

## Adrift

## ORBIT OHNE ZUCKER

Genre: **Action-Simulation** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Three One Zero** Termin: **28.3.2016** Sprache: **Englisch, deutsche Texte/Untertitel**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **18 Euro** DRM: **nein (Steam)**

## Das Survival-Abenteuer im All sieht auch ohne Oculus Rift atemberaubend aus. Aber wie viel Spiel steckt wirklich drin?

Von Martin Deppe

Während Otto-Normalmensch sich nach einer katastrophalen Samstagnacht an nichts mehr erinnern kann und erledigt neben seinem Bett aufwacht, erwischt es Alex Oshima in Adrift viel schlimmer. Die Astronautin kann sich nach einer Katastrophe ebenfalls nicht mehr erinnern – findet sich aber in einem Trümmerfeld wieder, 450 Kilometer über der Erde, offenbar als einzige Überlebende einer zerstörten Raumstation. Wer oder was den einst stolzen Außenposten so dermaßen zerlegt hat, weiß sie nicht. Wir wissen es auch nicht, sondern nur eins: Wir wollen wieder auf den blauen Planeten! Doch dazu müssen wir irgendwie das Rettungsschiff erreichen und in Gang bringen.

Adrift (offiziell *Adrift* geschrieben, aber das finden wir albern) spielt im Jahr 2034. Die Mischung aus Survival und Simulation, Action und Adventure ist sozusagen Starttitel für die Oculus Rift, wir haben es aber ohne die VR-Brille getestet – siehe Kasten. Optisch beeindruckend ist Adrift auch ganz ohne Virtual Reality: Hunderte Kilometer über der Erde frei durch Trümmerfelder und halbwegs intakte Stationssegmente zu schweben, ist ein einmaliges Erlebnis! Die Steuerung des Raumanzugs ist schnell er-

### Adrift mit Oculus Rift: Das müssen Sie beachten

Wir haben Adrift ohne Oculus Rift getestet, da die VR-Brille momentan noch Lieferschwierigkeiten hat und ein Großteil der potenziellen Adrift-Käufer deshalb »normal« spielen dürfte. Bei einem Preview-Event konnten wir den Titel allerdings mit einer Oculus Rift ausprobieren – vielen Testspielern wurde dabei reihenweise schlecht, selbst unser VR-erprobter Kollege Sebastian Stange musste an einer Stelle arg mit sich kämpfen. Es ist eben ein Unterschied, ob man vor einem 2D-Monitor im Orbit baumelt oder in einer extrem immersiven VR-Umgebung kopfüber über der Erde hängt. Mit einer Oculus Rift sind auch die Helm-Effekte stärker, Sie können zum Beispiel Ihren Kopf drehen und das Innere des Helms betrachten.

Hardware-technisch ist das erstklassig aussehende Spiel vergleichsweise genügsam, unsere empfohlenen Angaben reichen fürs Spielen mit Oculus Rift gut aus (was auch daran liegt, dass Adrift nicht gerade schnell ist). Lediglich die hohe RAM-Anforderung von 16 GB ragt heraus. Für Mai 2016 ist übrigens ein Update auf HTC's VR-Konkurrenten Vive angekündigt.

lernt: Mit WASD schweben wir dank Manövrierdüsen vor, zurück und seitlich, mit der linken Maustaste »rauf«, mit C »runter«, beide Maustasten gleichzeitig legen eine Vollbremsung hin, per Mausrad-Druck richten wir uns in der Horizontalen aus. Sofern man im Orbit von Horizont reden kann.

#### Luftlos im Weltraum

Marketing- und PR-Kräfte bejubeln ihre Titel ja gerne mit »atemberaubend«. In Adrift stimmt das sogar – wortwörtlich. Denn vor allem in der ersten Spielstunde sterben wir immer wieder mal an akuter Atemnot, weil der Sauerstoffvorrat unserer Heldin ausgesprochen begrenzt ist, und jede Bewegung mit den Düsen wertvolle Atemluft verbrennt. Wichtig ist deshalb auch, dass wir nicht die ganze Zeit »Vollgas« geben, sondern nur einmal beschleunigen und den Schwung

