

Robinson: The Journey

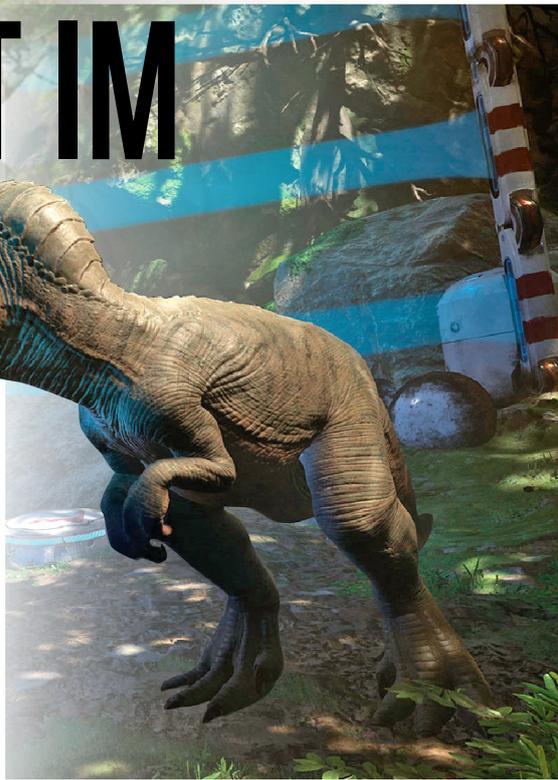
DER DINO-PLANET IM WOHNZIMMER

Genre: **Adventure** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **9.2.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam, Oculus Store)**

Mit Robinson: The Journey verspricht Crytek die Erfüllung eines Kindheitstraums: unseren eigenen Dinoplaneten! Von Manuel Fritsch

Als ich die schwere Metalltür nach außen öffne, blendet mich die Sonne. Meine Augen brauchen einen Moment, um sich an die Helligkeit zu gewöhnen. Während sich die verschwommenen Bilder langsam zu klaren Umrissen formen, rücken meine anderen Sinne in den Vordergrund. Aus der Ferne höre ich das Rascheln der Blätter im Wind, meine Ohren registrieren die vielfältige Geräuschkulisse eines lebendigen Dschungels. Ich nehme meinen ganzen Mut zusammen und trete beherzt aus meiner Rettungskapsel. Meine Füße berühren festen Boden, und ich genieße das Gefühl der Freiheit, das sich sofort einstellt, als ich die enge Kabine verlasse, die seit dem Absturz mein Zuhause war. Für einen kurzen Augenblick hatte ich die Ursache meines Besuchs auf diesem Planeten vergessen. Das Wrack unseres Raumschiffs, das ich in diesem Moment aus meinem Augenwinkel wahrnehme, holt mich

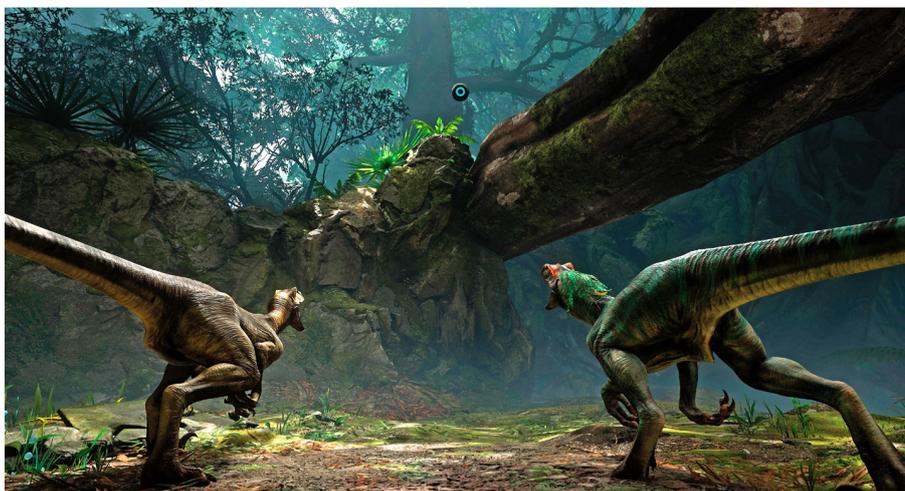
jedoch sofort in die Realität zurück. Ich bin Robin – und nach meinem jetzigen Wissensstand der einzige Überlebende des Forschungsraumschiffs Esmeralda, das sich auf einer Kolonialisierungsmission befand. Wo genau wir hinfliegen wollten, weiß ich nicht. Einem 12-jährigen Jungen erzählt man nun mal nur das Nötigste. Ich weiß lediglich, dass wir wegen eines Zwischenfalls an Bord auf diesem Planeten notlanden mussten. Ein



