

FTL

Das über Kickstarter finanzierte Retro-Kleinod **Faster Than Light** lässt die moderne Spielerschaft erleben, wie die Titel der 80er-Jahre motivierten: mit Frust. Von Patrick C. Lück



Unser **Raumschiff 1** liefert sich eine Schlacht mit einem **Scout 2** der nicht unbedingt friedvollen Rock-Fraktion. Da wir durch Raketen und Strahlenbeschuss bereits jede Menge **Treffer 3** einstecken mussten, ist an Bord ein **Feuer 4** ausgebrochen. Um die Flammen zu ersticken, öffnen wir die Bordtüren zum Weltall, um den brennenden Räumen die Luft zu entziehen. Unterdessen bekämpft der Großteil unserer Crew ein feindliches **Enterkommando 5**, während ein einsamer Mechaniker die defekte **Sauerstoffversorgung 6** repariert. Den Zustand der Schiffssysteme, die Energieverteilung und die ausgerüsteten Waffen sehen wir in der **Statusleiste 7**. Entscheidend ist neben dem Überleben der Besatzung die **Hüllenintegrität 8**. Wenn diese auf null steht, fliegt uns das Schiff um die Ohren – und wir müssen das Spiel von vorne beginnen.

Genre: **Weltraum-Taktik** Publisher: **Subset Games** Entwickler: **Subset Games**
 Termin: **14.9.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8135 Auf DVD: Test-Video

Frust – er gilt als »die« Sünde im modernen Spieldesign. Spiele sollen durchgehend motivieren, unterhalten, fließen. Folglich sind viele heutige Titel, insbesondere die mit hohem Budget, aus Sicht erfahrener Spieler zu leicht und anspruchs-

los. Das Weltraum-Taktikspiel **FTL: Faster Than Light** erinnert uns an eine Zeit, in der Frust und Niederlagen als Ansporn dienen, das Spiel nochmal von vorne zu beginnen. Schon der Ur-Dungeon Crawler **Rogue** (1980) schickte seine Spieler immer wieder in zufallsgenerierte Monsterkampf-Schleifen. Das Scheitern auf halbem Wege war da kein Ausrutscher, sondern Teil des Konzepts und

diente als Triebfeder für weitere Versuche. Auch Shoot'em Ups wie **Xenon 2**, **Chaos Engine** oder **Turrican** setzten auf den Dreiklang »versuchen, scheitern, neu beginnen«. Spieler der 80er- und frühen 90er-Jahre kannten oftmals nichts anderes, meist gab es noch nicht mal eine Speicherfunktion. Okay, dafür waren die Spiele kürzer, selbst der Klassiker **Prince of Persia** dauerte von

So spielt sich FTL



Die Flucht: Wir fliehen vor den Rebellen, die uns mit der Zeit den Weg zu immer mehr Sektoren abschneiden.



Der Weg: Welche Route wir einschlagen, liegt zum Teil bei uns. Die Sektoren sind in zivil, feindlich und nebelig unterteilt.



Der Endkampf: Am Ende der Flucht wartet der mehrstufige Showdown mit dem bis an die Zähne bewaffneten Flaggschiff der Rebellenflotte.

Anfang bis Ende nur eine knappe Stunde. Doch um Letzteres überhaupt zu erreichen, musste man Dutzende Stunden des Übens und Scheiterns investieren. So wie nun in **FTL**.

FTL fällt in die Kategorie der »Roguelikes« – also jener Programme, deren Spielprinzip an den Rollenspiel-Klassiker **Rogue** erinnert, der einst auch Condor (das spätere Blizzard North) zum ersten **Diablo** inspirierte. In **FTL** jagen wir allerdings keine Höllenmonster, sondern übernehmen das Kommando über ein Raumschiff, das von einer ganzen Rebellenflotte quer durch die Galaxis gejagt wird. Letztere wird bei jedem Spielstart neu ausgewürfelt, sodass jeder Anlauf anders verläuft als der vorige. Speicherstände gibt's dabei nicht (außer beim Verlassen des Spiels) – wer unterwegs das Zeitliche segnet, muss wieder von vorne anfangen. Und das Scheitern gehört durchaus zum

Flucht von vorne

Spielprinzip, die wenigsten Anläufe enden mit einem erfolgreichen Endkampf. Da ein vollständiger Durchlauf aber nur eine bis zwei Stunden in Anspruch nimmt, bleibt die Motivation zum Neubeginn stets hoch, zumal wir immer dazulernen: Wir optimieren unsere Strategien, finden neue Quests und Lösungswege, probieren andere Waffen aus und schalten zusätzliche Raumschiff-Typen frei, mit denen sich der nächste Versuch gleich ganz anders spielt. Auch beim zigsten Anlauf wird uns so niemals langweilig, und das trotz des happigen Schwierigkeitsgrades, der uns schon auf der niedrigsten Stufe »easy« ordentlich in Schwitzen bringt.

Doch wie spielt sich **FTL** denn nun? Mit unserem Raumschiff, das wir zum Spielbeginn auswählen und taufen, und einer Crew, die im Verlauf der Partie wachsen oder schrumpfen kann, starten wir an einem Ende der Galaxis und müssen das andere erreichen. Dazu durchqueren wir mehrere Sektoren, die jeweils ein paar Dutzend Sternensysteme enthalten. Kundenweise ziehen wir, ähnlich wie in **Master of Orion 2**, zwischen den Systemen hin und her, wobei am anderen Ende der Sektorenkarte jeweils der Ausgang in den nächsten Sektor wartet. Mit jedem Zug rückt uns aber die verfolgende Rebellenflotte weiter auf die Pelle. Gemütliches Erforschen können wir also knicken.

