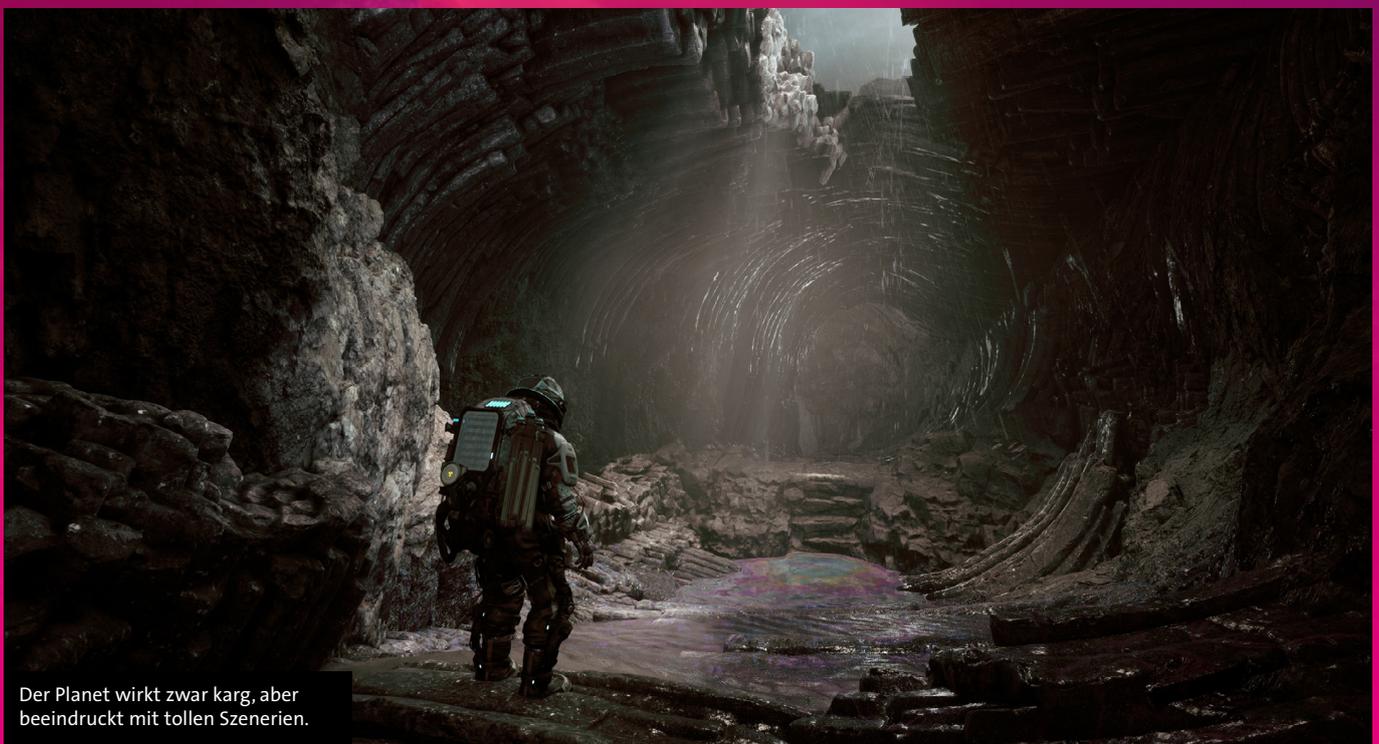


UNGEWÖHNLICH ÜBERLEBEN

Genre: **Adventure** Publisher: **11 bit Studios** Entwickler: **11 bit Studios** Termin: **2025**

Die Frostpunk-Schöpfer von 11 bit wagen sich an ein storylastiges und emotionsgeladenes Survival-Spiel, das mich seit dem Anspielen nicht mehr loslässt. Von Fabiano Uslenghi



Der Planet wirkt zwar karg, aber beeindruckt mit tollen Szenerien.

