

Aer – Memories of Old

# SPIRITUELLER KURZSTRECKENFLUG

Aer bietet eine offene, frei erkundbare Inselwelt über den Wolken, die wir als Gestaltwandlerin auf Pilgerfahrt abfliegen.

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Forgotten Key** Termin: **25.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **keine Angaben** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG)**

## In Aer begeben wir uns auf eine spirituelle Sinnsuche in einer wunderschönen Inselwelt weit über den Wolken.

Von Manuel Fritsch

Die alten Götter sind vergessen, nur noch Ruinen und unleserliche Schriften auf Stein tafeln zeugen von den Ereignissen, welche die imposanten Städte der Ahnen zerstörten. Die Welt, wie sie die Bewohner von Aer – Memories of Old kennen, besteht nur noch aus einzelnen Inseln, die weit oben zwischen den Wolken schweben. Diese mystische Umgebung ist nun erneut davon bedroht, in die Dunkelheit zu stürzen. Das zumindest sieht die junge Protagonistin Auk in einer unheilvollen Vision, als sie auf ihrer Pilgerreise beim Besuch eines Altars eine Kerze anzündet. Sie erhält daraufhin eine seltene Gabe: Karahs Licht, eine antike Laterne, die sie dazu befähigt, Erinnerungen der alten Welt zu sehen. Verunsichert aber mutig beschließt Auk, ihre Pilgerreise zu den drei Tempeln der zerbrochenen Welt fortzusetzen, um aus den Erinnerungen ihrer Ahnen zu lernen und ihre Heimat vor der Zerstörung zu bewahren. Zum Glück ist Auk eine Formwandlerin und kann sich jederzeit

in ein Vogelwesen verwandeln und so zwischen den Inseln hin und her flattern.

Über zwei Jahre hat das schwedische Indie-Team von Forgotten Key nach eigenen Aussagen an der Engine und der Steuerung gefeilt, bis sie mit dem Fluggefühl zufrieden waren – und das merkt man. Das Fliegen ist das absolute Glanzstück von Aer und erzeugt ein unglaublich starkes Gefühl der Freiheit. Die farbenfrohe Inselwelt lädt mit Löchern in Felsformationen, Luftwirbeln zum Beschleunigen und unterschiedlichen Klimazonen zum freien Erkunden ein. Entdecken wir aus luftiger Höhe ein interessantes geografisches Detail, lassen wir uns im Sturzflug fallen, zischen haarscharf zwischen zwei Baumwipfel hindurch und breiten im letzten Moment die Flügel aus, um dann elegant in menschlicher Form zu landen und zu Fuß weiterzulaufen. Toll!

### Als Tourist im Uncanny Island

Auf den Inseln angekommen folgt allerdings die spielerische Ernüchterung: Abseits von einigen alten Ruinen und zerbrochenen Statuen gibt es kaum etwas zu entdecken oder interessante Interaktionsmöglichkeiten. Diese Leere der Welt ist teilweise in der Rahmenhandlung begründet und von den Desi-

gnern sicherlich gewollt, aber auch schlicht langweilig. Haben wir uns an der Schönheit der Umgebung sattgesehen, gibt es wenig in ihr zu erleben. So beschäftigen wir uns die meiste Zeit als Videospieldtourist, ergötzen uns an der Landschaft und machen Hunderte von Bildschirmfotos, weil alles so stimmungsvoll schön ist.

Bis auf eine Handvoll Bewohner im Anfangsdorf der Spielwelt treffen wir auf den Inseln lediglich auf ein paar vereinzelte Tiere und Fabelwesen. Diese Stille und das Gefühl von Einsamkeit tragen viel zur meditativen Grundstimmung der spirituellen Sinnsuche der Hauptfigur bei. Gepaart mit dem sehr markanten aber eher technisch-kalten »Low Poly«-Grafikstil sorgt dies allerdings für eine starke emotionale Distanz zwischen Spieler und Spielwelt. Die pastellfarbene, kantige Polygon-Welt wirkt steril und nie glaubhaft lebendig.

