

Tacoma

DRAMATISCH ZURÜCKSPULEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Fullbright** Entwickler: **Fullbright** Termin: **1.8.2017**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2-3 Stunden**
 Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Statt auf Horror und Klischees treffen wir in Tacoma auf Hologramme und Dramen.

Von Rae Grimm

Ist sowas eigentlich ein Spiel? Diese Frage beschäftigt uns, seit 2013 *Gone Home* erschien, das Debut von Fullbright Games. Vier Jahre später steht mit *Tacoma* ihr nächster Titel in den Startlöchern und mittlerweile können wir die Frage beantworten: Ja, *Gone Home* ist ein Spiel. Und *Tacoma* ist es auch. Zu verdanken haben wir diese Erkenntnis weiteren Titeln wie *Everybody's Gone to the Rapture* oder *Firewatch*, die dazu beigetragen haben, minimalistische Spielekonzepte mit Fokus auf Story salonfähig zu machen.

Augmented Reality trifft auf Zeitreise

Wir schreiben das Jahr 2088 und auf der Raumstation Tacoma kommt es zu einem Unglück. Die Crew muss evakuiert werden und das einzige an Bord verbliebene »Be-

satzungsmitglied« ist die künstliche Intelligenz ODIN. Es ist der Job der Bergungsspezialistin Amy Ferrier, die KI zu retten. Dass sie dabei herausfindet, was vorgefallen ist, und wie die Besatzung der Tacoma gelebt hat, ist dabei fast schon ein Nebeneffekt.

Anders als in dem im Jahr 1995 angesiedelten *Gone Home* muss sich Amy dabei nicht zwangsläufig durch die privaten Gegenstände der Crew wühlen, um etwas über sie zu erfahren (was wir als Spieler natürlich trotzdem tun). Stattdessen wird ihr mit dem Betreten der Station ein Augmented Reality-Interface verpasst, mit dem wir dank ODIN Zugriff auf die Überwachungsaufnahmen der Tacoma haben. Begeben wir uns mit Amy an einen Ort, an dem etwas vorgefallen ist, weist uns eine kurze Bildstörung darauf hin, dass wir die KI-Aufzeichnung zurückspulen und das hier stattgefundenere Ereignis erneut und immer wieder erleben können.

Diese Zeitspulmechanik unterscheidet sich von der in Spielen wie *Life is Strange*,

da sie uns nicht ins Geschehen eingreifen oder es verändern lässt. Stattdessen sind wir ein passiver Beobachter dessen, was vor Tagen oder gar Monaten auf der Tacoma stattgefunden hat.

