

Sons of the Forest



VERSION 1.0 IST EIN SURVIVAL-HIT

Genre: **Action** Publisher: **Newnight** Entwickler: **Endnight** Termin: **22.2.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Die Kannibaleninsel ist endlich reif für den Release, doch eine kuriose Designentscheidung verwässert die vielversprechende Survival-Formel. Von André Baumgartner

Der Begriff Early Access ist inzwischen mit jeder Menge Klischees behaftet: Etliche Bugs treffen endlose Entwicklungszeit mit nur mäßigen Fortschritten. Umso schöner, wenn ein Entwickler diese Wand aus Vorurteilen erfolgreich durchbricht. Beinahe auf den Tag genau ein Jahr nach seiner ursprünglichen Veröffentlichung verlässt die Fortsetzung des Survival-Hits The Forest eine enorm produktive Early-Access-Phase, in der im Drei-Wochen-Rhythmus nunmehr 16 Patches hunderte kleine wie große Änderungen auf die kannibalenverseuchte Insel brachten. Fahrzeuge, Hängegleiter, neue Waffen, Werkzeuge und Gegner, hinzugefügt und generalüberholte Zwischensequenzen.

Die Liste der Anpassungen in Sons of the Forest ist tatsächlich gewaltig.

Der Test zur Version 1.0 geht nicht nur der Frage nach, für wen sich eine Rückkehr auf die Insel lohnt, sondern auch, warum Cornflakes und Limonade dem Spielprinzip mehr schaden, als sie sollten.

Ist das überhaupt noch Survival?

Survival ist eines dieser Genres, dessen Grenzen mir immer äußerst unscharf vorkommen. Klar, im Grunde nutze ich die natürlichen Ressourcen einer Welt, um die unwirtliche Umgebung zu überleben, aber wie wörtlich muss ich dabei den Begriff »natürlich« nehmen? In Sons of the Forest kann ich

streng genommen allein mit gefundenen Fertigmahlzeiten und Munitionsschachteln bis zum Abspann gelangen und muss mir um Krankheiten keinerlei Gedanken machen. Will ich es dann überhaupt noch als Survival bezeichnen oder empfinde ich es eher als regulären Shooter mit nützlichen Pick-ups? Aber halt, dann wären da ja auch noch die unglaublich idyllische Welt voller lebensnah agierender Tiere und Kannibalen sowie eines der immersivsten und zugänglichsten Crafting-Systeme des Genres. Bäume zu fällen, ihre Stämme händisch zurechtzuhacken, manuell in meine Blockhütte einzupflegen und mit erjagten Trophäen zu dekorieren ist gewissermaßen die Quintes-



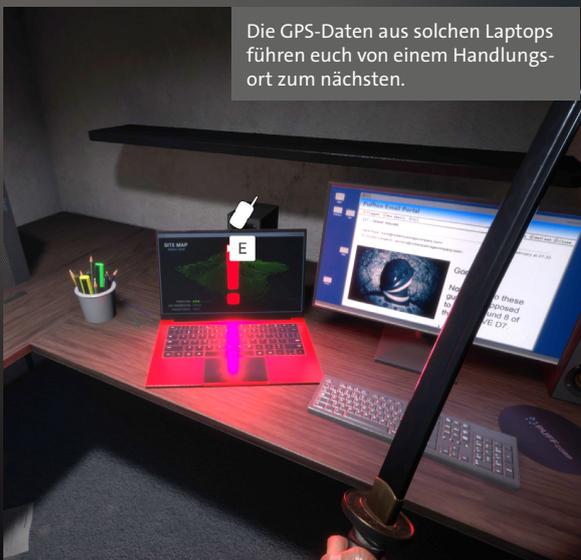
Das dynamische Absplittern von Holz beim Bäumefällen macht optisch ordentlich was her.