### The Legend of Aer: Skyward Lamp

Drei heilige Artefakte in einer bunten Inselwelt aus Tempeln bergen? Das klingt seltsam vertraut. Und ja: Aer erinnert auf den ersten Blick an eine Mischung aus den Nintendo-Klassikern The Legend of Zelda: The Wind Waker und Skyward Sword. Die Ähn-

Insgesamt drei heilige Artefakte in drei Tempeln gilt es zu bergen. Hat gerade jemand »Triforce« gesagt?



Im Dorf gibt es eine kleine Familie am Lagerfeuer, die uns grob die Richtung sagt. Ansonsten wirkt die Welt wie ausgestorben.

Der Grafikstil nennt sich »Low Poly«, aufgrund der geringen Polygon-Anzahl der Figuren, und arbeitet mit pastelligen Flächen ohne aufwändige Texturen.



Auf ihrer Pilgerfahrt trifft Auk auf viele spirituelle Wesen wie diesen zweischwänzigen, sprechenden Fuchs.

lichkeiten beschränken sich jedoch spielerisch darauf, dass es in Aer drei »Rätsel-Dungeons« gibt, die uns jeweils ein Teil eines heiligen Artefakts geben, das uns zusammengesetzt wiederum den Zugang zu einem Turm in der Mitte der Welt erschließt.

Mit Hilfe der Lampe und unseren grauen Zellen aktivieren wir in den heiligen Stätten der Ahnen Schalter und Mechanismen, um Türen zu öffnen oder Brücken in den nächsten Raum zu bauen. Die Mechaniken der Rätsel sind sehr simpel gehalten und auch für Einsteiger ohne Hürden oder Frustrationen zu meistern. Erfahrene Spieler werden von der nicht vorhandenen Herausforderung und dem Mangel an Kreativität und Abwechslung der Rätsel enttäuscht sein. Zwischendurch gibt es kleinere Sprungpassagen, bei denen wir Auk über sich bewegende Plattformen springen lassen. Allerdings erzeugen diese Hüpfereien durch die hakelige und ungenaue Sprungsteuerung eher Frust als Lust. Warum die Heldin in den

Höhlen nicht fliegen kann, wird nicht erklärt – die Verwandlungstaste, die draußen wunderbar funktioniert, bewirkt nichts.

### Kein Looten und Leveln

Der größte Unterschied zur auf den ersten Blick ähnlichen Zelda-Serie liegt darin, dass Aer komplett ohne die für Action-Adventures typischen Sammel- und Nebenaufgaben und vor allem ohne Gegner und Action auskommt. Auk kämpft nicht, ist nie irgendeiner Gefahr ausgesetzt, sammelt weder Erfahrungspunkte noch Loot, kombiniert keine Gegenstände, sammelt keine Zutaten und craftet nichts. Die Entwickler haben Aer als ein exploratives Open-World-Abenteuer angelegt, das bis auf die drei Dungeons keine Herausforderungen oder Aufgaben bietet.

Wenn man sich darauf einlässt, entfaltet die Welt von Aer eine meditative und entspannende Wirkung. Untermalt wird die Entdeckungsreise von einer sich dynamisch anpassenden Hintergrundmusik. Je nach Gebiet verändert sich also nicht nur die Farb-, sondern auch die Klangwelt. In der eisigen, in bläulich-weißen Farbtönen gehaltenen und von Eisstürmen geplagten Winterlandschaft wird auch die Musik karger und kälter. Gleiten wir dagegen durch das herbstliche, von rot-braunen Tönen durchsetzte Gebiet, entspannt sich auch die Begleitung und wird getragen.

