

Submerged

ABHÄNGEN BEI TRAURIGER MUSIK

Miku sucht nach Vorräten für ihren verletzten Bruder.

Genre: **Abenteurer** Publisher: **Uppercut Games** Entwickler: **Uppercut Games** Termin: **3.8.2015** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Submerged im Test: Bei den ersten Videos und Bildern des Adventures hatten wir mit einem anmutigen und berührenden Erlebnis gerechnet. Nun sind wir nach knapp drei Spielstunden schlauer. Und mächtig enttäuscht. Von Sascha Penzhorn

In Submerged schlüpfen wir in die Rolle des der jungen Miku, die mit einem Fischerboot durch eine überschwemmte Stadt fährt und nach Lebensmitteln und Medikamenten für ihren verletzten Bruder sucht. Das klingt doch erst mal gar nicht schlecht. Geheimnisvolle, versunkenen Ruinen und eine Protagonistin, die völlig auf sich allein gestellt ist, während ihr Bruder dringend Hilfe braucht. Und dann stellt die Heldin fest, dass sie auf Schritt und Tritt von unheimlichen Kreaturen beobachtet wird. Jetzt hätte nur noch jemand ein spannendes Spiel zu diesem Szenario entwickeln müssen. Stattdessen sammeln wir zehn Vorratskisten ein, flicken unseren Bruder zusammen und fahren keine drei Stunden später schon wieder raus aus der Stadt. Spiel erledigt!



Submerged spielt in einer versunkenen Stadt. Deren Bewohner gibt es längst nicht mehr.

Schöner Weltuntergang

Unser Bruder ist verletzt und verbringt die gesamte Spielzeit schlafend oder jammern in einem sicheren Versteck. Damit es ihm an nichts mangelt, besorgen wir Verbände, Insektenspray und andere wichtige Gegenstände, die in insgesamt zehn Kisten stecken, welche allesamt auf hohen Gebäuden wie Hotels oder Krankenhäusern platziert sind. Es handelt sich dabei um an Fallschirmen ab-

geworfene Notpakete. Um die Goodies aufzuspüren, beobachten wir die Gegend zunächst mal durch unser Fernrohr.erspähnen wir eine Vorratskiste, ein Turbo-Upgrade für unser Boot oder ein »Geheimnis«, wird unser Fund auf der Karte markiert. Dann tuckern los, vorbei an allerlei Meeresgetier, das gelegentlich aus dem Wasser springt und eine Weile neben uns her schwimmt. Wale, Rochen, Delphine – so wirklich einsam fühlen wir uns nie in der versunkenen Stadt. Schön anzuschauen ist die Spielwelt auf jeden Fall.

Scheitern unmöglich

Erreichen wir ein Gebäude mit einer Vorratskiste auf dem Dach, verlassen wir unser Boot und beginnen einen langweiligen, weil ungefährlichen und quälend langsamen Aufstieg. Dazu nutzt die Heldin Schlingpflanzen und Fenstersimse an der Fassade. Abrutschen, die Protagonistin versehentlich in einen Abgrund befördern oder den Halt verlieren können wir nicht – wir haben es versucht, ganz ehrlich! Und so kraxeln wir ohne jede Herausforderung die Wände entlang, immer auf der Suche nach der nächsten Ranke, die uns ein Stück näher ans Dach bringt, auf dem die heiß begehrte Vorratskiste wartet. Ein Zeitlimit gibt es nicht – unser Bruder



Wir hangeln uns einen Fenstersims entlang. Unten blinkt eines der versteckten Sammelbildchen.

Nicht mal für Kleinkinder

Das Gameplay von Submerged ist so simpel, dass es selbst für Vorschüler keine große Herausforderung darstellen dürfte. Für die ganz kleinen Nachwuchszocker sind die unheimlichen Algenmonster allerdings eine Spur zu gruselig, auch wenn sie zu keinem Zeitpunkt eine Gefahr für die Hauptfigur darstellen. Zudem gibt es haufenweise Spiele speziell für Kids, die spaßiger, anspruchsvoller und trotzdem günstiger sind.

wartet geduldig auf seine Medizin und sein Essen, also können wir Miku auch einfach mal irgendwo hängen lassen und locker einen Kaffee kochen. Im Hintergrund spielt derweil dramatisch ein trauriges Klavier, das die Geschichte von einer heroischen Anstrengung erzählt, die niemals stattfindet.

Kein Erfolgserlebnis

Haben wir eine der Kisten erreicht, bringt uns das Spiel automatisch zu unserem Bruder zurück. Dann ruht sich Miku kurz aus und macht sich auf dem Weg zur nächsten Kiste. Sehr viel spannender wird es nicht. Und wo es kein Scheitern, keinen Zeitdruck und keine wirkliche Gefahr gibt, haben wir auch nicht das Gefühl, wirklich etwas erreicht zu haben. Wir haken einfach nur eine Einkaufsliste ab, schippern von Kiste zu Kiste, klettern immer gleiche Fassaden rauf und fühlen uns durch das Klavier im Hintergrund immer mehr gestört. Immerhin – nach jeder eingesammelten Kiste wird ein Stück aus der Hintergrundgeschichte der beiden Kinder