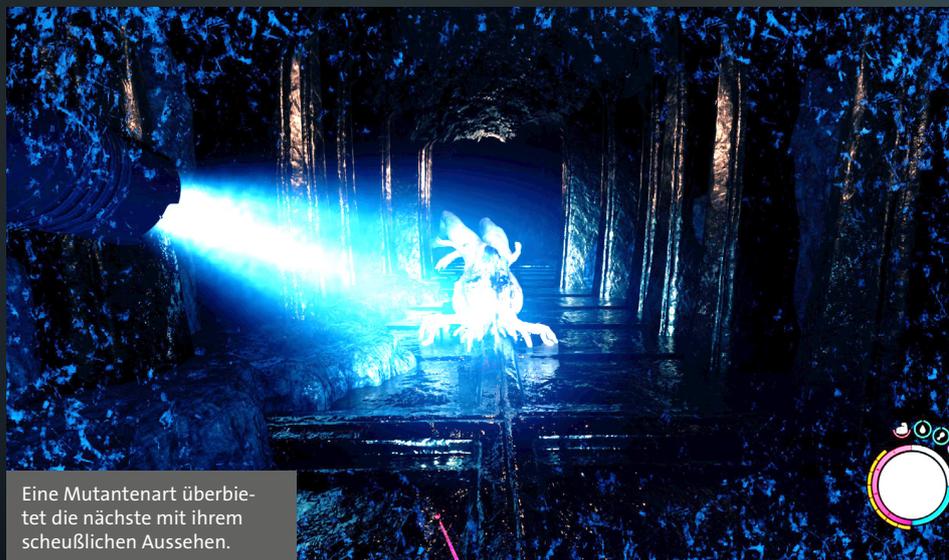
Die scheue Virginia sucht immer wieder eure Nähe. Verhaltet ihr euch friedlich, wird sie später zur kampfstarken Gefährtin.



Was es mit den mysteriösen Artefakten auf sich hat, erfahrt ihr nur, wenn ihr damit eines der optionalen Enden freispielt.



Die GPS-Daten aus solchen Laptops führen euch von einem Handlungs-ort zum nächsten.



Eine Mutantenart überbietet die nächste mit ihrem scheußlichen Aussehen.



Auch Antagonist Jianyu hat nun jeweils ein Sätzchen auf den Lippen, bevor er euch an verschiedenen Stellen der Handlung eins reinwürgt.

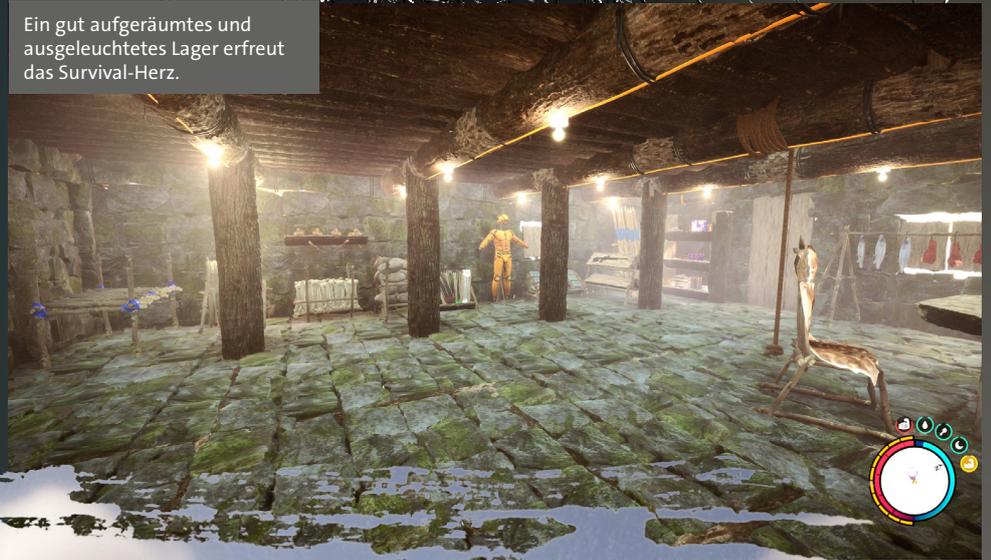
Und wer hat dich hierher eingeladen?