Besonderheiten der PC-Version

Der ehemals PlayStation-4-exklusive Titel unterscheidet sich in der Version für die Oculus Rift kaum von der Konsolenversion. Besitzer eines leistungsstarken PCs haben im Vergleich jedoch ein paar mehr Möglichkeiten, die Hardware in den Grafikeinstellungen auszureizen. Die Resolution Scale lässt sich bis zum Faktor 2x in 0,05er-Schritten hochdrehen, außerdem sind die Qualität der Schatten, der Beleuchtung und Anti-Aliasing in mehreren Stufen anpassbar.

Die erweiterten Einstellungsmöglichkeiten am PC machen das Erlebnis dank besserer Kantenglättung, mehr Schatten und Weitsicht sowie höher aufgelösten Texturen ein wenig angenehmer und hübscher. Gravierend fallen die Unterschiede zu dem auch auf der PS4 Pro sehr hübschen Spiel jedoch nicht aus. Spieler, die den Titel bereits auf der PlayStation 4 mit VR-Brille gespielt haben, brauchen nicht erneut auf den Dinoplaneten reisen, inhaltlich sind die Spiele identisch. Wer das Spiel lieber mit deutscher Sprachausgabe erleben möchte, muss allerdings zur Konsolenversion greifen. Die deutsche Tonspur fehlt in der Oculus-Version bisher. Das Spiel ist auf Steam erhältlich, eine Version für HTC Vive steht allerdings noch aus. Die Touchcontroller der Oculus Rift werden nicht unterstützt.



Eigentlich mögen wir ja Dinosaurier ganz gerne. Mit den Velociraptoren in der Grube wollen wir trotzdem vorerst keine nähere Bekanntschaft machen.



Überall finden wir Dinge zum Untersuchen. Ein Minispiel lässt uns das Dino-Ei scannen.



Der trainierte Babydino Laika ist benannt nach einem echten Helden: Der russische Hund Laika war das erste Lebewesen im Weltraum.

wenig mulmig ist mir ja schon bei dem Gedanken daran, dass die anderen alle ... also ... nun, ich glaube einfach fest daran, dass alle irgendwo da draußen genau wie ich in ihrer Rettungskapsel heil gelandet sind. Higgs, mein schwebender Hilfsroboter, sagt auch, dass ich mir keine Sorgen machen soll – wir müssen sie nur finden. Außerdem habe ich ja noch Laika, meinen Minisaurier.

Wohl oder Übel: Der Preis der Freiheit

Das VR-Abenteuer Robinson: The Journey zieht Spieler ab der ersten Spielminute in seinen Bann. Durch das VR-Headset entsteht tatsächlich das Gefühl, auf einem fremden Planeten zu stehen. Crytek gelingt es, diese Illusion dank einer absolut glaubwürdigen und stimmungsvollen Licht- und Soundatmosphäre und viel Liebe zum Detail aufrecht zu erhalten. Die saftig grüne Kulisse des an eine prähistorische Erde erinnernden Planeten begeistert und lädt zum Erkunden ein. Wir ertappen uns immer wieder

dabei, wie wir am Rande eines Felsvorsprungs stehen bleiben, den Blick ins Tal schweifen lassen, um das riesige Raumschiffwrack am Horizont und die umherflatternden Flugsaurier zu bestaunen.

Im Gegensatz zu den meisten bisher verfügbaren VR-Spielen können wir uns als Robin in der First-Person-Perspektive per Gamepad (Maus und Tastatur werden nicht unterstützt) völlig frei bewegen. Der Blickwinkel wird durch das Tracking der echten Kopfbewegungen eingefangen. Für Magen und Orientierungssinn von VR-Neulingen eine nicht zu unterschätzende Herausforderung. In der Redaktion haben einige Kollegen das Spiel nach den ersten 20 Minuten wegen einsetzender Übelkeit abgebrochen, anderen dagegen schien die hohe Bewegungsfreiheit nichts auszumachen. Löblich: In den Einstellungen lassen sich etliche Feinjustierungen bei Steuerung und Kamera vornehmen, um das Spiel an den persönlichen Komfortlevel anzupassen.