Tut mir einen kleinen Gefallen und durchwühlt mal eure Erinnerungen. Sucht nach einem ganz besonders entscheidenden Punkt in eurem Leben. Einen Moment, in dem ihr vor einer großen Entscheidung standet. Selbst wenn es sich damals nicht danach angefühlt hat. Gibt es da was? Sei es die Wahl eures Studienfaches, die Entscheidung zu einem Heiratsantrag, vielleicht auch ob ihr einem Menschen aus eurer Vergangenheit eine Verfehlung verzeihen oder ihn danach nie wieder gesehen habt. Jetzt überlegt euch, wie euer Leben verlaufen wäre, wenn ihr euch anders entschieden hättet. Was wärt ihr für eine Person geworden? Hätte sich alles ändern können, oder seht ihr euch trotzdem genau dort, wo ihr jetzt gerade auch seid? Ich weiß, kompliziert. Aber es wird noch wirrer. Was wäre, wenn ihr dieser anderen Version von euch begegnen könntet? Wenn ihr plötzlich genau vor ihr steht –

in dem Wissen, dass dieses Ich sich nur an einer Stelle völlig anderes entschieden hat. Weil es schwächer oder stärker war als ihr selbst. Was würdet ihr sagen? Was wären eure Unterschiede? Eure Gemeinsamkeiten? Genau diese Fragen stellt The Alters. Ein neues Survival-Spiel der Leute, die vorher This War of Mine, aber auch Frostpunk gemacht haben. Und obwohl ich eigentlich initial wenig Interesse an The Alters hatte, war es genau das obige Szenario, das meine Faszination geweckt hat. So sehr sogar, dass mich die Entwickler nach meiner zweistündigen Spielsitzung mit einer Brechstange vom Preview-PC entfernen mussten.

»Allein« auf einer fremden Welt

Dabei beginnt The Alters zwar mysteriös, aber auch nicht sonderlich spektakulär: Spielfigur Jan Dolski strandet auf einem fremden Planeten und weiß gar nicht so

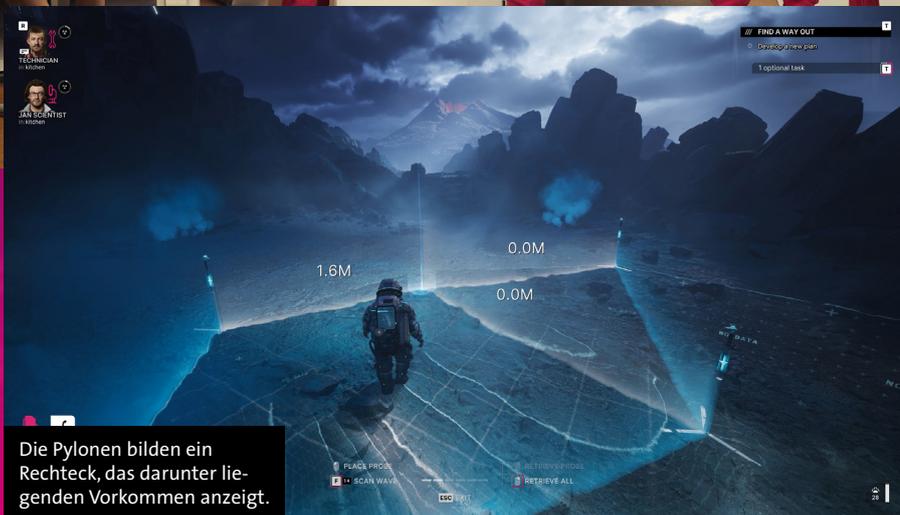
recht, was eigentlich passiert ist. Es gab irgendein Problem mit dem Raumschiff, das ihn und die gesamte Crew hierher brachte. Doch während alle Kollegen und sogar die Kapitänin in ihren Rettungskapseln verstarben, geht es Jan gut. Warum sind sie überhaupt gestorben? Warum ist er es nicht? Und viel wichtiger: Wie zur Hölle kommt Jan jetzt wieder von hier weg? Das sind die ersten Fragen, mit denen The Alters in seine Geschichte einführt, aber die schon bald unwichtig erscheinen. Außer vielleicht die letzte, denn die Sonne, um die der Planet kreist, kommt immer näher. Entsprechend hat Jan eigentlich nur Zeit bis zum nächsten Sonnenaufgang, um herauszufinden, wie er den vermaledaiten Planeten wieder verlassen kann. Was im besten Sinne ans Indie-Meisterwerk Outer Wilds erinnert.

