

Abzu

TAUCHGANG OHNE TIEFGANG

Genre: **Action** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Giant Squid** Termin: **2.8.2016** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Abzu möchte die Faszination der Ozeane spürbar machen. Wir tauchen testend ab.

Von Manuel Fritsch

Abzu ist die Geschichte einer Reise. Als stumme Taucherin wachen wir ohne Vorwissen und Orientierung treibend auf einem namenlosen Ozean auf. Unser Weg ist das Ziel, die Rahmenhandlung und die Historie müssen wir uns anhand des Erlebten selber zusammenreimen. Abzu hat keinerlei Texteinblendungen, keinen begleitenden Erzähler und keine NPCs, die uns interessante Dinge über die Welt erzählen könnten. Die einzigen Lebewesen um uns herum sind Fische, aber die sind bekanntlich nun mal nicht sonderlich kommunikativ.

Abzu will uns aber keine klassische Geschichte erzählen und bleibt mit Absicht vage. Das unmittelbare Erleben und Staunen stehen im Vordergrund. Die Umgebung erzählt uns alles und nichts. So finden wir auf unseren Tauchgängen alte Ruinen mit Zeichnungen, die an ägyptische Tempelanlagen

erinnern. Sind das die Überreste einer versunkenen Kultur, das sagenumwobene Atlantis vielleicht, sind wir ein Teil dieser alten Gesellschaft oder gar die letzte Überlebende? So dringen wir tiefer und tiefer in diese völlig unbekannte Welt unter der Wasseroberfläche ein und finden Spuren unserer Herkunft. Die Entwickler von Giant Squid lassen uns dabei aber sehr viel Spielraum für die eigene Deutung der Umgebung und der möglichen Mythologien hinter den Dingen.