Dabei sein ist alles:

Gameplay auf Sparflamme

Unsere Mission ist die Suche nach abgestürzten Higgs-Einheiten, die Hinweise auf den Verbleib möglicher Überlebender liefern. Dabei stoßen Robin und seine zwei Begleiter auf verschiedene Hindernisse und Probleme, die es zu überwinden gilt. Ein Beispiel: Unser schwebender Roboterbegleiter erwähnt, dass der Stromgenerator am Fluss nicht mehr läuft. Mehrere große Versorgungskisten sind ins Wasser gefallen und blockieren die Turbinen des Generators. Mit dem eingebauten Traktorstrahl von Robins futuristischem Universalwerkzeug, der über die Blickrichtung gesteuert wird, heben wir die schweren Kisten an und lassen sie auf Knopfdruck schweben, um die Blockade zu lösen. Die so wiederhergestellte Stromzu-

fuhr ermöglicht es daraufhin, in den nächsten Abschnitt zu gelangen.

Unser Schweizer Taschenmesser der Zukunft hat noch weitere Funktionen in petto. Ein Scanner lässt uns Lebewesen und Objekte in der mysteriösen neuen Welt untersuchen. Bei sich schnell bewegenden oder



Manuel Fritsch
@manuspielt



Robinson: The Journey gehört zweifelsohne zu den intensivsten Erfahrungen im noch jungen Medium Virtual Reality. Das kurze, aber eindrucksvolle Abenteuer auf dem Dinoplaneten zeigt, was mit dieser Technologie bereits jetzt optisch möglich ist. Die Welt ist glaubhaft lebendig und die Liebe zum Detail bemerkenswert. Technisch hat Crytek wie gewohnt die Messlatte sehr hoch gelegt. Betrachtet man das Spiel aber ohne den Kontext »VR«, bleibt ein zahnloses und viel zu kurzes Erlebnis zurück. Die kleine, zuckersüße Dinodame Laika und der leicht paranoide Kugelroboter sind mir zwar sofort ans Herz gewachsen, aber bei der Erzählung um den Absturz des Forschungsschiffs Esmeralda und der Suche nach Überlebenden lässt Crytek sehr viel ungenutztes Potenzial schlicht liegen. Beim Betrachten der Credits beschleicht mich das Gefühl, dass ich die Auftaktepisode einer mehrere Folgen umspannenden Geschichte abgeschlossen habe – für einen zum Vollpreis angebotenen Titel zu wenig. Und unabhängig davon auch als Geschichte wenig befriedigend. Ich hoffe sehr, dass es noch weitere Abenteuer auf Tyson III mit dem famosen Trio geben wird. Die Reise hat schließlich gerade erst begonnen.





Die Lichtstimmung des Dschungelplaneten ist wunderschön und ergibt mit der räumlichen Soundkulisse eine dichte, glaubhafte Atmosphäre.

vor uns weglaufenden Tieren eine nicht immer triviale Aufgabe. Eine vollständige Untersuchung schaltet zusätzliche Informationstexte in der Datenbank frei. Leider gibt es abseits der 30 Tierarten und einiger versteckter Audioaufnahmen nach dem Beenden der Story nichts mehr zu entdecken. Das sehr gemächliche Lauftempo und fehlende Komfortfunktionen zum Auffinden der letzten fehlenden Kreaturen mindern den Anreiz, alle Tierarten aufzuspüren.

Mit der dritten Funktion, dem Laserpointer, kann Robin Laika Befehle wie »hier her« oder »brüllen« geben. Da sie nur ein kleiner, aber trotzdem gefährlich aussehender T-Rex ist, verängstigt ihr Brüllen andere Tiere. Das hilft, um zum Beispiel eine Herde Velociraptoren zu verscheuchen, die den Weg versperren. Die Rätsel sind allesamt sehr einfach und naheliegend, jedoch ist nicht immer sehr eindeutig, wo sie zu finden sind. Es ist mehrmals vorgekommen, dass wir planlos durch die Gegend geirrt sind, da nicht klar zu erkennen war, wo das ansonsten sehr linear aufgebaute Spiel uns als Nächstes haben wollte. Der Begleitroboter Higgs gibt zwar vereinzelt Hinweise, aber schaut an anderen Stellen auch kommentar-

los zu, wenn wir uns verlaufen, oder spielt falsch zugeordnete Audiokommentare ab. Die etwas hakelige 3D-Steuerung bei der Verwendung des Traktorstrahls sorgt ebenfalls für einige Frustramente.