Die Zeit lässt sich glücklicherweise verlängern, indem Jan die transportable Basis in



FULL DISCLOSURE

Wir konnten The Alters sowie auch Frostpunk 2 mehrere Stunden lang beim Entwickler in Warschau anspielen. Die Reise inklusive Verpflegung und Unterkunft wurde dabei von den 11 bit Studios bezahlt. Auf die nachfolgende Berichterstattung hat das Studio nicht eingewirkt. Die Screenshots stammen vom Studio.



Die Pylonen bilden ein Rechteck, das darunter liegenden Vorkommen anzeigt.

Gang bringt und damit quasi vor dem Sonnenlicht samt tödlicher Strahlung flieht. Blöd nur, dass er dazu allein nicht in der Lage ist. Jan weiß nicht, wie man Maschinen repariert. Jan weiß auch nicht, wie man beispielsweise einen Garten anbaut. Von Medikamenten hat er überhaupt keinen Peil. Aus all diesen Problemen setzt sich schließlich das spielerische Gerüst von The Alters zusammen: Jan muss vor der Sonne fliehen, aber auch seine Basis verbessern und nebenbei ausreichend Nahrung sammeln.

Wettrennen gegen die Sonne

Wenn das für euch erst mal nach Survival-Standard klingt, dann habt ihr den richtigen Riecher. Wenn es um die reinen Überlebensaspekte geht, wagt sich The Alters zumindest in der spielbaren Demo in keine sagenhaft neuen Gefilde. Und wenn doch, dann macht das meistens weniger Spaß als bei der Konkurrenz. Ignorieren kann man diesen grundlegenden Teil des Spiels natürlich trotzdem nicht. Lasst mich diesen Survival-Ansatz also erst mal aus dem Weg schaffen, bevor wir darüber reden, was The Alters wirklich auszeichnet. Zeit spielt die wichtigste Rolle in Jans Überlebenskampf. Im

Grunde reist er von einem Gebiet auf dem kargen, aber faszinierend designten Planeten ins nächste, muss jedoch gelegentlich anhalten und ein essenzielles Problem lösen. Im Prolog ist das die Reparatur seiner mobilen Basis, im ersten richtigen Akt geht es darum, einen Lavafluss zu überqueren. Dafür hat er jeweils unterschiedlich viele Tage Zeit. Es dauert etwa im Prolog acht Tage, bevor das Gebiet der Sonne zu nahe kommt. In dieser Zeit muss Jan Vorkehrungen treffen, die sein Überleben sichern. Also Ressourcen farmen und Strukturen bauen.

Metallurgie macht hungrig

Zu den Ressourcen gehören Metalle, aber auch organische Materie. Beides kann noch in besonders edler Form vorliegen, ist dann aber auch radioaktiv und vergiftet Jan beim Abbauen mehr und mehr. Für Vorkommen unter der Oberfläche muss ich das Gebiet zuerst scannen. Dafür platziere ich immer wieder kleine Pylone, die ein Feld abstecken und darunter das Vorkommen anzeigen. Das mache ich so lange, bis ich auf ein Zentrum stoße. Ich weiß, klingt schwer verständlich, lässt sich aber auch nicht viel besser erklären und spielt sich mindestens genauso un-

intuitiv. Wurde das Gebiet gescannt, errichte ich eine Art Bohrturm, den ich dann allerdings händisch bedienen muss. Während ich die Ressourcen sammle, vergeht die Zeit schneller. Sollte Jan zudem ans Ende seiner für diesen Tag verfügbaren Energie gelangen, dauert der Abbau extralange.

