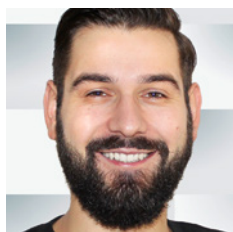


Theoretisch betrachtet: The Signal from Tölva

DER STAHLWANDERER

WAS FÜR
EINE WELT!DESIGNER-
ROBOTER

Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Roboter findet er ausgesprochen cool, und das Entdecken neuer Welten ist fester Teil seiner Freizeitgestaltung. Wenn sich Roboter also über einen Planeten ergießen, der relativ frei zu erkunden ist, wenn es bunte Lasergefechte gibt und ein Geheimnis zu entdecken – dann sind die nächsten zehn Stunden für ihn fest verplant.

The Signal from Tölva ist ein gemächliches Entdeckerspiel, durchsetzt von Schießerein. Allerdings findet beides auf einer grandiosen Welt statt – und alle Charaktere sind Roboter. Von Maximilian Schulz

Ich bin ein Roboter. Ein Blechbernd, eine Drahtdose, ein Platinenpeter. Gemeinsam mit zwei weiteren Maschinenmackern stapfe ich über einen fremden Planeten. Sie haben keine Namen, aber ich nenne sie Eisen-Egon und Stählerner Stanley. Plötzlich: ein Knall! Ein Lichtblitz! Egon und Stanley werden meterweit nach hinten geschleudert, verdammt, die sind kaputter als Windows Vista. Aber ich lebe! Mit meiner Laserwumme feuere ich auf die heranrumpelnden »Bandits«, blaue Feindroboter. Die sind zahlenmäßig überlegen, schießen aber zum Glück so zielgenau wie Krieg-der-Sterne-Sturmtruppen nach vier Bier. Schließlich schmelze ich die Brut zu Altmetall und nehme ihren Außenposten ein. »Bandits«, pah, hier regieren die »Surveyors«! Die sind eine der drei Roboterfraktionen des Planeten Tölva, und ich bin einer von ihnen. Obwohl, so richtig gehöre ich gar nicht hierhin. Ich starte nämlich gar nicht als

Roboter auf Tölva, sondern gesichtslos in einem Raumschiff, das irgendwo über der Welt im Orbit hängt. Mein Auftraggeber, der »Broker«, erklärt mir, dass ein seltsames Signal von der Oberfläche funkt, ich soll der Sache auf den Grund gehen. Dazu transferiert mich der Broker ins Chassis eines »Surveyor«-Roboters. So bin ich automatisch Teil der Metallfraktion und kann dem Signal nachgehen. Quasi Undercover-R2-D2, wie im Film »Avatar«, nur mit Blechkameraden statt Indianerschlümpfen. Es ist der Beginn einer faszinierenden Entdeckungsreise.

Der Wandersmann

Mein ferngesteuerter Roboterkörper startet in einem Bunker; wenn ich ihn verlasse, stehe ich inmitten zerklüfteter Felsenromantik. Rein technisch betrachtet ist The Signal from Tölva nicht besonders beeindruckend, aber unglaublich stimmungsvoll. Allein schon, wenn ich nur durch die Areale stapfe: Mein Sichtfeld wippt leicht, aber merklich zum Stampfen meiner schweren Roboterfüße, das mechanische Ächzen gibt den Takt der Wanderschaft vor. Dass ich keinerlei Infos über die Geschichte erhalte, außer meinem Ziel, dient zusätzlich der gesamten Atmosphäre. Ich weiß nicht, wer ich bin, ich weiß nur, was ich tun soll. Wie ein Roboter eben.

»Nur wo du zu Fuß warst, bist du auch wirklich gewesen«, schrieb Johann Wolfgang von Goethe, Dichter und Denker, vor allem aber strahlendes Vorbild aller Wanderfreunde. So laufe auch ich erst mal los, um Tölva zu erkunden. Das Enträtseln des Signals ist noch sehr weit entfernt, ich muss erstmal Außenposten für meine neue Fraktion erobern und vor allem Daten sammeln. Denn was macht der klassische Wandersmann laut Goethe am liebsten? Richtig, er malt Skizzen des Gesehenen, der Dichterst hinterließ Hunderte Zeichnungen. Doch dies ist ja die Zukunft, und wenn ich eines aus Mass Effect: Andromeda gelernt habe, dann, dass in dieser Zukunft nicht gemalt, dafür aber umso mehr gescannt zu werden hat. Also aktiviere ich meinen Scannerblick, damit sich ein Filter über die Linse legt und Gegenstände anzeigt, die ich einsammeln kann. Aus dem gescannten Kram erzeugt mein Tagebuch automatisch Notizen. Die Geschichtsschnipsel sind durchaus lesenswert, weil sie Hintergründe über Tölva offenbaren, und weil der Broker sie gerne mal leicht bissig kommentiert. Lesefauler Spieler werden auf Tölva indes nicht vollends glücklich, weil eine Sprachausgabe fehlt. Die gute Nachricht ist, dass ich auch ohne die Infopoppen einen feinen Erkundungstrip erleben kann. So sto-

WANDERLUST À LA GOETHE



ße ich immer wieder auf monumentale Bauwerke, die manchmal aus dem Sandboden ragen wie Gerippe. Andernorts wuchten sich Türme und Betonkonstruktionen in den Himmel, die jedem Fan des brutalistischen Architekturstils Freudentränen in die Augen treiben würden. Und zum Erkunden einladen.