Auf schnelle Action oder Kämpfe wird komplett verzichtet, Robin ist unbewaffnet und kann sich auch nicht verteidigen. Stirbt Robin dennoch mal durch einen zu tiefen Sturz oder kommt gefährlichen Tieren zu nahe, wird der Bildschirm sofort schwarz ausgeblendet und der letzte Rücksetzpunkt automatisch geladen. Auf gruselige Szenen oder Schockmomente wird gänzlich verzichtet. Erfahrene Spieler finden in Robinson keine spielerische Herausforderung und sollten sich auf ein sehr seichtes Abenteuer ohne Dramatik einstellen.

Kurzes und zahnloses Vergnügen

Leider ist das Abenteuer auf dem Dinoplaneten sehr schnell vorbei. Nach rund drei bis vier Stunden dürften die meisten Spieler die kurze und mit angezogener Handbremse erzählte Rahmenhandlung abgeschlossen haben. Das Abscannen und Entdecken aller unterschiedlichen Lebewesen auf dem Planeten kann zwar noch für einige Zeit be-

schäftigten, aber dürfte nur notorischen Trophyhuntern einen echten Anreiz bieten.

Was Crytek mit der für die virtuelle Realität angepassten CryEngine optisch präsentiert, ist aus technischer Sicht eine bemerkenswerte Leistung. Robinson ist kein perfektes, aber dennoch ein sehr beeindruckendes und empfehlenswertes VR-Erlebnis, wenn man die Abstriche in Story, Gameplay und Spieldauer bewusst in Kauf nimmt. ★

ROBINSON: THE JOURNEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-6100 / AMD FX 4350
Nvidia GTX 1050 Ti / AMD RX 470
8 GB RAM, 7 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 6400 / AMD FX 8350
Nvidia GTX 1060 / AMD RX 480
16 GB RAM, 7 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Lebendiger und glaubhafter Dschungelplanet
- sehr gute Tieranimationen
- stimmungsvolle Soundkulisse
- hervorragende Synchronsprecher
- leichtes Kantentimmern und Texturnachladen

SPIELEDISIGN



- familienfreundlich
- abwechslungsreiche Physikrätsel
- hakeilige Steuerung bei Interaktionen
- kein Tempowechsel, monotonen Spieltempo
- stellenweise unklare Aufgabenstellungen

BALANCE



- zugänglicher Schwierigkeitsgrad
- intuitives Minispiel bei Scansammelaufgabe
- weit auseinanderliegende Checkpoints sorgen für Frust
- Schleich- und Kletterpassagen ohne Herausforderung

ATMOSPHÄRE / STORY



- witzige NPC-Begleiter
- viele interessante Settings, Ausblicke und Situationen
- beeindruckendes Mittendrin-Gefühl
- Rahmenhandlung ohne Dramatik
- unbefriedigendes Ende

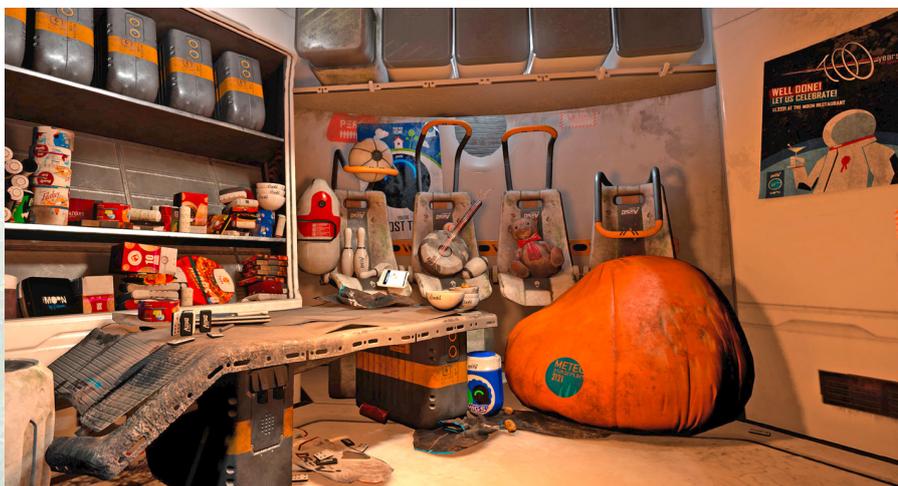
UMFANG



- fünf frei begehbare Areale
- 30 Tierarten zu entdecken
- kurze Storykampagne
- keine Nebenmissionen oder -beschäftigungen
- abseits des Hauptpfads wenig zu entdecken

FAZIT

Atmosphärischer VR-Dinoflug mit beeindruckender Optik, aber mit mickrigem Umfang und einer Story ohne Tiefgang.



So sieht es im Inneren unseres Rettungspods aus. Eigentlich ganz gemütlich.