

Firewatch

DURCHS FEUER GEHEN

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Campo Santo** Termin: **9.2.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5-8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Es ist wunderschön und erzählt eine fesselnde Geschichte, am Ende geht ausgerechnet Firewatch allerdings das Feuer aus. Von Elena Schulz

Es ist 1989, Sommer und verdammt heiß. Wir sitzen an einem Holztisch und tippen auf einer alten Schreibmaschine. Immer wieder wischen wir uns Schweiß von der Stirn. Unseren neuen Job hatten wir uns angenehmer vorgestellt: Wir arbeiten als Wächter in einem Nationalpark und halten nach Bränden Ausschau. Firewatch eben.

Als wir in der Ferne ein Feuerwerk erblicken, schickt uns unsere Chefin Delilah los, um der Sache auf den Grund zu gehen. Mit Rucksack, Karte und Kompass geht es in die Wildnis. Und was wie ein routinierter Job beginnt, wird schnell zu einem packenden Mysterium im vermeintlichen Natur-Idyll.

Ab ins Grüne

Wir sind Henry, 39, und arbeiten zum ersten Mal als sogenannter »Lookout« in Wyoming. Nicht aus Liebe zur Natur, sondern weil wir unserem Alltag entfliehen wollen. Zu Beginn können wir einige Hintergrundinfos für Henry festlegen, seine grundlegende Motivation bleibt aber immer gleich. Unsere persönlichen Entscheidungen werden aber später hin und wieder aufgegriffen, wenn wir Delilah von unserer Vergangenheit erzählen.



Der Aussichtsturm fungiert als Basis, wir wohnen aber auch hier.

Insgesamt bleiben die Konsequenzen in Gesprächen aber gering: Zwar haben wir immer verschiedene Antwortmöglichkeiten oder können auch einfach schweigen (ähnlich wie bei Telltale-Adventures), die Dialoge verändern sich aber nur minimal. Lediglich unsere Beziehung zu Delilah können wir selbst gestalten, je nachdem, wie offen oder regelmäßig wir ihr antworten. Trotzdem ist die Story von Firewatch unterm Strich linear.

Eigentlich ist es unsere Aufgabe als Lookout, unerlaubte Lagerfeuer oder wie zu Beginn des Spiels ein Feuerwerk zu unterbinden. Das klingt nicht spannend, allerdings zieht uns überraschenderweise bald ein

Mysterium in seinen Bann. Als wir von einer Park-Tour zurückkehren, werden wir von einem Mann beobachtet, und wenig später bricht man in unsere karge Unterkunft ein. Hinzu kommt ein merkwürdiger Zaun, von dem man uns um jeden Preis fernhalten will.

Plötzlich Detektiv

Mehr wollen wir nicht zur Story verraten. Deshalb nur ein kurzes Fazit: Sie ist durchweg spannend, auch wenn es während der ganzen Erkunderei ab und an Leerläufe gibt. Während uns das Mysterium zu Beginn unheimlich motiviert, geht Firewatches Flamme am Ende die Luft aus. Es fehlt ein echter Höhepunkt am Schluss. Doch je mehr Zeit wir in Wyoming verbringen, desto klarer wird es, dass andere Dinge wichtiger sind als das Geheimnis. Etwa die Charakterzeichnung: Obwohl man keiner Figur persönlich begegnet, sondern nur über Funk Kontakt hat, sind vor allem die Menschen und ihre Beziehungen wichtig. Beinahe jeder im Park versucht, vor irgendetwas zu entkommen oder ist auf der Suche nach sich selbst.

Wer die Geduld für eine eher persönliche Erzählung hat, kommt hier voll auf seine Kosten. Die Menschen in der Story erwachen auf eine ganz natürliche Art und Weise in unseren Köpfen zum Leben.

Spaziergang mit Hindernissen

Eigentlich sind wir über die komplette Spielzeit (etwa sechs Stunden) nur mit Unterhal-



Vorratskisten enthalten wichtige Items und Dokumente wie Briefe.



Vor allem abends präsentiert Firewatch sich sehr atmosphärisch.



Tagsüber überzeugt das Adventure mit stimmigen Lichteffekten.



Firewatch lebt von Details. Alle Fundstücke landen in unserer Hütte.



Wir können viele Objekte betrachten, aber nur mit einigen interagieren.

tungen und dem Erkunden beschäftigt – Firewatch ähnelt einem »Walking Simulator« wie Dear Esther. Zwar können wir beinahe alle herumliegenden Gegenstände hochheben und anschauen, allerdings erfüllt das keinen spielerischen Nutzen. Stattdessen erzählt jedes Kleinod eine eigene Geschichte, in der Summe ergibt sich ein atmosphärisches Mosaik der Spielwelt.