Ich muss die mir zur Verfügung stehende Zeit und Energie also gut einsetzen, damit die Reise rechtzeitig weitergehen kann. Nahrung ist ebenfalls täglich notwendig, aber zumindest in der Preview-Version gab es davon mehr als genug. Zumal Jan sein Essen auch einfach aus der organischen Materie synthetisiert und nicht gezielt auf die Suche nach Essbarem geht. So vergehen die Tage. Ich marschiere über den Planeten, baue Metalle ab, suche nach Vorkommen, errichte vielleicht mal einen Bohrturm und verbinde diesen dann mit der Basis. Gelegentlich wird besonderes Werkzeuge notwendig, das in der Basis an einer Werkbank entsteht. Fehlt eine Funktion in der Basis, darf ich sogar neue Räume herstellen und die wie in XCOM in einer 2D-Ansicht anordnen. Ist alles erledigt, haue ich mich aufs Ohr oder arbeite so lange, bis Jan in Ohnmacht fällt – Letzteres sollte vermieden werden. Schon allein aus arbeitsschutzrechtlichen Gründen. Aber auch aufgrund der radioaktiven Stürme außerhalb der Basis, schätze ich.

Me, Myself and I

Natürlich gibt es durchaus viel mehr zu erledigen, als Jan allein bewerkstelligen kann. Und wie gesagt: Eigentlich braucht es ein ganzes Team an ausgebildeten Experten, um die Station überhaupt bedienen und reparieren zu können. Und jetzt wird es endlich richtig interessant! Irgendwann stößt Jan nämlich beim Erkunden glücklicherweise

auf eine neuartige Substanz namens Rapidium, für die sein Team die Erde verlassen hat. Auf Anweisung einer schwer identifizierbaren Person, mit der Jan via krisseligen Videocalls Kontakt hat, lernt er, wozu Rapidium in der Lage ist. Das Zeug kann aus DNA-Proben, sagen wir mal, Klone erschaffen. Dafür muss Jan zwar vorher noch einen Raum namens Gebärmutter bauen, doch dann lässt sich mit ausreichend Rapidium und der Unterstützung eines Quantencomputers quasi neues Leben erschaffen. Mehr noch sogar: Jan kann sich nicht nur duplizieren, er kann in besagte Klone auch Erinnerung an ein Leben einspeisen, das er selbst nie gelebt hat. Dadurch erlangen die so genannten Alters Fähigkeiten, die dem realen Jan eigentlich fehlen. Der erste Alter ist in jedem Spieldurchgang ein Techniker, der bei der Reparatur der Basis hilft.

Danach kann ich komplett selbst entscheiden, welche Alters ich überhaupt benötige. Ein einzelner Spieldurchgang soll nie ausreichen, um wirklich alle Alters zu erschaffen. Die Entwickler wollten mir nicht mal verraten, wie viele es überhaupt gibt. Gezählt habe ich aber insgesamt neun alternative Jans plus ein Schaf. So wimmelt es irgendwann in der ganzen Basis vor Jans, die ebenfalls versorgt werden wollen, aber dafür auch Arbeiten übernehmen. Techniker Jan kann ich etwa zum Metallabbauen verdonnern, was der dann gewissenhaft tut. Dabei kann er sich wie der echte Jan übrigens ebenfalls radioaktiv vergiften, woraufhin ein wenig Erholung und vielleicht sogar ärztliche Hilfe notwendig wird. The Alters spielt sich vermutlich im späteren Verlauf also fast eher wie eine Managementsimulation, in der ich alle meine Jans zielführend einsetzen muss. Direkt gesteuert wird dabei aber



Zum Spiel gehört auch, die Räume der mobilen Basis wie in XCOM zu bauen und umzuorganisieren.

