

Echo

Die Story wird in Dialogen und aufwendigen Zwischensequenzen erzählt. En will den Piloten Foster wiederbeleben, dessen Seele aktuell im roten Würfel gefangen ist.

DEIN GRÖSSTER FEIND BIST DU!

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Ultra Ultra** Termin: **19.9.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Echo offenbart eine interessante Idee: Die KI lernt von uns und ist damit so schlau wie wir. Aber funktioniert das in einem Stealth-Spiel?

Von Elena Schulz

Echo empfängt uns mit einem spannenden SciFi-Setting: Wir sind das junge Mädchen En und gehören dem futuristischen Kult der Findigen an. Die wollen einen geheimnisvollen Alienpalast irgendwo im Weltraum aufspüren, das Paradies dieser Religion. Um ihn zu betreten, muss man sich allerdings als würdig erweisen. Also trainieren wir unser Leben lang – oder zumindest bis alles schiefgeht und wir in einem Raumschiff aufwachen. An unserer Seite ist nur die wüten-

de KI London, die uns des Mordes am Piloten des Schiffes bezichtigt. Diese Reise hat uns praktischerweise aber direkt zum Palast geführt, also wollen wir seine Macht nutzen, um den Piloten Foster wiederzubeleben.

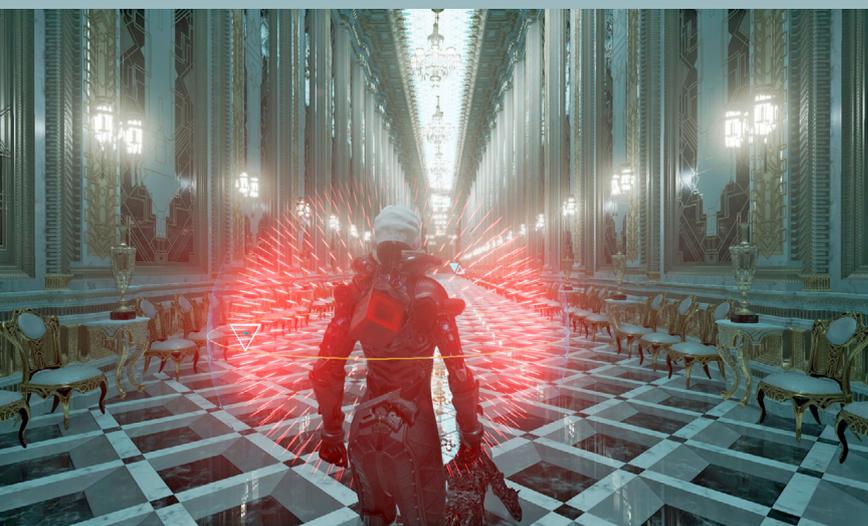
Im Palast treffen wir allerdings nicht auf himmlische Glückseligkeit: Das Gebäude ist verlassen und leidet unter einer technischen Fehlfunktion, die ihn unzählige Kopien von uns erstellen lässt. Unsere Gegner im Spiel, denen wir tunlichst ausweichen sollten.

Aber Echo ist mehr als ein gewöhnliches Stealth-Adventure. Es überrascht es uns mit einer simplen wie genialen Idee: Die KI lernt von uns. Das bedeutet, dass alles was wir im Spiel tun, sei es schleichen, morden, sprinten oder Türen öffnen, von unseren Gegnern kopiert und gegen uns verwendet wird – ein spannendes Spielelement.

Licht aus, Licht an, oh nein!

Im Palast gibt es Lichtphasen und Dunkelphasen, ausgelöst durch einen Stromausfall. Immer wenn eine Dunkelphase vorbei ist, werden die Gegner an ihre Spawn-Punkte zurückgesetzt. Wir können also nicht wie gewohnt in Stealth-Spielen munter einen Feind nach dem anderen von hinten erwürgen oder ruhigstellen.