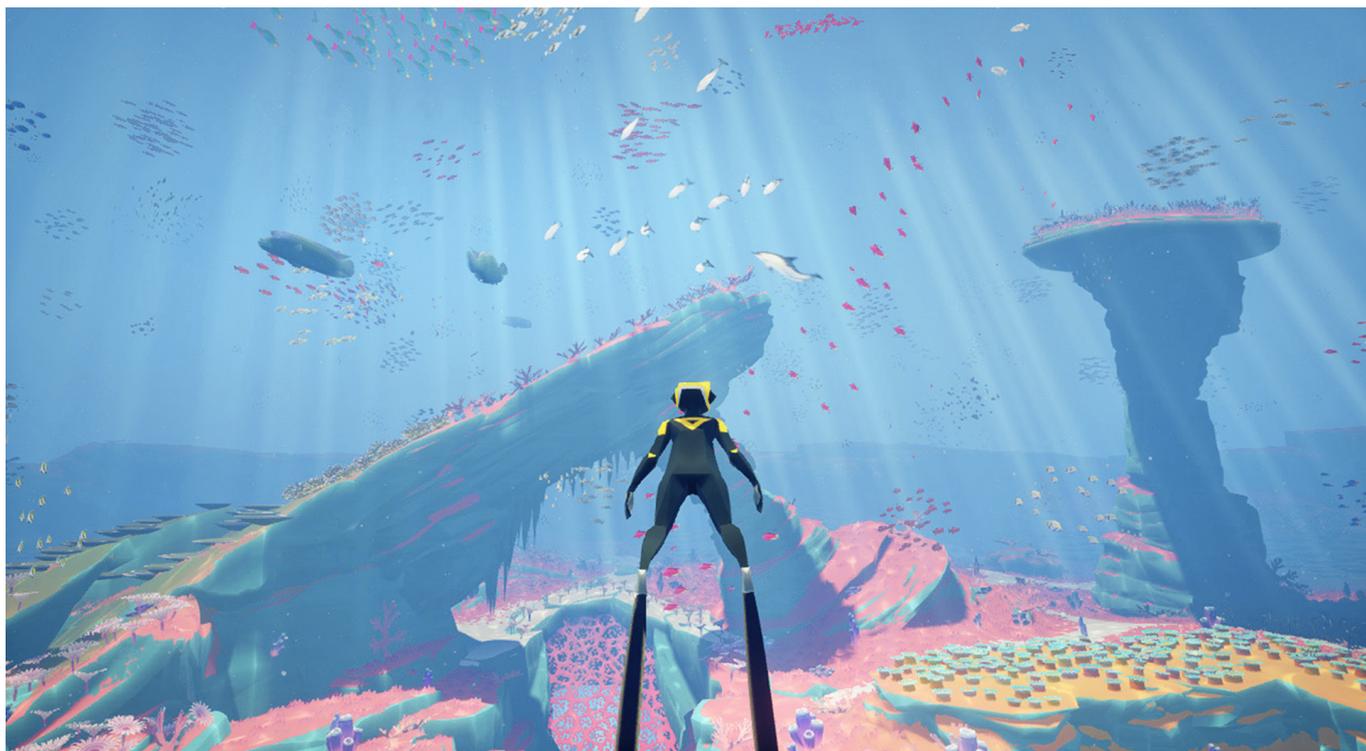
Der Mann aus Atlantis

Matt Nava, der Gründer von Giant Squid, fungierte schon als Art Director für das PlayStation-Erfolgsspiel Journey von Thatgamecompany. Auch für Abzu hat er die künstlerische Leitung übernommen. Die Einflüsse des großen Vorbilds Journey merkt man Abzu zu jeder Sekunde an. Nava betont, dass das Spiel auf seinen persönlichen Taucherfahrungen basiert, er aber keine realistische Simulation im Sinn hatte. Er wollte ein Spiel schaffen, das die Ehrfurcht und den Respekt vor dem Meer und seinen un-

zähligen Lebewesen einfängt und abbildet. Zumindest dieses Ziel erfüllt Abzu sehr gut. Die Liebe zu diesem fremdartigen Kosmos unter der Meeresoberfläche und der unglaublich vielfältigen Fischwelt ist in jeder Ecke des Spiels zu spüren. Auf unserer Reise begegnen uns Schwärme mit Hunderten von Fischen, die dynamisch und vor allem glaubhaft auf unsere Bewegungen reagieren. Das volumetrische Licht, das sich auf dem Meeresboden flackernd bewegt oder auch die sich in der Strömung wiegenden Algen und Pflanzen sind stimmungsvoll in Szene gesetzt und animiert.

Der Tauchgang ist das Ziel

Was dem Spiel jedoch völlig abgeht, ist das Gefühl einer Bedrohung. Zu keinem Zeitpunkt haben wir Angst um die Taucherin. Auch wenn wir in sehr dunklen, tiefen Regionen des Meeres unterwegs sind, an die kaum noch Licht dringt, bleibt das Spiel so harmlos wie ein Bad in einem Plansch Becken. Die Taucherin verfügt weder über eine Waffe, noch kann sie ihre Fähigkeiten in irgendeiner Form



Die Farbgestaltung des Spiels ist sehr träumerisch und verspielt. Trotz der pastelligen Farben verliert das Spiel aber nie an Glaubwürdigkeit.

Komischer Name

Der Name des Spiels Abzu (ab-suh gesprochen) setzt sich laut Giant Squid aus den beiden sehr alten Wörtern »ab« für Wasser und »zû« für Wissen zusammen. Abzu steht also sinngemäß für »Das Meer des Wissens«. Schade nur: Am Ende des Spiels wissen wir auch nicht sonderlich viel mehr.

verändern oder anpassen. Es gibt keine Aufgaben zu erledigen, keine Missionen zu erfüllen – der Weg ist das Ziel. Ein paar mysteriöse Objekte, die man am ehesten als Minen bezeichnen könnte, versetzen uns Stromschläge, sollten wir ihnen zu nahekommen. Das war's aber auch schon. Wir verletzen uns nicht, wir können nicht sterben. Die Meereskreaturen greifen uns nie an, ganz im Gegenteil. Die meisten Fische, die größer sind als wir, können wir als Taxi benutzen: Wir halten uns an ihnen fest, um elegant durch ihr jeweiliges Revier zu gleiten. Die spärlich gesäten Spar-Rätsel beschränken sich darauf, alte Maschinen zu finden, die an Ketten ziehen, um verschlossene Tore zu öffnen.

Immer wieder finden wir auch kleine Hilfsroboter, die im Meeresboden feststecken und uns nach der Aktivierung begleiten. Eine spielerische Bedeutung haben die klei-



Alte Wandmalereien geben uns Hinweise auf unsere Vorfahren. Zumindest vermuten wir das.

nen Helfer jedoch kaum. Außer an ein paar Stellen, an denen die Bots auf Befehl Algen durchtrennen, bleiben sie putzige, aber nutzlose Begleiter. Immerhin: Eine kleine, nette Anspielung an Journey ist die wortlose Kommunikation mit den Hilfsrobotern. Per Tastendruck aktivieren wir eine Art Sonar, die kleinen Tauchroboter antworten uns auf die Tonsignale ganz ähnlich wie die menschlichen, zufälligen Begleiter in Journey.

Für Sammler gibt es in jedem Abschnitt ein paar Muscheln zu finden und Erdlöcher am Meeresboden, aus denen wir neue Fischarten befreien können. Außerdem gibt es Haistatuen, auf denen unsere Taucherin Platz nehmen kann, um zu meditieren. Daraufhin verlassen wir die Third-Person-Sicht und wechseln in eine Art Bildschirmschoner. In diesem Modus können wir in Ruhe dem Treiben des jeweiligen Sektors zuschauen und Fische beim Jagen beobachten.