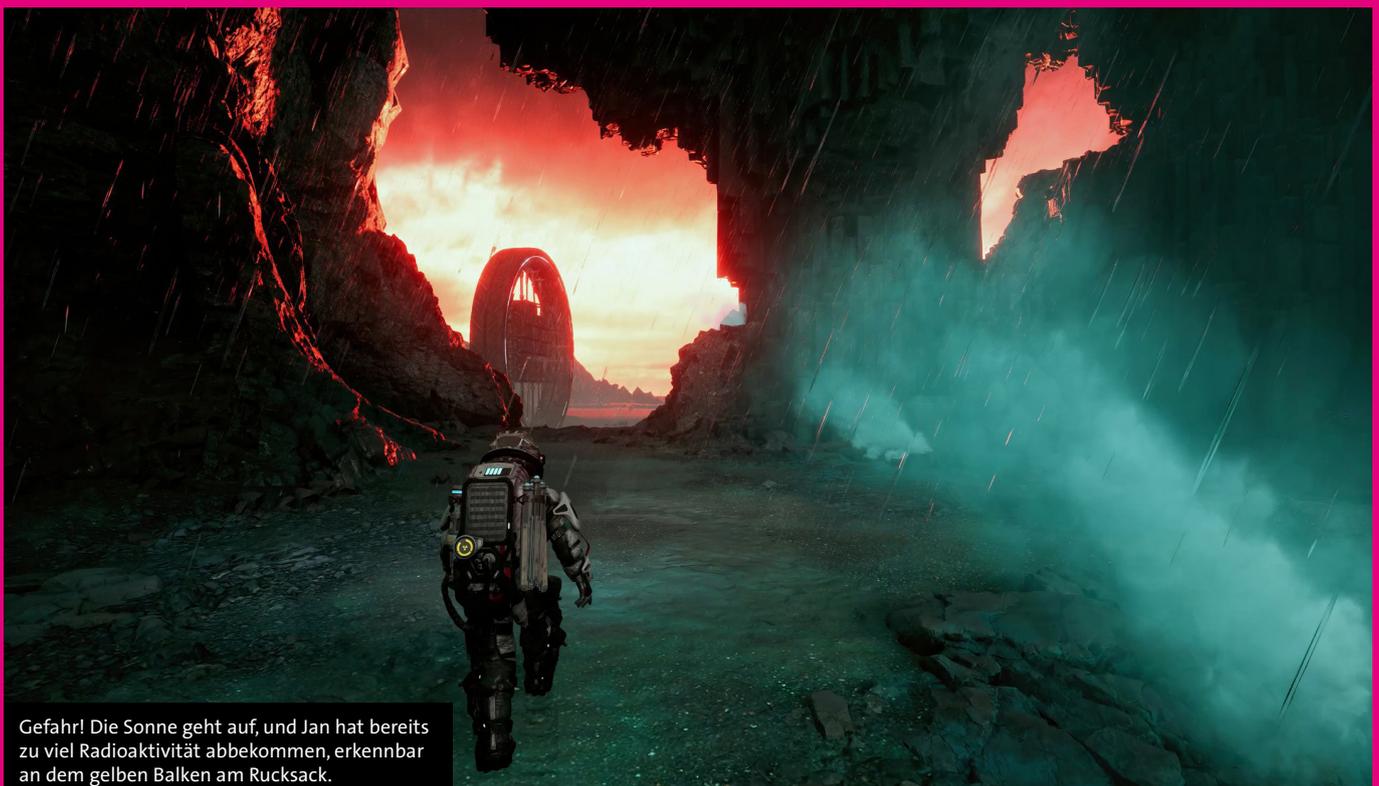
stets nur das Original. Immerhin sind die anderen Jans teilweise gänzlich andere Menschen – was auch den größten Reiz der Klonechanik ausmacht.

Ein Alptraum für den Datenschutz

Der Moment, in dem mich The Alters das erste Mal komplett gepackt hat, war kurz vor der Entstehung des ersten Alters. Und zwar genau zu dem Zeitpunkt, an dem der Quantencomputer enthüllt, dass er Jans komplettes Leben kennt. Alle seine Erinnerungen, alle seine Rückschläge und Erfolge. Mal beiseite gelassen, dass eine solche Enthüllung Jan natürlich grundlegend schockiert, gehört der dargestellte Lebensstrang zu den faszinierendsten Spielinhalten überhaupt. Er sieht nicht nur schick aus, ich kann auch wirklich an die wichtigsten Punkte von Jans Leben springen und mir durchlesen, was in seiner Vergangenheit passiert ist. Derart freigiebig sind Spiele mit dem kompletten Leben der eigenen Spielfigur selten.

Zumal Jans Leben einerseits vollgepackt ist mit Enttäuschungen, andererseits sich aber auch erstaunlich nahbar und menschlich anfühlt. Jan ist in gewisser Weise eben ein Typ wie du und ich, und man kauft dem Spiel ohne zu fragen ab, dass Jans Leben wirklich so ausgesehen hat.