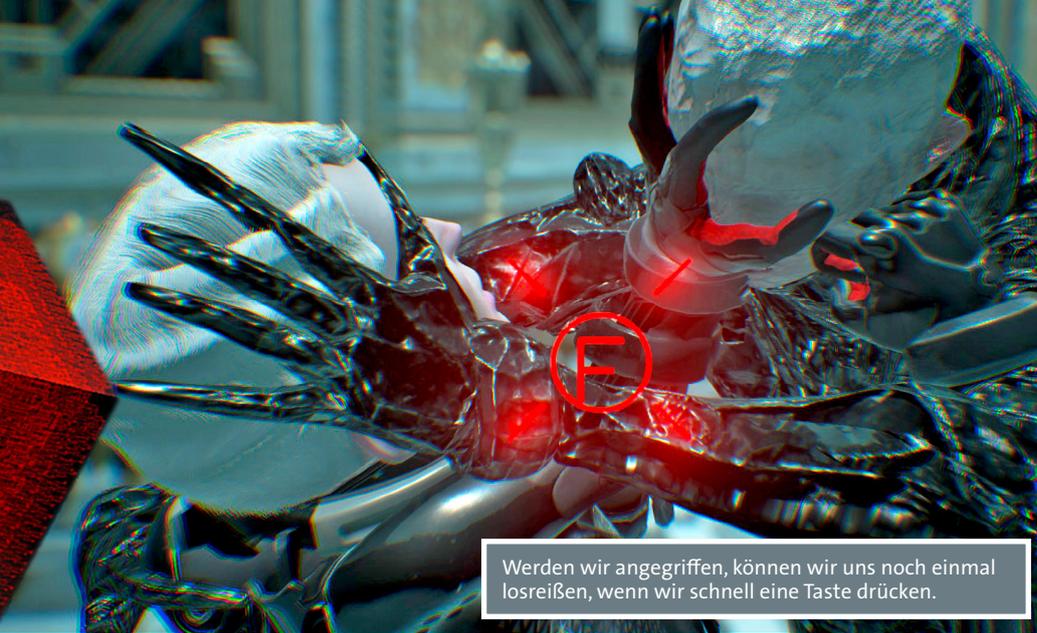
Es kommt noch schlimmer: Die KI merkt sich alles, was wir bei Licht getan haben, und setzt es in der nächsten Lichtphase um. Das heißt, wenn wir in Lichtphase eine Tür öffnen, wird die KI in Lichtphase zwei ebenfalls dazu in der Lage sein und damit noch gefährlicher. Damit sie nicht zu schnell zu klug wird, verlernt sie das in der folgenden Lichtphase aber wieder und passt sich an unser nächstes Verhaltensmuster an.



Das minimalistische Interface ist an unseren Anzug gekoppelt. Rote Stacheln bedeuten, dass wir fast tot sind.



Die KI im Spiel lernt von uns: Schleichen wir, übernimmt dieses Verhalten auch der Gegner.



Werden wir angegriffen, können wir uns noch einmal losreißen, wenn wir schnell eine Taste drücken.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Was für ein Trip! Echo hat dafür gesorgt, dass ich erst eine ganz neue Art von Selbsthass und dann schließlich Selbstdisziplin entwickelt habe. Wer dieses Ding nicht vorausschauend spielt, zahlt damit schnell einen hohen Preis, indem er seine Notfalltricks an den Feind weitergibt. Schon mal in einem Spiel mit den eigenen Tricks besiegt worden? Nicht schön! Dass ich mir das trotzdem permanent freiwillig angetan habe, lag vor allem an der großartigen Sci-Fi-Atmosphäre in Echo. Der seltsame außerirdische Palast sorgte bei mir für ein gleichsam gespanntes und bedrückendes Gefühl, wie ich es sonst nur von Filmen wie 2001 oder Stanislaw Lems Solaris kenne. Gemeinsam mit liebenswerten Charakteren wie En oder London ist Echo damit nicht nur etwas für Schleichfans, sondern auch für Story-Enthusiasten.

Das ist spannend und erfordert viel taktisches Vorgehen: Wir versuchen größtenteils in den Dunkelphasen zu agieren, die sind allerdings schwer vorhersehbar und unser Sichtfeld ist obendrein eingeschränkt, das unserer Feinde jedoch nicht. Gleichzeitig limitieren wir uns selbst. Auch wenn wir über eine Sprintfähigkeit oder sogar eine Schusswaffe verfügen, setzen wir sie wirklich nur zur Not ein. Wir wollen ja nicht, dass man sie gegen uns verwendet.

Kein Shooter und kein Stealth-Spiel?