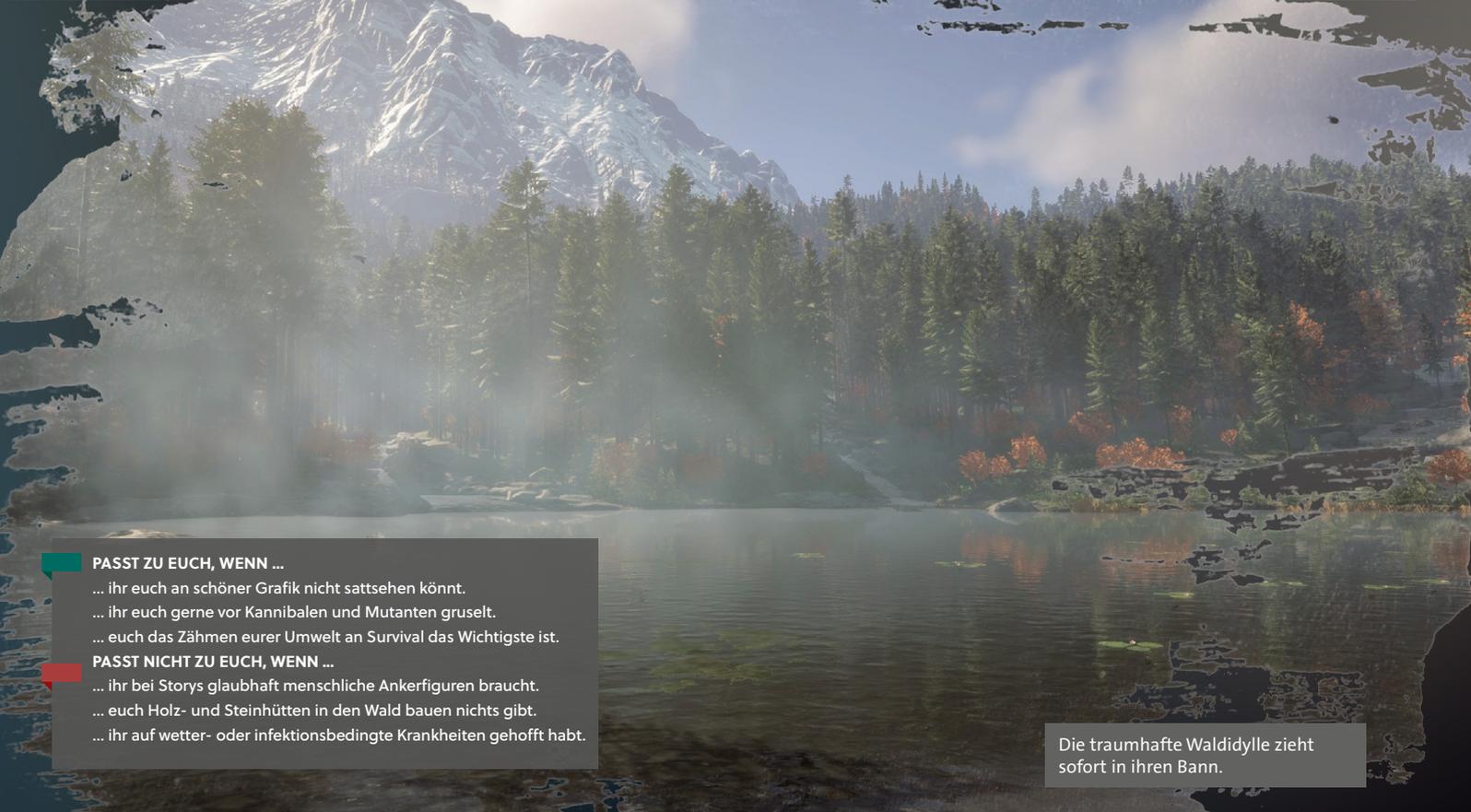
Die neuen Elektropfeile setzen Gegner kurzzeitig außer Gefecht.



Werden wir bald Drohnen steuern können?



Ein gut aufgeräumtes und ausgeleuchtetes Lager erfreut das Survival-Herz.