Die Zeit in unseren Händen

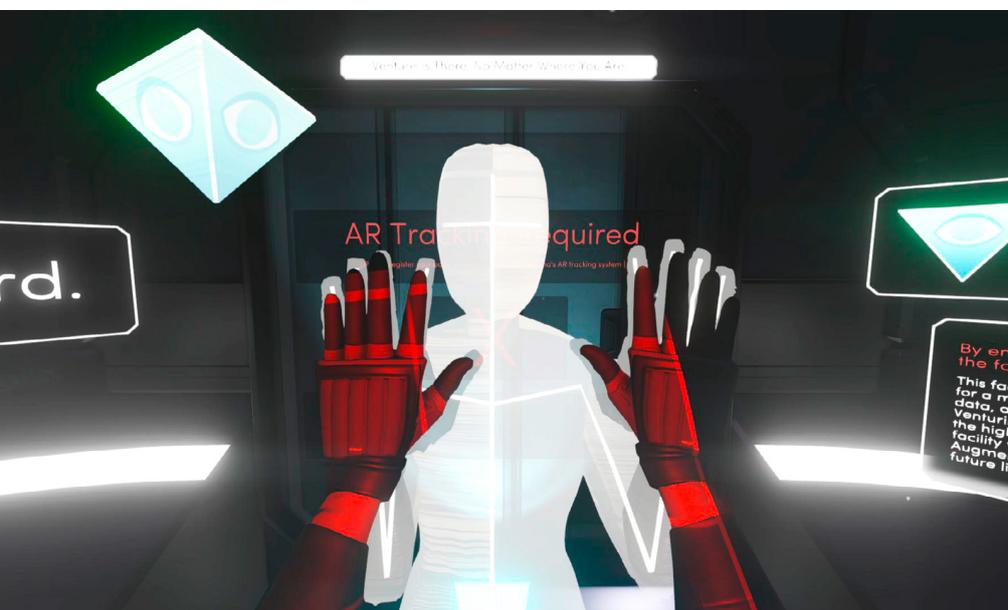
Die Crew wird im AR-Interface durch farbige Hologramme dargestellt, digitale bunte Echos der Personen, die hier einst lebten. Botaniker Andrew ist in naturverbundenem grün gehalten, Medizinerin Sareh ist ein beruhigend-blauer Schemen, und Netzwerkspezialistin Natalie leuchtet in einem temperamentvollen rot, um nur drei der sechs Crewmitglieder zu nennen. Während wir eine Aufnahme abspielen, können wir nach Belieben vor- und zurückspulen oder gar pausieren, falls etwas anderes unsere Aufmerksamkeit erregt hat. Man muss also keine Angst haben, einen für die Handlung wichtigen Moment zu verpassen. Das Schöne an *Tacoma* ist, dass es uns keine Geschwindigkeit vorschreibt. Es gibt kein Zeitlimit oder festgelegte Ereignisse.

Ein Moment, verschiedene Blickwinkel

Das interessanteste Element der Zeitspulmechanik ist, dass sie uns die Möglichkeit gibt, eine Situation aus unterschiedlichen Blickwinkeln zu erleben. Der AR-Videorekorder lässt uns einen Augenblick im Leben einer Person erleben, nur damit wir zurückspulen und den selben Moment noch einmal mit anderen Figuren verbringen.

Während zum Beispiel Sareh im botanischen Trakt der Tacoma versucht, mit Hilfe von ODIN eine Panikattacke unter Kontrolle zu bekommen, trösten sich Operations Specialist Clive (gelb) und Station Administrator E.V. (lila) in einem intimen Moment.

Fast alle Bereiche der Tacoma sind unterteilt in zwei Module, in denen einerseits die Arbeitsbereiche, aber auch die persönlichen Unterkünfte der entsprechenden Besatzungsmitglieder liegen. Im Bereich Biotech-



Beim Betreten der Tacoma werden wir mit einem Augmented Reality-Interface ausgestattet.



Rae Grimm
@freakingmuse



Tacoma ist eines dieser Spiele, die ich gern mehr gemocht hätte, als ich es letztlich tue. Vom retro-futuristischen Design über die interessanten Story-Ansätze bis hin zur Zeitspulmechanik ist das neue Spiel von Fullbright voller Dinge, die einen Science-Fiction-Fan wie mich sofort abholen sollten. So richtig will der Funke dann aber nicht überspringen. Das liegt vor allem an den Charakteren, die es nie schaffen, dass ich mich wirklich für ihr Schicksal interessiere. Stattdessen ist die Tacoma-Besatzung eher das Hintergrundrauschen in einer spannenden Geschichte, die eigentlich erst in den letzten Minuten des Spiels wirklich beginnt. Tacoma ist also ein spielbarer Science-Fiction-Film, der vor allem durch seine erfrischende Hologramm-Erzählweise lebt.

nik finden wir so zum Beispiel sowohl Botaniker Andrew und seine Arbeitsstelle als auch das medizinische Labor und die Kabine von Sareh. Diese Module sind somit zentrale Handlungsorte, an denen uns ODINs AR-Simulation in der Regel jeweils einen so genannten Gruppendatensatz (ein größeres Gemeinschaftsereignis) als auch verschiedene kleine Datensätze (das Erlebnis einer pro Person) bietet.