Das Spiel ist – anders, als man anhand der Screenshots und Trailer erwarten würde – sehr linear. Das Meer lässt sich nicht frei erkunden, sondern ist in relativ eng gesteckte, einzelne Segmente unterteilt. Diese laden zwar zum Forschen und Entdecken ein, aber mit dem Durchqueren eines Tores, einer Schleuse oder mystischen Portalen ist das zurückgelassene Gebiet nicht mehr betretbar. Nach dem Beenden der zwei- bis dreistündigen Kampagne sind die sieben Kapitel aber auch einzeln vom Menü aus anwählbar, um verpasste Meditationssitze oder Muscheln und Fischarten zu finden.

Lebendiges Kunstwerk aus Wasserfarben

Neben Matt Nava ist noch ein weiterer Journey-Veteran am Spiel beteiligt. Austin Wintory sorgt auch in Abzu als Komponist für die musikalische Begleitung. Sein Soundtrack fängt die jeweilige Stimmung der unterschiedlichen Bereiche gekonnt ein und verstärkt die Atmosphäre, ohne aufdringlich zu sein. Die gediegene Streichmusik betont die majestätische Anmutung des Ozeans und man bekommt den Eindruck, einem Unterwasser-Ballett beizuwohnen.

Wer sich von Abzu aber ein richtiges Unterwasser-Abenteuer erwartet hat, wird ent-

täuscht. Abzu ist ein meditatives Spiel mit zum Eintauchen und Entspannen. Die satten Farben haben einen sehr eigenen Charakter, das farbenfrohe Design des Spiels lässt es wie ein lebendiges Gemälde wirken. Dennoch ist die Welt glaubhaft, die Proportionen der Fische und ihre Animationen sind so gehalten, wie sie für unser Auge natürlich erscheinen – die ganze Lichtstimmung und Farbkomposition dagegen so fantastisch, dass wir manchmal das Gefühl haben, auf einem anderen Planeten zu sein. Und so müssen sich wohl auch Taucher fühlen. ★



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich bin der festen Überzeugung, dass Spiele nicht zwingend nur eine mechanische oder intellektuelle Herausforderung bieten müssen. Spiele können sehr viel mehr sein und dürfen gerne auch rein auf einer experimentellen oder emotionalen Ebene Regungen in mir hervorrufen. Spiele wie Journey, The Walking Dead oder auch Gone Home schaffen das mit minimalistischen spielerischen Mitteln.

Doch außer seinen visuellen Reizen hat mich die Welt von Abzu irgendwie kalt gelassen. Zu vage und harmlos bleiben die Andeutungen der untergegangenen Zivilisation, ohne je eine wirkliche Dramatik oder persönliche Bindung mit meinem Charakter zu erzeugen. Zu unbedeutend auch die Schönheit der Welt. Sie ist einfach nur schön, ohne Bedrohung und ohne Herausforderung wirkt sie aber auch seltsam künstlich. Trotz ihrer Lebendigkeit durch die extrem hohe Artenvielfalt bleibt mir erstaunlich wenig davon in Erinnerung, ungefähr so, als hätte ich ein Aquarium in einem Zoo besucht. Es fehlen die besonderen Momente, die mich mit der Spielwelt verbinden, der persönliche Bezug und eine tiefere Bedeutung meiner Reise. Was bleibt, ist ein wunderschöner, meditativer Tauchgang, der zwar einen Besuch wert ist, aber keinen bleibenden Eindruck hinterlässt.

ABZU

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Quad Q6600 / Phenom II X4 805
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
2 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-860 / FX-8120
Geforce GTX 960 / Radeon R9 370X
6 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ wunderschön gestaltete Unterwasserwelt ➤ abwechslungsreiche Levelabschnitte ➤ fantastische Musikuntermalung ➤ tolle Licht- und Farbstimmungen ➤ butterweiche Animationen

SPIELDESIGN



➤ gute Steuerung mit dem Gamepad ➤ Umgebung lädt zum Erkunden ein ➤ hakelige Maus-Tastatur-Steuerung ➤ Entdeckungen werden nicht belohnt ➤ ungenutztes Potenzial der Hilfsroboter

BALANCE



➤ intuitiv und leicht verständlich ➤ übersichtliche Areale erleichtern Orientierung ➤ keinerlei besondere Herausforderungen ➤ keine Gefahr, dadurch sehr leicht und monoton

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ schöner Einsatz von Farbe und Licht ➤ dichte Soundkulisse ➤ Ruinen mit geheimnisvollen Andeutungen ➤ glaubhaft agierende Tiere ➤ Andeutungen über unsere Herkunft unbefriedigend

UMFANG



➤ viele unterschiedliche Unterwasser Kreaturen ➤ mit zwei Stunden sehr kurz ➤ sehr wenig Areale ➤ kaum Wiederspielwert

FAZIT

Wunderschöne Unterwasserwelt mit beeindruckender Technik, aber ohne emotionale Highlights oder spielerische Herausforderungen.

73