Die Verwendung unserer Waffe ist ohnehin stark eingeschränkt, da wir nur über eine bestimmte Anzahl an Energiezellen dafür verfügen. Wie einen Shooter braucht man Echo also nicht spielen. Wie ein klassisches Stealth-Spiel aber auch nicht immer. In dicht bevölkerten Arealen kann das Schleichen schnell frustrierend werden. Oft lässt sich gerade mit den Respawn der Feinde kaum vermeiden, dass man entdeckt wird. Hier hätte Echo von abwechslungsreicherem Leveldesign profitiert, das für aufmerksame Schleicher neue Wege bietet. Erkunden lohnt sich nur für Stimmgabeln, mit denen wir Nachrichten entschlüsseln können. Ähnlich mager verhält es sich mit den Rät-

seln. Es gibt bis auf wenige Ausnahmen hauptsächlich zwei Arten im Spiel: Mal müssen wir eine bestimmte Zahl an blauen Lichtkugeln sammeln, mal Schlüssel finden und in die richtige Vorrichtung stecken, um Türen zu öffnen. Diese zwei Typen wiederholen sich so oft, dass sich Echo am Ende trotz innovativer Spielmechanik etwas langatmig und repetitiv anfühlt. Dabei ließ uns ein Rätsel sogar gezielt die Klonen manipulieren, damit sie eine Tür für uns öffnen. Von solchen genialen Einfällen hätten wir gerne mehr gesehen. Ein kleiner Trost ist immerhin ein neuer Gegnertyp zum Schluss, der uns mit einem Schlag tötet, was das Schleichen wieder deutlich attraktiver macht.

Für Herz, Verstand und Augen

Neben der Spielidee hat Echo aber noch ein zweites Highlight: Die Charaktere. En und London werden als Gegensätze etabliert. Eine folgt ihrem Herzen, während der andere auf seinen Kopf hört. En ist die reiche Göre, die sich ihrem Freiheitsdrang hingibt, und London die alternde KI, die frustriert vom Dasein ist. Daraus entstehen sympathische und tiefgründige Gespräche, die – ohne es klar auszusprechen – vermitteln, dass die beiden mit der Zeit Respekt oder gar Zuneigung füreinander entwickeln.

Bei der Story selbst schimmert ein spannendes SciFi-Universum durch, das nicht bis ins Detail erklärt wird – genau so bewahrt es sich seine Faszination. Trotzdem leidet die Handlung auch unter der gestreckten Spielänge: Im Vergleich zu den langen Spielpassagen kommen die Storyabschnitte einfach zu kurz, hier hätten mehr reine Erkundungssequenzen nicht geschadet.

Dafür holt Echo optisch noch einmal alles heraus. Der Palast sieht mit all seinen Details, Spiegelungen und barockem Prunk wunderschön aus und verändert sich mit jedem Levelabschnitt. Mal ist er in reines Weiß getaucht, mal voller goldener Akzente. Zwar hätten wir uns hier auch gerne mal ein Kapitel mit einer ganz anderen Umgebung gewünscht, für ein Indie-Spiel bietet Echo optisch aber eine Menge. Technisch läuft es abseits von ein paar Rucklern solide, ärger-

lich waren nur zwei Bugs, die dafür sorgten, dass sich Türen nicht öffnen ließen.

Insgesamt zeigt das Stealth-Adventure so viel Potenzial, dass wir gerne mehr Zeit in der SciFi-Welt verbracht hätten, auch wenn das bedeuten würde, dass wir immer wieder gegen uns selbst antreten müssen. ★

ECHO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-4340 / AMD FX-8350	Core i7-4960X / AMD APU A10-6800K
Geforce GTX 570 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 780 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 8 GB Festplatte	8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- optisch beeindruckende Welt
- tolle Lichteffekte
- gute englische und deutsche Sprecher
- ansprechende Mischung aus SciFi und Barock
- Dialogsound manchmal zu leise

SPIELDESIGN



- innovative KI-Mechanik
- Stealth oder aggressives Vorgehen möglich
- neuer Gegnertyp zum Ende
- Rätsel wiederholen sich zu oft
- wenig abwechslungsreiche Levels

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- faire Checkpoints
- einfach zu lernen, schwer zu meistern
- teilweise frustrierend
- einige nervige Bugs

ATMOSPHÄRE / STORY



- intensive SciFi-Atmosphäre
- spannende Welt
- interessante, sympathische Figuren
- glaubhafte Dialoge
- Story geht zu sehr unter

UMFANG



- sechs umfangreiche Kapitel
- Stimmgabeln
- witzige kosmetische Attribute
- unterschiedliche Taktiken sorgen für Wiederspielwert
- fühlt sich stellenweise langatmig an

FAZIT

Echo nutzt sein Potenzial nicht aus, bietet mit der adaptiven KI aber einen interessanten spielerischen Ansatz und eine coole SciFi-Story.



Mit der Pistole können wir uns verteidigen, verfügen aber nur über wenig Munition.