Walking Simulator im All

Im Kern läuft das Spiel immer gleich ab: Wir folgen jedem einzelnen Charakter der Tacoma in einer Situation, bis wir alle benötigten Informationen gesammelt haben, um in das nächste Modul zu dürfen. Während wir die Umgebung erkunden, ist unser eigener tragbarer Computer (das Data Transfer Device) mit ODIN verbunden. Ein Blick darauf verrät, welcher Prozentsatz der Datensätze noch fehlt, bevor es weitergeht. Es ist eine praktische Orientierungshilfe, die verhindert, dass



Die Crewmitglieder werden durch unterschiedlich farbige Hologramme dargestellt.

wir ziellos auf der Tacoma umherirren, schränkt gleichzeitig aber auch unsere Bewegungsfreiheit ein. Die einzigen Rätsel, über die wir bei unserer Suche stolpern, sind verschlossene Türen und unvollständige beziehungsweise fehlerhafte Daten in der privaten Kommunikation der Crew. Erstere lassen sich leicht lösen, indem wir entweder nach dem passenden Code in der Umgebung suchen oder die Zeit an eine Stelle spulen, an der ein Crewmitglied die passenden Zahlen am Schloss eingibt. Letztere sorgen vor allem für etwas mehr Spannung, da uns so wichtige Informationen vorerhalten werden. Viel mehr hat Tacoma spielerisch nicht zu bieten.

Blasse Charaktere und fehlende Klischees

Ähnlich wie andere Genre-Vertreter legt Tacoma seinen Fokus weniger auf abwechslungsreiches Gameplay, sondern stattdessen auf Charaktere und Handlung. Ein Großteil der Geschichte wird durch die Umgebung der Tacoma erzählt. Überall finden wir Hinweise auf die Personen, die auf der Station leben und arbeiten, auf ihre Vorlie-

ben, Interessen, Probleme und Sorgen. u schicken. So ist etwa Netzwerkspezialistin Natali am überlegen, welches Körperkissen einer K-Pop-Band sie sich am liebsten kaufen möchte, und Administrator E.V. spielt in der eigenen Kabine Gitarre. Trotz der vielen Hinweise schaffen es die Figuren aber nicht, innerhalb der drei Spielstunden von Tacoma wirklich zum Leben zu erwachen. ★



Trotz unterschiedlicher Gemüter kommt keine wirkliche Spannung in der Extremsituation auf.

TACOMA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 1,9 GHz / AMD FX-8320
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5670
4 GB RAM, 11 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 2,9 GHz / AMD FX-9590
Geforce GTX 660 Ti / Radeon R9 270
8 GB RAM, 11 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stimmungsvolle Klangkulisse
- cooles, retro-futuristisches Design
- tolle Lichtstimmung
- Liebe zum Detail
- optisch recht abwechslungslos

SPIELDESIGN



- coole Zeitspulmechanik
- mehrere Dinge passieren gleichzeitig
- viele Interaktionsmöglichkeiten mit Umgebung
- Augmented Reality statt Audiologs
- keine spielerische Abwechslung

BALANCE



- leicht zugängliche Mechanik
- AI als subtile Orientierungshilfe
- keine Frustrationsmomente
- keine spielerische Herausforderung
- keine wirklichen Rätsel

ATMOSPHÄRE / STORY



- interessante Geschichte
- erfrischende Erzählweise
- befriedigendes Ende
- Spannung fehlt
- blasse Charaktere

UMFANG



- viele optionale Interaktionsmöglichkeiten
- künstliche Längen wegen Rückspulfunktion
- sehr kurz
- kein Wiederspielwert
- wenig zu entdecken

FAZIT

Tacoma ist ein spielbarer Science-Fiction-Film mit spannenden Ideen, der aber spielerisch und emotional eher seicht ausfällt.