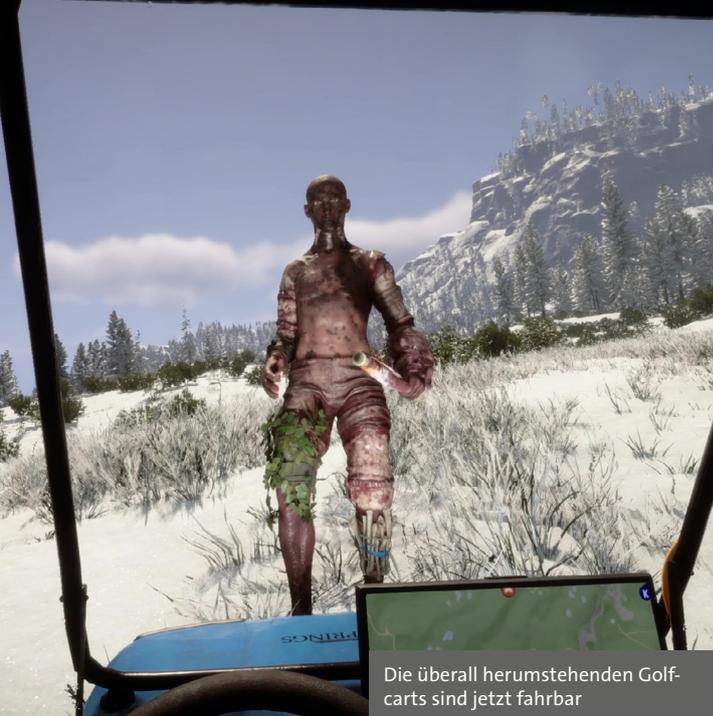
PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr euch an schöner Grafik nicht sattsehen könnt.
- ... ihr euch gerne vor Kannibalen und Mutanten gruselt.
- ... euch das Zähmen eurer Umwelt an Survival das Wichtigste ist.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr bei Storys glaubhaft menschliche Ankerfiguren braucht.
- ... euch Holz- und Steinhütten in den Wald bauen nichts gibt.
- ... ihr auf wetter- oder infektionsbedingte Krankheiten gehofft habt.

Die traumhafte Waldidylle zieht sofort in ihren Bann.



Die überall herumstehenden Golfcarts sind jetzt fahrbar



Schließen

Das Survival-Handbuch gibt oft die entscheidenden Hinweise, wie aus mehreren Einzelteilen eine sinnvolle Konstruktion wird.

senz von Survival. Später gesellt sich sogar noch ein cooler Twist rund um mysteriöse Erze und Artefakte hinzu. Das Kuriose ist nur, dass ich diese Dinge während der Kampagne ignorieren kann, wenn ich möchte. Kann optionaler Survival trotzdem die Kernkompetenz eines Spiels sein?

Siedler werden belohnt

Die Antwort ist kompliziert. Für Fans des Vorgängers gehört es wohl zur DNS der Serie, den Spielern eine gewisse Eigeninitiative abzuverlangen. Sie setzt auf den typischen Minecraft-Drang, sich die Natur untertan zu machen, ein imposantes Hauptquartier zu errichten und gut vorbereitet einer Herausforderung nach der anderen die Zähne zu ziehen. Bei diesem Spielstil kann Sons of the Forest alle seine Muskeln spielen lassen und überstrahlt nicht nur den eigenen Vorgänger The Forest bei Weitem.

Nach dem anfänglichen Helikopterabsturz, dessen Zwischensequenz um einige dramatische Momente erweitert wurde, hebe ich erst einmal wie gewohnt meinen KI-Gefährten Kelvin auf und merke schnell, dass mich genau dieser Minecraft-Drang wieder kitzelt. Besonders da ich dieses Mal im dichten Wald anstelle des eisigen Gebirges starte (das Spiel würfelt den Absturzort jedes Mal neu für euch aus). Sofort möchte ich Dutzende Bäume fällen, mich in einer provisorischen Hütte vor der ersten Nacht verstecken und das Häuschen später zu einer steinernen Festung ausbauen. Dank neuer Befehlsarten kann mich NPC-Kumpel Kelvin dabei sogar noch besser unterstützen als je zuvor. Gebe ich ihm etwa das Ziel, die Basis zu warten, repariert er nicht nur zuverlässig alles, er hält auch sämtliche Lager prall gefüllt. Anstatt ihn gezielt Steine oder Holz ranschaffen zu lassen, deckt jetzt also ein Befehl fast alles ab, womit er mir helfen kann. Und nein, die eigenen Baumhäuser sägt er dabei schon lange nicht mehr um!

Wer Freude daran hat, sich abseits der Handlung erst einmal häuslich einzurichten,

kann auf der neun Quadratkilometer großen Insel (entspricht etwa der Innenstadt von Kassel, falls ihr einen Vergleich benötigt) leicht fünfzig, wenn nicht gar hunderte Stunden mit Jagen, Craften, Bauen, Einrichten und Verteidigen verbringen – sowohl alleine als auch im Koop für bis zu acht Leute.

