteuerung erwartet, wird unweigerlich enttäuscht. Das Spiel funktioniert vor allem als interaktive Geschichte, die ihre Erzäh-

lung mit Gameplay unterfüttert, aber ihm ganz klar die zweite Geige zuweist. Manche Geh- und Fahrpassagen fühlen sich trotzdem ein wenig zu lang und monoton an, gerade wenn es durch bekanntes Gebiet geht. Hinzu kommt, dass Yasna nur sehr kurz sprinten kann, bevor sich unter Röcheln Dampf im Helm abzeichnet und sie zum Teil an der Umgebung hängen bleibt. Hier merkt man dem Spiel fehlenden Feinschliff an, genauso bei den steifen Animationen, die gerade bei Gesichtern unangenehm auffallen, oder bei nachladenden und aus der Nähe zum Teil verwaschenen Texturen. Und auch Mikroruckler kommen mir auf meinem Notebook mit einer RTX 3070 und einem AMD-Ryzen-7000-Prozessor auf der maximalen Detailstufe vereinzelt unter.

Die Magie einer fremden Welt

All das fällt aber so gut wie nicht ins Gewicht, weil The Invincible seine Stärken gekonnt ausspielt. Mein Finger hämmert fast pausenlos auf die Screenshot-Taste, weil jedes neue Panorama mir den Atem raubt. Obwohl Regis III vor allem aus Wüstensand besteht, zaubern die Entwickler mithilfe der Unreal Engine eine malerische, fremdartige Welt von unglaublicher Schönheit. Tiefes Rot, sattes Blau, Finger aus Licht, die durch Felsformationen nach mir greifen, bedrohlich grüner Nebel, Metallstrukturen, die sich eingeforen in einer grotesken Umarmung in den Himmel winden ...



Ihr findet immer wieder neue Hinweise rund um die Geschehnisse auf dem Planeten.



Auch Fahrzeuge und andere Gerätschaften dürft ihr mitunter steuern.

THE INVINCIBLE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 10400F / Ryzen 5 3600
GTX 1660 / Radeon 6500 XT
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10400F / Ryzen 5 3600
GTX 1660 Ti / Radeon 6600 XT
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- abwechslungsreiche Umgebungen
- schicke Retro-Ästhetik
- atmosphärische Soundkulisse
- teils verwaschene Texturen
- steife Animationen

SPIELDESIGN



- kreative Rätsel
- Entscheidungen
- futuristische Tools und Fahrzeuge sorgen für Abwechslung
- interessante Dialoge
- teils unnötig lange Laufwege

BALANCE



- minimalistisches HUD
- faire Checkpoints
- keine überflüssigen Features
- kurze Sprintdauer etwas nervig
- Figur bleibt gerne mal hängen

ATMOSPHÄRE / STORY



- malerische Panoramen
- spannendes Mysterium
- sympathische Figuren
- interessante Wendungen
- komplexe und tiefgründige Handlung

UMFANG



- Story trägt angenehm über fünf Stunden
- Begleit-Comic
- Wiederspielwert durch Entscheidungen
- mehrere Enden
- hoher Preis

FAZIT

The Invincible untermalt seine SciFi-Panoramen mit einer fesselnden, zum Nachdenken anregenden Story.