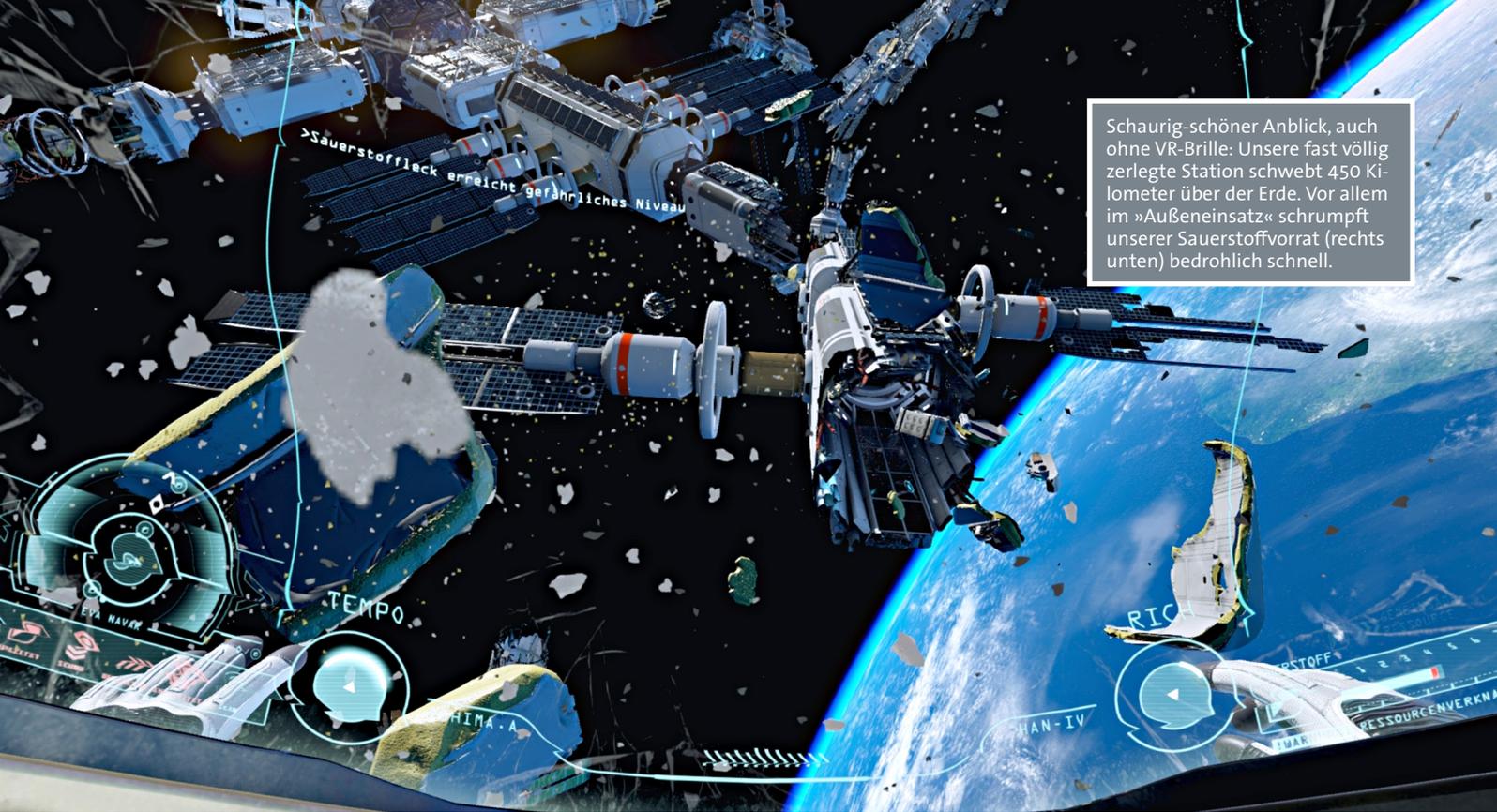
mitnehmen. Nachtanken können wir entweder an Stationen oder immer wieder mal an herumtrudelnden einzelnen Einwegflaschen. Das ist dank der sehr guten Steuerung nicht wirklich anspruchsvoll, nervt aber nach zwei, drei Malen gewaltig: Wir wollen uns umgucken, die Trümmer erkunden – und nicht dauernd auf den Sauerstoffbalken unten rechts schielen, während penetrant ein Alarm piepst! In jedem Adventure hätten wir uns schon einen herumfliegenden Draht geschnappt und einfach mehrere Flaschen zusammengebunden, um mehr Nachschub mitzuführen. Zum Glück gibt's im späteren Spielverlauf Automaten, die unseren Anzug verbessern, neben einem höheren Sauerstoffgrundvorrat werden dann auch unsere Schubdüsen schneller oder der Anzug hält mehr Rempeleien aus. Denn auch die können tödlich enden, weil unser Helmvisier bei



Persönliche Erinnerungsstücke sollen uns das Schicksal der Crew näherbringen – doch die schwache Story lässt uns unberührt.



Immer wieder erleben wir beeindruckende Perspektiven: In diesem Gewächshaus schweben uns Blätter und Wassertropfen entgegen.



Schaurig-schöner Anblick, auch ohne VR-Brille: Unsere fast völlig zerlegte Station schwebt 450 Kilometer über der Erde. Vor allem im »Außeneinsatz« schrumpft unserer Sauerstoffvorrat (rechts unten) bedrohlich schnell.

jeder Kollision Sprünge kriegt und irgendwann ganz zersplittert, allerdings ist uns das im Test nie passiert.