An einigen Punkten kann ich schließlich entscheiden, dass Jan sich in der Vergangenheit anders verhalten hat, um einen entsprechenden Alter zu generieren. Beispielsweise zweigt das Leben des Technikers früh vom Hauptpfad ab. Statt seine Mutter zurückzulassen, um aufs College zu gehen, ist Techniker-Jan zu Hause geblieben und hat seinen versoffenen Vater schließlich rausgeworfen. Wie sein Leben ab diesem Punkt weiter verlaufen ist, kann ich nach der Abspaltung ebenfalls durchlesen. Und das gilt für jede einzelne alternative Version im Spiel. Mich durch die Lebensgeschichte jedes Jans zu wühlen, hat mich als ungesund neugierigen Menschen sofort gefesselt.



Gefahr! Die Sonne geht auf, und Jan hat bereits zu viel Radioaktivität abbekommen, erkennbar an dem gelben Balken am Rucksack.



Gelegentlich könnt ihr euch ein wenig entspannen und Zeit mit euren Kopien verbringen

Unangenehme Selbstgespräche

Noch spannender ist nur, mit dem generierten Menschen selbst zu sprechen. Jeder Jan hat eine andere Persönlichkeit, die durch sein Leben geprägt wurde. Techniker-Jan scheint aufbrausend, aber beweist immer wieder trockenen Humor. Allerdings sagt ihm die Erkenntnis gar nicht zu, nur eine generierte Kopie eines anderen Jans zu sein. Der Wissenschaftler wiederum kommt mit dieser Erkenntnis besser klar und ist eher daran interessiert, für das aktuelle Problem nach Lösungen zu suchen. Schon ab der ersten Begegnung muss ich jedem Jan etwas anders entgegenreten.

Dabei hilft wiederum ein Blick in die Lebensgeschichte des jeweiligen Alters, so weiß ich immerhin, was beiden Jans etwas bedeutet. Im Falle von Techniker-Jan ist das seine Beziehung zur Mutter. Mein Jan und der Techniker kommen sich näher, als sie einen Teller selbstgemachte Piroggen teilen. Wie sie ihre Mutter früher gerne gemacht hat – nur in ungenießbar.

Die Beziehung zu den Alters ist der wahre Fokuspunkt in The Alters. Das ganze Survival-Gameplay wirkt – zumindest in der spielbaren Version – noch wie Beiwerk. Es macht viel mehr Spaß, sich mit sich selbst anzufreunden oder zu zanken. Und das, obwohl ich hier auch erst an der Oberfläche gekratzt habe. Im Interview mit Tomasz Kisilewicz von den 11 bit Studios verrät mir der Game Director, dass die Alters auch untereinander Beziehungen pflegen würden. Einige Versionen kämen mit anderen also besonders gut zurecht oder überhaupt nicht. Oder sie hätten entgegengesetzte Wünsche, sodass mein Jan einen Alter bewusst verärgert, um einen anderen glücklich zu machen. Es könne sogar passieren, dass sich letztlich alle Alters gegen mich verschwören, eine Revolte anzetteln und Jan einfach rauswerfen – dann muss ich neu laden und meine Entscheidungen bis dahin überdenken.

Mehr als nur Survival

Bis es so weit kommt, dauert es natürlich eine ganze Weile. Und ob das in dieser Form wirklich klappt und auch nachvollziehbar bleibt, kann ich bislang nicht sagen. Bei mir

habe ich lediglich zwei Alters aufgeweckt, war mit einem beim Mittagessen, und mit dem anderen habe ich sogar nur wenige Worte gewechselt. Und trotzdem war ich bereits unheimlich investiert in die ganze Geschichte. Ich hätte am liebsten sofort noch viel mehr Alters aufgeweckt, um ihre Lebensverläufe zu studieren und herauszufinden, was sie vom echten Jan abhebt.