### Storypuzzle auf Sparflamme

Vielleicht hätten wir mit einer stringenten, linearen Erzählung eine Beziehung zu Auk und dem Schicksal ihrer Ahnen aufbauen können. Allerdings ist die Rahmenhandlung von Aer so bruchstück- und lückenhaft wie die Spielwelt, die uns von Anfang an in ihrer Gänze offensteht. So geben wir selbst vor, in welcher Reihenfolge wir die Tempel und Inseln erkunden, und müssen uns die Ereignisse der zerbrochenen Welt durch das Finden alter Erinnerungen und das Interpretieren von vagen Andeutungen zusammenreimen. So richtig funktioniert hat das zumindest in unserem Fall aber nicht. Nach rund vier Stunden Spielzeit hatten wir Auks Aufgabe abgeschlossen und alles gesehen. Wir haben in der Zeit etliche Inseln der Welt

be- und nach Hinweisen abgesucht, dennoch ließ uns das etwas abrupte Ende enttäuscht und fragend zurück, auch wenn wir uns sehr gerne in der bunten Inselwelt durch die Lüfte schwingen.

Aer – Memories of Old ist ein hübsches Indie-Wohlfühlspiel, bietet aber wenig Interaktionsmöglichkeiten und kaum erzählerische Qualitäten. Empfehlen können wir den Ausflug in den Wolken nur Spielern, die auf der Suche nach einem künstlerisch ansprechenden, aber stressfreien Erlebnis ohne Herausforderungen, komplizierte Geschichte oder interessante Dialoge sind. ★

## AER – MEMORIES OF OLD

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Dual Core 3.2 GHz / Phenom II X3  
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6870  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Quad Core 3.0 GHz / AMD FX-4100  
Geforce GTX 660Ti / Radeon HD 7800  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



stilsicherer »Low Poly«-Pastell-Look abwechslungsreiche Klimazonen und Gebiete dynamische Musikuntermalung tolle Schatten- und Lichteffekte  unbelebte, fast leere Landschaft

### SPIELDESIGN



großartiges Gefühl von Freiheit gelungene, intuitive Flugsteuerung  sehr rudimentäre Rätsel in Dungeons  ungenaue Steuerung in Sprungpassagen  kaum Interaktion mit Inselwelt

### BALANCE



einsteigerfreundlicher Schwierigkeitsgrad  Rätselbereiche klar abgesteckt  Hauptfigur kann nicht sterben  keine (optionale) Herausforderung für erfahrene Spieler  fehlende Spielführung

### ATMOSPÄRE / STORY



Ruinen und Welt deuten Mysterium an  kein Druck beim Erkunden  Spiel kommt ohne Kämpfe und Konflikte aus  offene Welt ohne Spannungsbogen  unbefriedigendes, abruptes Ende

### UMFANG



große, offene Welt mit vielen Inseln  Welt lädt zum Erkunden ein  nur drei »Rätsel-Höhlen«  wenig in Oberwelt zu entdecken  kaum Wiederspielwert

### FAZIT

Schön anzusehender, aber spielerisch anspruchsloser Wohlfühl-Eskapismus mit tollem Freiheitsgefühl zum Entspannen und Träumen.

66



Manuel Fritsch  
@manuspielt



Der Traum vom Fliegen ist wahrscheinlich so alt wie die Menschheit selber. Er ist es, der Aer – Memories of Old im wahrsten Sinne des Wortes trägt. Das Spiel ist luftig leicht wie eine Feder, aber auch so schnell verfliegen wie eine warme Sommerbrise. Nein, nicht alle Spiele müssen zwingend eine mechanische Herausforderung bieten und dürfen auch auf einer rein emotionalen Ebene mit minimalistischen spielerischen Mitteln arbeiten. Doch so gerne ich auch die erste Stunde als Vogeldame Auk durch die wirklich hübschen Luftinseln gesehelt bin, das Spiel hat mich schlicht zu keinem Zeitpunkt berührt oder es geschafft, mich für Auk oder das Schicksal ihrer Ahnen zu interessieren. Die Andeutungen an die untergegangene Zivilisation bleiben kryptisch, es entsteht nie wirklich Dramatik oder eine persönliche Bindung.