Wenn ihr dagegen erwartet, im Verlauf der Handlung mit ebenjenen größten Stärken des Spiels vertraut gemacht zu werden, lässt euch das Spiel sowohl im übertragenen als auch buchstäblichen Sinne im Regen stehen. In Sachen Survival führt euch nur eigenmotiviertes Experimentieren ans Ziel. Die Schaubilder im mitgebrachten Überlebenshandbuch geben euch aber immerhin entscheidende Hinweise zum Bau von Lagerfeuern, Mauern und Co.

Auf Spurensuche über und unter Tage

Die Informationslage ist dünn zu Beginn der Kampagne. Eigentlich soll ich aufklären, warum der Kontakt zwischen der Insel und ihren Besitzern, der Milliardärsfamilie Puffton, abgerissen ist. Hielt ich meine Figur während der Early-Access-Phase noch für einen No-Name-Söldner, haut mir die Release-Fassung diese Annahme gleich zum Auftakt um die Ohren, ich lag also falsch. Um Spoiler zu vermeiden, verrate ich den Namen und den Beruf des Protagonisten an dieser Stelle mal lieber nicht, aber es ist natürlich schön, endlich mehr in den Plot eingebunden zu sein. Als ausgewiesener Nicht-Söldner ergibt es auf jeden Fall viel Sinn, dass ich als Erstes nach Lebenszeichen meiner bewaffneten Begleiter Ausschau halten soll.

Neben den drei auf meinem GPS eingezeichneten Soldaten lotsen mich nun auch weitere Abgestürzte mit Leuchtfackeln zu ihrer Position. Ein Kniff, um mir im Dickicht versteckte Lager zu zeigen. Auch feindliche Truppen haben inzwischen Stützpunkte auf der Insel errichtet, heben aber vor eurem Eintreffen stets mit einem Helikopter ab. Kämpfe gegen diese Fraktion gibt es also

nicht, dafür kreisen sie gerne einschüchternd über eurem Zuhause. Beide Arten von Lagern halten moderne Ausrüstung wie Wafenaufsätze oder Nachtsichtgeräte, aber keine neuen Gefährten parat.

Die Spielführung macht auch abseits der durch zahllose neue Dekorationen klarer lesbaren Umgebung einen Satz nach vorn, denn inzwischen führen mich aus Laptops extrahierte GPS-Daten wie an einer Perlschnur von einer Story-Location zur nächsten. Entlang dieser Kette aus Höhlen, War-

MEINUNG

André Baumgartner
@GameStar_de



Sons of the Forest ist ein Sandkasten. Nicht mehr und nicht weniger. Wer in den vielen Sandkörnern den Grundstoff zum Wirklichen der eigenen Survival-Träume sieht, wird hier zeitweilig glücklich. Wer dagegen nur auf den Spielplatz gekommen ist, um zu sehen, ob unter dem Sand ein Schatz vergraben liegt, der wird enttäuscht. Oder kurz: Survival hui, Story pfui. Ich liebe es aber, mich auf dieser Insel aufzuhalten. Die Grafik und allgegenwärtige Bedrohungslage erzeugen eine zum Schneiden dicke Atmosphäre. Die üppigen Wälder sind Wohlfühloase und Hort des Grauens zugleich. Auch das Kämpfen genieße ich sehr. So sehr, dass ich mir im Endgame extra einen der neuen »Attraktor«-Altäre gebaut habe, der auf Wunsch Feindwellen anlockt. Das Einzige, was meiner Meinung nach noch viel zu kurz kommt, ist die Simulation von Infektionen, Vergiftungen und Krankheiten – hier hatte Green Hell deutlich mehr zu bieten. Dass mir ekliges Gammelfleisch nur wenige Minuten die maximale Gesundheit verringert, finde ich für ein Spiel mit Simulationsanspruch mehr als schwach. Mögen die Seuchen also spätestens im dritten Teil über uns hereinbrechen!

NEUE GEGNERVARIANTEN



Kannibalen haben jetzt häufig entstellende Geschwüre im Gesicht.



Manche Kannibalen zünden sich selbst an und stürmen los.



Die Klauenkämpferinnen wirbeln furios durch die Luft.



Hühnenhafte Damen gehen mit vollern Körpereinsatz vor.

tungsstationen und Wellness-Bunkern für irregeleitete Superreiche finde ich neue Dokumente, die jetzt ein klareres Bild der Geschehnisse zeichnen als in der ursprünglichen Version – jedenfalls sofern man sie alle findet.