Ich war aufrichtig erstaunt, wie sehr mich das Ganze an den Bildschirm fesselt. Allein dadurch, wie clever das Spiel seine Prämisse umsetzt. Wie gut und natürlich die Dialoge geschrieben sind, spielt da auch mit rein. Das ist eine einzigartige Stärke von The Alters, gerade im Vergleich zu anderen Survival-Spielen. Es zeigt einmal mehr, dass 11 bit eben weiß, wie Geschichten erzählt gehören. Wie man Dramatik und Tiefgründigkeit schafft, selbst in ansonsten eher erzählerisch schwachen Genres. Das war ja bereits das, was Frostpunk ausgezeichnet hat. Jetzt scheint dem Team ein ähnlicher Kniff im Survival-Bereich zu gelingen.

Alte(r) Probleme?

Das zerstreut natürlich nicht alle Probleme, die The Alters hat. Ich kann mir etwa gut vorstellen, dass irgendwann auch die Survival-Teile noch mehr Facetten benötigen, damit ich weiter motiviert bleibe. Für Kollegin Leya von MeinMMO zählt The Alters schon gar nicht mehr wirklich zu den Survival-Spielen. Aber fairerweise habe ich ja auch hier noch lange nicht alles gesehen und kann noch nicht einschätzen, wie spannend das wird, sobald ich mit vier oder fünf anderen Ichs jongliere. Ein finales Urteil ist demnach noch nicht möglich. Dafür kann ich aber schon jetzt eine wichtige Entscheidung fällen! Und zwar entscheide ich mich daran zu glauben, dass 11 bit das hinbekommt. Was ich gespielt habe, hat großen Spaß gemacht, und gemessen an den vorherigen Projekten des Studios mache ich mir wenig Sorgen um die Qualität. Mal schauen, ob diese Entscheidung eine wird, aus der eine andere Version von mir hervorgeht, die sich später darüber ärgert, jemals so optimistisch gewesen zu sein ... aber das Risiko gehe ich ein. Vielleicht ist sie ja nett. ★

MEINUNG

Positiv Fabiano
@HappyAdrony



Meine Güte. Ich hätte niemals gedacht, dass mich The Alters wirklich derart packt! Ich bin ganz ehrlich, eigentlich wollte ich nur wegen Frostpunk 2 überhaupt auf diesen Studiobesuch, aber danach konnte ich nicht mehr aufhören, an The Alters zu denken. Dieses Spiel wirft so viele spannende Fragen auf und hält mich mit seinen unterschiedlichen Lebenswegen durchgehend bei der Stange. Ich kann es kaum erwarten, endlich noch viel mehr alternative Versionen von Jan kennenzulernen. Da könnte was Großes auf uns zukommen!

MEINUNG

Negativ Fabiano
@MadAdrony



Klar, die verschiedenen Varianten zu belabern und mehr über die Hintergründe der ganzen Expedition zu erfahren, das klingt schon spannend. Aber mal im Ernst: als Survival-Spiel taugt The Alters sicherlich nicht. Es spielt sich einfach noch recht dröge bis umständlich, und obendrein bewegt sich Jan über den Planeten, als hätte er in all seinen Gliedmaßen verkürzte Bänder. Wenn die Faszination der Alters einmal verfolgt ist, muss es spielmechanisch passen, und hier bietet The Alters noch zu wenig.

MEINUNG

Normal Fabiano
@StillAdrony



Beide Fabianos haben ein wenig Recht. Und in beiden Fällen gilt weiterhin zu bedenken, dass ich keine fertige Version von The Alters gesehen habe. In den zwei Stunden hat die Story bei mir den größten Eindruck geschunden, da ich einfach derart gespannt auf die ganzen Lebenswege von Jan bin. Aber was ist, wenn irgendwann alle erkundet wurden? Dann muss The Alters mich auch spielerisch packen, und das hat es bisher nicht so recht geschafft. Aber auch hier gilt es, erst mal abzuwarten. Immerhin war was ich gespielt habe nur der Prolog und ein wenig aus dem ersten Kapitel. Es wirkt, als könnte da noch einiges kommen. Ich freue mich vor allem, dass The Alters so aus dem Nichts meine Faszination wecken konnte. Das gelingt normalerweise kaum einem Survival-Spiel, schon gar nicht im Weltraum. Aber The Alters steht jetzt jedenfalls weit oben auf meiner Wunschliste.