Der Erkunder

Wenn ich nun auf einen dieser Betontitanen zustapfe, ist es meist relativ leicht, den Eingang zu finden. Was sich jedoch im Inneren dieser Bunker befindet, verzerrt The Signal from Tölva vom nüchternen Spiel kurzzeitig zum surrealen Escher-Portrait. Immer wieder stoße ich auf Abzweigungen. Wenn ich in die eine Richtung gehe, komme ich womöglich wieder am Eingang heraus. Wenn ich dann den anderen Weg nehme, stehe ich einige Schritte später ebenso am Ausgangspunkt – was zur Hölle? Problematisch ist, dass die Bauwerke offensichtlich entweder von einem besonders perfiden oder bemerkenswert einfallslosen Innenarchitekten errichtet wurden. Alles sieht gleich aus, die Orientierung fällt schwer oder ist sogar vollkommen unmöglich. Erst als inmitten dieser totalen Gleichförmigkeit scheinbar vollkommen zufällig irgendein Gang, irgendeine Abzweigung irgendwo anders hinführt, erreiche ich plötzlich ein höheres Stockwerk. Während ich also die meiste Zeit einfach nur geradeaus laufe, beugt das Spiel die Wirklichkeit, die Physik, die Logik der Architektur um mich herum. Eine schöne Mechanik. Außerdem belohnt The Signal from Tölva diese surrealen Eskapaden mit einem Artefakt, das flugs gescannt wird und mich meinem Ziel wieder etwas näherbringt. So füllt sich allmählich mein Journal, die Wanderschaft mündet immer mehr und immer länger im Sammeln. Ich suche und scanne, suche und scanne. Dieses Muster bricht nur dann geringfügig, wenn ich drei Aufträge abge-

schlossen habe, einen Rang aufsteige und neue Waffen sowie Gegenstände freischalte.

Der Befehlshaber

Neben klassischer Bewaffnung spendiert mir das Spiel auch ein Werkzeug, mit dem ich andere Roboter aus meiner Fraktion rekrutieren kann. Dann folgen sie mir und unterstützen mich im Kampf. Willkommen an Bord, Egon und Stanley! Leider »sterben« die Begleiter auch ausgesprochen schnell, und so sind die Scharmützel über die ersten paar Lasersalven hinweg etwas breiter, schrumpfen dann aber flott auf den Klassiker im Shooter-Genre zusammen, in dem ich mich alleine durch die Gegnerhorden ballere. Das Befehlstoß ist also spielerisch nicht so entscheidend; den Inventarplatz könnte ich getrost mit einer Zweitflinte samt Zielfernrohr belegen, um für Distanzkämpfe gerüstet zu sein. Aber es macht einfach Spaß, mit bis zu vier blechernen Kompagnons loszuziehen, obwohl die Roboterfreundschaft selten die ersten beiden Gefechte überlebt. Der Konflikt zwischen den drei Fraktionen wird so aber viel nahbarer. Auch die Tatsache, dass bereits freigekämpfte Bunker, die als Speicher- und Respawnpunkte dienen, immer mal wieder von den anderen Parteien zurückerobert werden, ist nur im ersten Moment ärgerlich, weil sich Laufwege eventuell drastisch verlängern. Im Kontext des Spiels (Roboterriege!) macht das dynamische Hin und Her aber Sinn und trägt zur Atmosphäre bei. Ich hätte mir nur gewünscht, dass meine Robo-Kumpel genau so zäh wären wie die Bandits, die mit ihren dickeren Schilden etliche meiner Salven einsteckten.

Die Designs

Wenn wir über die Feinde sprechen, müssen wir auch darüber sprechen, wie sie aussehen. The Signal from Tölva entwirft keine glitzernde und schillernde Hightechwelt, hier ist nichts klinisch rein, ich habe nicht einmal das Gefühl, dass die Technik sonderlich weit entwickelt ist. Gut, abgesehen von kämpfenden Robotern, Raumschiffen und

Beam-Stationen. Optisch sind wir dennoch eher bei Star Wars als bei Star Trek, mit fast primitiv simplen Displays und kantigen Roboterdesigns. Hat sich hier jemand ein Beispiel an Dieter Rams, Max Bill und Walter Gropius genommen, den Verfechtern der klaren Formen in Industriedesign und Architektur? Dazu etwas Schmutz und Science-Fiction, schon haben wir den industriellen Look von The Signal from Tölva, obwohl man sich eingestehen muss, dass die Waffen hie und da vielleicht ein wenig zu rundlich für die Weimarer Kunstschule wären. Tatsächlich steckt hinter der Optik die Designkoryphäe Ian McQue, der als Lead Concept Artist bei Rockstar North an Bully, Manhunt und Grand Theft Auto gearbeitet, den Look dieser Serien also maßgeblich beeinflusst hat.

Die Welt von The Signal from Tölva scheint wie eine Spielwiese für McQue's Ideen und wirkt fabelhaft konsistent, vor allem spätere Abschnitte und größere Feinde beeindrucken – fast schon Pflicht bei einem Entwicklerstudio, das Big Robot heißt. Ja, The Signal from Tölva ist zäh und in seinen schlechten Momenten frustig (Endlosgänge, Außenpostenverluste), aber es bietet eine Welt jenseits jeglicher Oberflächlichkeit, denn dafür glänzt sie nicht genug. Das ist gut, denn ich habe große Lust, weiter ins schrottige Tölva hinabzusteigen, weg von der Oberfläche. Und tatsächlich findet sich da einiges, man muss nur Lust haben zu suchen, zu wandern, zu erkunden. Ich möchte ja nicht spoilern, was es mit dem Signal von Tölva auf sich hat. Selberstampfen ist angesagt. ★

The Signal from Tölva

Entwickler:
Big Robot

Release: 10.3.2017

Quelle: Steam, GoG

Preis: 20 Euro

Sprache: Englisch