In den Planetensystemen erwarten uns kleine Quests, Zufallsereignisse, Händler oder Feinde. Gefechte tragen wir in pausierbarer Echtzeit aus, feindliche Schiffsmodule können wir gezielt anvisieren, was zahllose

Wo kaufen?

FTL gibt es sowohl auf der Homepage der Entwickler als auch auf den Online-Vertriebsplattformen Gog.com und Steam für 9,99 Euro. Abgesehen von der Steam-Variante sind die Versionen DRM-frei.

Strategien ermöglicht: Legen wir den Schildgenerator lahm, kappen wir die Sauerstoffversorgung der Crew oder knipsen wir die Waffenzentrale aus? Oder beamen wir per Teleporter einen Entertrupp hinüber? Lassen wir einen Brand an Bord von unserer Crew löschen, was allerdings ihr Leben gefährdet, oder blasen wir das Feuer aus, indem wir eine Schleuse zum All öffnen – freilich erst, nachdem wir unsere Besatzung in sichere Räume bugsiert haben? Zusammen mit dem frei aufrüstbaren Schiff, der in Erfahrung und Level aufsteigenden Mannschaft, Zusatzmodulen, Treibstoff- und Munitionsverbrauch sowie Waffen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen entwickelt **FTL** so einen ungeahnten Tiefgang. Wir könnten die Galaxis sogar durchqueren, ohne einen Schuss abzufeuern – bis zum Endkampf. Das Ausprobieren neuer Taktiken macht den großen Reiz von **FTL** aus. Schade nur, dass der übermäßige Zufallsfaktor einige Durchläufe von vornherein unmöglich macht, etwa wenn wir unterwegs keine brauchbaren Waffen-Upgrades finden, mit denen wir das Finale bestehen können.

Nichtsdestotrotz bleibt **FTL** ein Retro-Kleinod – und eine Crowdfunding-Erfolgsgeschichte. Das Spiel war schon weit fortgeschritten, als die Entwickler, zwei ehemalige 2K-Games-Mitarbeiter, auf Kickstarter um 10.000 Dollar bat, um ihm den letzten Feinschliff zu verpassen. Am Ende bekamen sie über 200.000 Dollar! Das zusätzliche Geld investierten die Designer unter anderem in den herrlichen Retro-Soundtrack: Perfekter und dynamischer Düdel-Sound im 8Bit-Charme der 80er-Jahre untermalt das ganze Spiel und lässt sich sogar separat für wenige Euro erwerben. Die Grafik hält sich ebenfalls weitgehend an die pixelige 8Bit-Ästhetik. Was sie an Liebe zum Detail oder beim Art Design vermissen lässt, macht sie durch aufgeräumte Menüs und Übersicht wieder wett. Patrick C. Lück / GR



Frust macht Spaß
Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Hey, so jung habe ich mich schon lange nicht mehr gefühlt. Auf einmal bin ich wieder der dreizehnjährige Junge, der anstatt frustriert in den Competition-Pro-Joystick zu beißen lieber noch einen Anlauf in Klassikern wie Xenon 2, Gods, Prince of Persia oder X-Out unternimmt. Gut, Retro-Spiele sind auf Kickstarter gerade der letzte Schrei, aber **FTL** ist der beste Beweis dafür, dass Altes nicht automatisch schlecht sein muss, wenn die Entwickler wissen, worauf es ankommt. So entpuppt sich **FTL** trotz seiner simplen Oberfläche als anspruchsvoller und komplexer »Roguelike« mit einer süchtig machenden Motivationsspirale. Und nun entschuldigen Sie mich, ich habe einen Endgegner zu besiegen.

Stärken

- + schöne Musikuntermalung
- + tiefe Spielmechanik
- + Motivations-Tretmühle vom Feinsten
- + jede Menge Retro-Charme

Schwächen

- Zufallsfaktor führt manchmal zu unlösbaren Situationen

TERMIN 14.9.2012 PREIS ca. 10 Euro USK nicht geprüft

FTL: Faster Than Light

Weltraum-Strategie

Publisher Subset Games
Entwickler Subset Games
Sprache Englisch
Ausstattung Download-Spiel

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- stimmige Pixelgrafik mit viel 8bit-Charme
- übersichtlich gestaltet
- wenig Detailliebe und Abwechslung
- mäßiges Art Design

SOUND

- herausragender, perfekt passender Retro-Soundtrack
- keine Sprachausgabe
- dünne Soundkulisse

BALANCE

- zwei Schwierigkeitsgrade
- hoher Lernfaktor bei jedem Durchlauf
- Kämpfe meist umgebar
- Zufallsfaktor führt zu starken Schwankungen bei der Schwierigkeit

ATMOSPHÄRE

- toller Retro-Charme
- starke Bindung zur Crew
- spannende Hetzjagd durch die Galaxis
- süchtig machende Motivationsspirale

BEDIENUNG

- sauberes und übersichtliches Interface
- einfache Maus- und Tastaturlbedienung
- nicht frei konfigurierbar

UMFANG

- enormer Wiederspielwert
- viele freischaltbare Schiffstypen
- viele Items und Taktiken zum Ausprobieren
- einige Kämpfe strecken den Ablauf künstlich

STARTPOSITIONEN

- jedes Mal neu ausgewürfelt
- nie langweilig
- Quests mit mehreren Lösungswegen
- Elemente wiederholen sich mit der Zeit

KI

- gegerische Crew reagiert klug auf Schaden
- greift gezielt wichtige Systeme an
- Entertrupps lassen sich zu leicht in Fallen locken

EINHEITEN

- massig Schiffupgrades
- Crew sammelt Erfahrung
- zusätzliche Items, Module und Waffen
- pro Durchgang oft zu wenig Waffenauswahl

ENDLOSSPIEL

- motiviert immer wieder neu
- niemals gleich
- Scheitern als Motivation