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Submerged erzählt die rührende, emotional packende Geschichte von ... haha, kleiner Scherz! Miku und ihr Bruder könnten mir unmöglich egal sein, weil das Spiel keinerlei Bindung zwischen ihnen und dem Spieler erzeugt. Und auch die versunkene Stadt selbst ist nicht mehr als Fassade. Die Hälfte der überschwemmten Häuser kann man gar nicht erst betreten oder erklettern. Die Ruinen bieten bis auf ein paar vergammelte Plakate und Schriftzüge keinerlei Hinweis darauf, wer hier mal gelebt haben soll. Statt in den Häusern nach Vorräten zu suchen und so etwas über die ehemaligen Bewohner zu erfahren, erklimmen wir nur eine Außenwand nach der anderen und finden sämtliche Goodies sicher verpackt auf dem Dach. Es gibt auch keine »Message« oder einen tieferen Sinn, der sich zum Spielende offenbart. Ich hatte fest mit irgendwas über globale Erwärmung oder Umweltschutz gerechnet. Wer sich fünf Minuten Gameplay auf Youtube anschaut, hat alles gesehen, was Submerged zu bieten hat.



Auch mithilfe von Kletterpflanzen erklimmen wir die versunkenen Gebäude der Stadt.

erzählt. Mami hat's beim Angeln in einem Sturm zerlegt, Papi ist Alkoholiker. Vorgeführt wird das mit Zeichnungen von Strichmännchen, die ein wenig an Höhlenmalereien erinnern. Das sieht ganz nett aus, lässt uns emotional aber kalt. Ein Hauch von Spannung kommt erst auf, als wir mit dem Fernglas eine unheimliche, von Algen bedeckte Kreatur entdecken, die uns aus weiter Ferne beobachtet. Lauern hier am Ende vielleicht doch noch Gefahren?

Unfreiwillig komisch

Je weiter wir in den knapp zwei Stunden Netzspielzeit voranschreiten, desto öfter begegnen wir den gruseligen Algen-Ötzis. Diese greifen aber nicht an, sondern hauen einfach nur ab, indem sie hinter der nächstbesten Ecke verschwinden oder sich ins Wasser stürzen. Kommen wir diesen Gestalten mal schneller näher, als es die KI verkraftet, lösen sich die Kameraden ganz einfach wie geplatze Seifenblasen in Luft auf. Mehr Interaktion gibt's hier nicht. Beim genaueren Hinsehen fallen uns auch diverse Macken in der Spielwelt auf. Vögel wabern auf einer Fensterbank fröhlich auf und ab, als herrsche dort reger Wellengang, Grasbüschel schweben in der Luft herum und manchmal fallen wir dank unsauberer Kollisionsabfrage durch die Spielwelt. Immerhin: Wann immer wir durch die Karte rauschen, setzt uns das Spiel nach wenigen Sekunden zurück und wir müssen nicht neu starten.

Sinnlose Streckung

Submerged erzählt eine langweilige Story und bietet keinerlei Action, Abwechslung, Rätsel oder Spannung. Wer angesichts der lächerlich kurzen Spielzeit das Gefühl hat, nicht genug für sein Geld zu bekommen, kann aber immerhin noch 60 sogenannte »Geheimnisse« entdecken. Dabei handelt es sich um noch mehr Strichmännchen-Zeichnungen, die überall in der versunkenen Stadt herumliegen und die Geschichte von deren Untergang erzählen. Zudem gibt es versteckte Upgrades für das Boot, mit denen der Turbo verbessert wird. Bringt spieltechnisch nur so gut wie nichts, weil die Welt

ohnehin mickrig ist und sich das Teil mit aktiviertem Booster nicht mehr steuern lässt. Irgendwelche aufregenden Enthüllungen oder ein verstecktes Ende gibt's nicht. Immerhin finden wir eine Handvoll netter Schauplätze wie ein versunkenes Riesenrad oder eine verfallene Brücke. Doch wer hat hier vor der Katastrophe gelebt? Darauf geben die Ruinen keine Antwort, und so finden wir auch keine Tagebücher oder Habseligkeiten der Stadtbewohner. Sie bleiben einfach nur ertrunkene Strichmännchen. Und das rührt uns so gar nicht. ★

SUBMERGED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom II X4 955
Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4770
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4770k / AMD FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne Spielwelt
- gelungene Tag-Nacht-Wechsel und Wettereffekte
- die eigentlich schöne Musik bietet kaum Variationen
- einige Darstellungsfehler
- schwache Animationen

SPIELDESIGN



- Suche mit Fernrohr nach Kisten nicht ganz reizlos
- monotones Gameplay
- Klettern quälend langsam
- stellenweise Probleme mit der Kollisionsabfrage
- versunkene Stadt nur Fassade

BALANCE



- geeignet für absolute Einsteiger
- Scheitern ist unmöglich
- Turbo-Aufwertungen für das Boot sind sinnlos
- Kletterpartien ohne Fallen, Puzzles, Absturzgefahr

ATMOSPHÄRE/STORY



- einige tolle Sehenswürdigkeiten und Tiere
- Story wird in Zeichnungen erzählt
- Handlung lässt uns kalt
- keine emotionale Bindung mit der Hauptfigur
- langweiliges, vorhersehbares Ende

UMFANG



- 60 versteckte Sammelbildchen strecken die Spielzeit etwas
- maximal vier oder fünf Stunden Spielzeit
- winzige Welt
- null Wiederspielwert
- viel zu wenig fürs Geld

FAZIT

Submerged entpuppt sich schnell als monotone Kletterorgie ohne jede Herausforderung, interessante Handlung oder tieferen Sinn.