Nervfaktor Nummer 2 ist die teils zu vage Richtungsanzeige. Zwar zeigt uns ein Pfeil den Weg zum nächsten abzuklappernden Schalter, Monitor oder Zwischenziel – doch das Teil ist gern mal so ungenau wie ein



**Martin Deppe**  
@GameStar\_de

Wenn Sie Ihre Kumpels mal so richtig beeindruckend wollen, dann stülpen Sie ihnen eine Oculus Rift über und starten Sie Adrift. Denn das Spiel ist, ob mit VR-Brille oder ohne, von der ersten Minute an ein echter Hingucker, bei dem ich immer wieder Schnappatmung bekommen habe. Allerdings nicht nur vor Begeisterung: Das penetrante Sauerstoff-Nachtanken nervt extrem, ständig muss ich nach der nächsten umherschwebenden Luftpulle Ausschau halten, statt die schaurig-schöne Aussicht zu »genießen«. Klar, das Auffüllen geht dank der sehr guten Steuerung echt fix, und mit einem verbesserten Anzug wächst auch der Vorrat – aber ich spiele doch auch kein Rennspiel, bei dem ich alle zwei Runden zwangsweise an die Box muss! Hinzu kommt, dass die »Rätsel« sich aufs simple Abgrasen von Schaltern und Konsolen beschränken, die Story nur in Mails und anderen Texten erzählt wird, und die Richtungsangaben im HUD oft viel zu vage sind. Als VR-Tech-Demo für die Oculus Rift ist Adrift super, da geht auch der Preis in Ordnung. Aber spielerisch ist der Titel für normale Monitorbenutzer viel zu eindimensional.

Kompass in der Magnetschwebbahn. Vor allem bei längeren Strecken durch Trümmerfelder ist dann unklar, welche der fünf, sechs, sieben möglichen Schotten oder Durchbrüche wir eigentlich ansteuern sollen. Und wenn dann noch die Luft knapp wird, spielt Adrift mit unseren Nerven E-Gitarre. Immerhin sind die automatischen Speicherpunkte fair angelegt. Teils sogar überfair: Wenn wir zum Beispiel kurz vor einer Eingangsluke scheitern, geht das Spiel dahinter weiter. Übrigens: Wer mag, kann einzelne Abschnitte der Raumstation auch ohne Sauerstoffzwang erkunden – allerdings erst, wenn der Abschnitt im richtigen Spiel geschafft wurde.

### Verschollen: das Spiel

Und was machen wir in Adrift eigentlich sonst so? Die ernüchternde Antwort: viel zu wenig. Der nur rund vier- bis fünfstündige Trip spielt sich anspruchslos. Hier einen Schalter umlegen, dort eine Konsole bedienen, um eine Art Speicher-Scheibe zu bekommen, die wir an einer anderen Konsole in einem anderen Raum wieder einsetzen – das war's auch schon.

Auch die Story ist spartanisch: Gelegentlich schweben uns Daten-Pads und persönliche Erinnerungsstücke entgegen, ein Kollege hat zum Beispiel die Aufnahme eines Klavierkonzerts verloren, die unser Anzug automatisch abspielt, von einer anderen Astronautin finden wir ein Kinderfoto. Doch die Geschichte berührt uns kaum, auch der alte Mailverkehr auf einigen Computern ist eher Pflichtlektüre statt Lesespaß. Außerdem ist unsere Heldin extrem wortkarg. Funksprüche und Sprachaufzeichnungen sind übrigens ausschließlich auf Englisch, deutsche Untertitel lassen sich aber einblenden. Geschriebene Texte wie Mails wurden hingegen

komplett deutsch lokalisiert. Spielerisch und erzählerisch können Sie Adrift also komplett abhaken – das Spiel punktet ausschließlich mit dem Gefühl, einen einmaligen Schauplatz zu erkunden. ★

## ADRIFT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Quad 2,83 GHz / Phenom 9850	i5 4570 / Phenom II 945
Geforce GTX 650 / Radeon HD 7770	Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
8 GB RAM, 6 GB Festplatte	16 GB RAM, 6 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- extrem beeindruckende Orbital-Perspektive
- abwechslungsreiche Abschnitte
- gute Soundeffekte
- Funkverkehr und Aufnahmen
- wortkarge Heldin

### SPIELDESIGN



- sehr gute, intuitive Steuerung
- ständiges Luft-Nachtanken nervt
- lahmes Schalterabklappern
- teils viel zu ungenaue Richtungsanzeige

### BALANCE



- kurzes Steuerungstutorial
- faire Speicherpunkte
- kein freies Speichern
- keine Schwierigkeitsgrade

### ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubwürdige Trümmerwelt
- immer wieder visuelle Überraschungen
- magere Story
- Story wird nur durch Mails, Logbücher etc. erzählt

### UMFANG



- Erkundungsmodus ohne Sauerstoffzwang
- Spiel ist nach vier bis fünf Stunden durch
- nach 4-5 Stunden vorbei
- kaum Wiederspielwert
- keine weiteren Modi

### FAZIT

Als VR-Demo perfekt, und auch ohne die Oculus Rift optisch beeindruckend. Aber spielerisch extrem flach, streckenweise sogar nervig.