Während wir die Wildnis durchstreifen, müssen wir klettern und uns mit verschiedenen Hilfsmitteln eindecken, die wir nach und nach finden. So helfen uns Seile, Hänge zu überwinden, während wir Bäume mit unserer Axt zu Brücken machen. Wirklich oft

passiert das aber nicht, der Fokus liegt auf dem Eintauchen in die liebevoll gestaltete Umgebung. Wir finden Unmengen von tollen Details am Wegesrand. Beispielsweise eine Schildkröte, die wir als Haustier adoptieren können, oder Vorratskisten mit Briefen von anderen Lookouts oder Waldarbeitern. Rätsel gibt es nicht zu lösen, als Belohnung für Entdecker bleibt oft nur ein zusätzlicher Dialog.

Firewatch lebt von seinen Details – und das auf eine Art und Weise, die herausragend ist. Die größte Stärke des Spiels ist eine fesselnde Atmosphäre, die wir in dieser Form selten erlebt haben. Wir verlieren uns in dieser Welt aus kleinen Geschichten und Entdeckungen. Der Nationalpark wird derart lebendig, dass man gar nicht aufhören kann mit dem Erkunden. Es ist ein einzigartiges Spielgefühl, das man erlebt haben muss.

Wen das über die Schwächen im Gameplay und die unaufgeregt inszenierte Geschichte hinwegtrösten kann, der bekommt eine andächtige, fesselnde Reise in eine malerische Welt. Man sollte nur keine Beschäftigungstherapie erwarten. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Auch wenn der Geschichte von Firewatch am Ende die Luft ausgeht, so fesselt sie mich doch mehr als die meisten Spiele, die ich in letzter Zeit gespielt habe. Denn sie fühlt sich echt an. Die Charaktere erwachen in meiner Vorstellung zum Leben, gerade weil der andächtige Spielfluss ihnen den Raum und die Zeit dazu gibt. Hier schafft es Campo Santo, dass sie mir schon nach ein paar wenigen Sätzen übers Funkgerät ans Herz wachsen und ich ihre kleinen Macken, Fehler und sarkastischen Kommentare nicht mehr missen möchte. So mau das Gameplay auch sein mag, Firewatch berührt mich und macht mich nachdenklich. Und wenig später ertappe ich mich dabei, wie ich das Spiel erneut starte, um ein wenig länger in der malerischen Welt zu verweilen und alle optionalen Dialoge zu entdecken.

Schöne raue Wildnis

Und es gibt noch einen weiteren Grund, warum das Erkunden Belohnung in sich ist: Firewatch sieht fantastisch aus! Der Comic-Stil ist eine echte Augenweide. Außerdem können wir das Tal zu verschiedenen Tageszeiten besuchen. Nachts glitzert über uns ein wunderschöner Sternenhimmel, morgens ziehen Nebelschwaden vorbei, und abends leuchtet uns eine große, feuerrote Sonne entgegen. Nicht selten hat man das Gefühl, ein Gemälde zu durchwandern.

Hinzu kommt, dass Entwickler Campo Santo vollständig auf ein Interface verzichtet. Wir finden uns im Spiel lediglich mit Karte und Kompass zurecht, die wir beide bei Bedarf aufrufen können. Das wirkt nicht nur stimmig, sondern sorgt auch tatsächlich dafür, dass wir uns schnell im schönen Tal auskennen und die Landschaft genießen können, statt nur stumpf auf eine Mini-Map zu starren. Firewatch bietet also vor allem eines: sehr, sehr viel Atmosphäre.

FIREWATCH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-2115C / Athlon II X3 460
Geforce GTS 450 / Radeon HD 6770
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-550 / Athlon II X4 62
Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6950
6 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑️ schöne Comic-Optik ☑️ atmosphärische Licht- und Wettereffekte
☑️ stimmungsvolle Musik und Klangkulisse ☑️ hervorragend vertonte Dialoge
☑️ Landschaft nur Kulisse

SPIELDESIGN



☑️ Spielwelt frei erkundbar ☑️ Hilfsmittel eröffnen neue Wege
☑️ verschiedene Antwortmöglichkeiten ☑️ kaum Konsequenzen unserer Entscheidungen
☑️ ein paar mehr Rätsel wären nett gewesen

BALANCE



☑️ leicht verständliche Spielmechaniken ☑️ Kompass und Karte als Orientierungshilfe
☑️ Positionsanzeige auf Karte deaktivierbar
☑️ keine spielerische Herausforderung

ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ spannende Mystery-Story ☑️ atmosphärisches Setting
☑️ nachvollziehbare Charaktere ☑️ lebendige Spielwelt
☑️ schwaches Ende

UMFANG



☑️ große offene Spielwelt ☑️ viele optionale Dialoge
☑️ Entscheidungen erhöhen Wiederspielwert
☑️ geringe Spielzeit ☑️ keine Extras

FAZIT

Firewatch lässt uns innerhalb seiner Mystery-Story eine stimmige Welt erkunden. Herausforderungen sucht man aber vergeblich.