Stolpersteine auf dem Weg zur Wahrheit

Aus den inzwischen über 30 verstreuten (Mini-)Höhlen und Bunkern fiel mir nur »Höhle D« negativ auf. Das streng lineare Dungeon ist in drei Segmente unterteilt und lässt sich über ebenso viele Eingänge rund ums zentrale Gebirge betreten, hat aber nur einen einzigen Ausgang. Als ich die Zugänge nichtsahnend in umgekehrter Reihenfolge abgrabe, durchquere ich die bereits leer gefegten hinteren Abschnitte doppelt und dreifach, nur um wieder an die Oberfläche zu gelangen. Ansonsten hält sich Sons of the Forest mit Backtracking aber vornehm zurück, und auch Gegner-Respawns lassen sich Zeit. Dafür wurden die Fledermaus-Jumpscars um plötzlich von der Decke fallende Skelette erweitert. Na danke.

Das größte Hindernis auf all meinen Wegen waren in der Regel aber die cleveren Kannibalen und zähen Mutanten. Letztere lauern zunächst vornehmlich in finsternen Höhlen, trauen sich aber mehr und mehr an die Oberfläche, je mehr Gegner ich erledigt und je mehr Tage ich auf der Insel verbracht habe. Der eigentliche Kampf gestaltet sich je nach Waffenwahl simpel bis hochgradig taktisch. Selbstgebaute Sprengladungen lassen selbst Gegnergruppen schnell alt aussehen, während ich im Fernkampf mit Bogen, Armbrust und schallgedämpfter Pistole auf Körperteile ohne Rüstung anlege. Im direkten Nahkampf zählt dagegen Beweglichkeit, Schlagrichtung und Schadensvermeidung durch Blocks, wobei langsame schwere Waffen mehr Schaden abfangen als leichte schnelle. Auch die Kannibalen beherrschen das Blocken, Ausweichen und flinke Überraschungsangriffe.

Gerade die stockfinsternen Nächte, die nur spärlich durch den Fackelschein umherziehender Patrouillen und meine Taschenlampe erhellt werden, sorgen für mächtig Gruselatmosphäre. Die markerschütternden Schreie und Geräusche, die durch die Täler schrillen, tun ihr Übriges. Zeichnet die opulente Grafik tagsüber eine malerische Idylle, wird daraus nachts ein nicht zu unterschätzender Horrortrip. Zwar lassen sich die Nächte auch mit provisorischen Zelten überspringen, doch nur befestigte vier Wände garantieren mir, dass mich keine der jetzt sogar stellenweise eklig missgebildeten Fratzen aus dem Schlaf grölt. Dutzende Varianten von Kannibalen und Mutanten sorgen dabei stets für optische wie spielerische Abwechslung. Letztere wurden allerdings durch diverse Balance-Patches zunehmend resistenter gegen moderne Schusswaffen gemacht, was sich in der Praxis reichlich seltsam anfühlen kann. Knappere Munitionsbestände wären hier womöglich die immersivere Lösung gewesen.

Ausrüstung an jeder Ecke

Neben der eindrucksvollen Optik mit ihren pittoresken Lichtstimmungen und tief hängenden Nebelbänken ist das Schönste am Erkunden der Insel, dass sich gefühlt alle paar Meter nützliche Ausrüstung versteckt. Am Ende meiner Reise zähle ich über hundert verschiedene Arten von Waffen, Werkzeugen, Nahrung und Rohstoffen in meinem Inventar. Manche selbst hergestellt wie die neuen Feuer-, Schock-, Gift- und Explosivpfeile, andere gefunden wie das reichweitenstarke Gewehr samt Zielfernrohr.

Ebenfalls neu ist, dass sich die von Höhlenwänden glitzernden Solafit-Erze jetzt mit einer Spitzhacke abbauen und zu Upgrades ummünzen lassen. Während Blitze in die dafür gebaute Maschine einschlagen, strömen aller-



Nach dem Durchspielen schaltet ihr den Kreativmodus frei. Hier habt ihr eine zweite Inventarseite mit Baumstämmen sowie Felsen und könnt alles unbegrenzt platzieren.

X Modus umschalten

dings auch Gegnerwellen auf euch zu und erschweren euch so das Aufwerten. Die im Anschluss in einem goldenen Look erstrahlenden Waffen und Werkzeuge sind deutlich effektiver, das stylische Katana etwa fällt Mutanten im Schnitt einen Schlag schneller.

Wenn ihr besonders gründlich erkundet und vor dem Finale auch noch sechs der sieben versteckten Artefaktstücke erbeutet, schaltet ihr ein ganz besonderes Ende frei, bei dem ihr dauerhaft auf der Insel einzieht. Nur so lässt sich nämlich das siebte und letzte Teil finden. Zur Belohnung dürft ihr dann beinahe jedes beliebige Bauobjekt mit einer Solafit-Metallschicht überziehen und sogar einen praktischen Teleporter für die schnelle Rückkehr zu eurer Basis errichten. Die ideale Ergänzung zum faltbaren Hängegleiter, den ihr inzwischen in eurem Inventar überallhin mitnehmen dürft. Das Reisen über die Insel war nie komfortabler.

Eindrucksvoll, wenn niemand den Mund aufmacht

Aber ihr merkt schon, auch dieser faszinierende Endgame-Aspekt des Spiels richtet sich nur an jene, für die das Zähmen der Wildnis ohnehin im Mittelpunkt steht. Die

eigentliche Handlung füllt nur einen Bruchteil der möglichen Spielzeit, und obwohl ihr nun deutlich mehr und aufwendiger animierte Zwischensequenzen kredenzt bekommt, bleibt die Story die größte Schwäche von Sons of the Forest. Gut, anstelle des ewigen Stummfilmschmierentheaters haben unsere wichtigsten Bezugspersonen Timmy LeBlanc (Sohn des Protagonisten aus The Forest) sowie der mysteriöse Antagonist Jianyu jetzt tatsächlich was zu sagen, doch die Handvoll Monologe wirken lieblos aufgenommen (Billig-Headset?) und eingesprochen. Das sicher vorhandene Talent von Timmys Sprecher Shawn Ashmore, den man zum Beispiel als Iceman aus den X-Men-Filmen oder als Tim Breaker aus Alan Wake 2 kennen könnte, wurde an die wenigen lahmnen Textzeilen mehr als verschwendet.

Solltet ihr euch dennoch rein der Story halber über die Insel schnetzeln wollen, werdet ihr circa fünf Stunden später nach eurer Flucht vom schauerhaften Eiland immerhin mit einigen schönen Epilogsszenen entlohnt. Darin erfahrt ihr, wie es euren Gefährten Kelvin und Virginia (sofern ihr das Vertrauen der schrägen Mutantin gewinnen konntet) sowie Timmy ergangen ist, und be-

kommt obendrein einen überdeutlichen Hinweis auf eine mögliche Fortsetzung.

Nachdem Endnight mit Sons of the Forest das Survival-Gameplay nun weitestgehend perfektioniert hat, klappt's ja vielleicht im dritten Anlauf dann mit einer gut integrierten und hochwertigeren Storyinszenierung, die nicht schon nach ein paar Stunden abgefrühstückt ist. Ich klopfe jedenfalls schon mal auf Solafit-überzogenes Holz. ★

SONS OF THE FOREST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 3 3300X
GTX 1060 / RX 570
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600X
GTX 1080 Ti / RX 5700 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 bildschöne Insel
- 👍 aufwendige Animationen
- 👍 markerschütternde Soundkulisse
- 👍 intuitive Benutzeroberfläche
- 👎 halbgezeigte Zwischensequenzen

SPIELDESIGN



- 👍 große Gegnervielfalt
- 👍 forderndes Kampfsystem
- 👍 Gefährten
- 👍 immersives Crafting-System
- 👎 Bau und Survival kaum in Kampagne integriert

BALANCE



- 👍 konfigurierbarer Schwierigkeitsgrad
- 👍 Gefahr nimmt zu
- 👍 Erklärungen
- 👎 Schusswaffen ineffektiv gegen Mutanten
- 👎 keine richtigen Krankheiten

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 idyllische Tage, gruselige Nächte
- 👍 lebendige Welt
- 👍 Bedrohungsgefühl
- 👍 spannende Suche nach Hinweisen
- 👍 actiongeladenes Finale

UMFANG



- 👍 riesiges Arsenal an Waffen und Werkzeugen
- 👍 große Spielwiese
- 👍 Kreativmodus
- 👍 über 50 Stunden
- 👎 weniger als fünf Stunden Story

FAZIT

Survival-Horror in einer lebendigen Inseldylle, dessen halbgezeigte Storyinszenierung nicht mit der restlichen Qualität mithält.

