

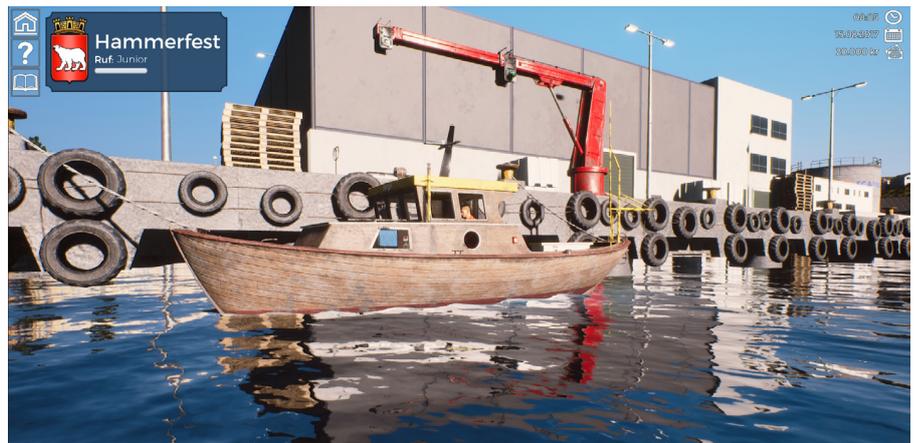
Fishing: Barents Sea

FISCHEN ACCOMPLISHED

Genre: Simulation Publisher: Astragon Entwickler: Misc Games Termin: 7.2.2018 Sprache: meersprachig (u.a. Deutsch)
 USK: ab 6 Jahre Spieldauer: 20+ Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam)

Bei den PETAs Progress Awards hat dieser blutige Simulator wohl nur Außenseiterchancen. Gibt Fishing: Barents Sea wenigstens dem Fischluftfanatiker alles, was er will? Hat der Titel gar für die gemeine Landratte einen Meerwert? Um das zu testen, stachen wir mit unserem Kahn »Oli« in See. Von Harald Fränkel

Ein Simulator, bei dem es um Industriefischerei geht? Tja. Äh. Nun. Zugegeben, die Kombination erscheint im ersten Moment gewagt. Ähnlich spannend wie eine Studie zum Paarungsverhalten der Japanischen Stachelseeurke. Aber: Es besteht tatsächlich Unterhaltungswert! Ja, auch im Fall von Fishing: Barents Sea, wo der Spieler vom Fischputzer zum Millionär wird. Anfangs gondelt er mit dem Erbe seines Großvaters umher, einer ollen Nusschale. Am Ende sitzt er in der Kommandobrücke eines 55-Meter-Stahlmonsters, dem Hermes Trawler. Das ist eine schwimmende Fischfabrik mit Gefrieranlage. Dazwischen liegen einiger Spaß und manche ein Seemannsflüche.



Nach einem einführenden Tutorial beginnt im Hafen von Hammerfest (Norwegen) das eigentliche Spiel. Der erste Kutter (von Oppa geerbt) ist eine bessere Nusschale.

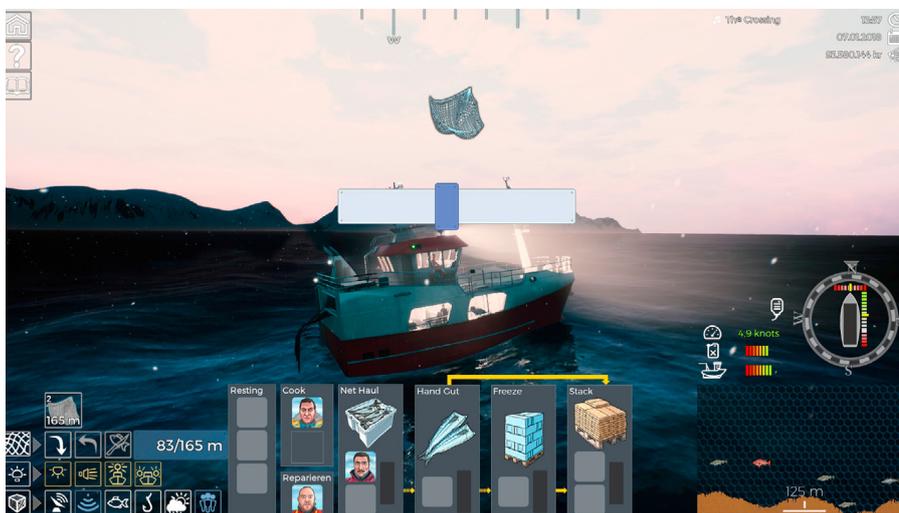
Lichtblicke

Betrachtet der Spieler die Grafik von Fishing: Barents Sea mit den scharfen Augen eines Sehaders, stellt er fest: Die Optik geht nicht als Top-Sehenswürdigkeit durch, man gerät aber auch keineswegs in Sehnot. Dank der hübschen Schiffsmodelle, des flüssig animierten Wassers und wegen einiger Lichteffekt-Lichtblicke droht Sehbären und Sehmansbräuten weder sehlischer Schaden noch eine physische Sehkrankheit. Etwas Meeraufwand hätte die überwiegend karge

Landschaft drumherum vertragen. Direkt in den Häfen sieht alles ganz gut aus. Aber die trostlosen Gebirge, maximal bestückt mit wenigen, oft plötzlich aufploppenden Bäumchen oder kulissenhaften Häusern, taugen einzig als hässliche Sehblockade.

Massaker im Meer

Unterwegs ist der virtuelle Kapitän mit Fishing: Barents Sea auf dem titelgebenden Randmeer des Arktischen Ozeans, auf der Barentssee nördlich von Norwegen. Die Langleinenfischerei bringt das erste Geld: Der Spieler vergleicht die Preise der unterschiedlichen Fischarten, kauft den passenden Köder für die an der Strippe hängenden Haken und sucht auf der Karte aussichtsreiche Stellen. Dort angekommen gilt es vor allem, mit dem Kahn geschickt zu manövrieren. Dann ist Reaktionsschnelligkeit bei einem Minispiel gefragt: Um die Tiere aus dem Wasser zu picken, muss der Fischer in kurzen Zeitfenstern rechtzeitig mit der Maus klicken. Je exakter er das tut, desto größer fällt der Fang aus. Im ungünstigsten Fall haut die Beute allerdings ab. Der Bootsbesitzer nimmt die Fische auch aus, wobei das zugehörige blutige Minispiel nichts für Zartbesaitete ist. Möglichst exakte Schnitte entscheiden über die Qualität der Ware, die im Hafen zu Geld gemacht wird.



Beim Netzauswurf gleicht man die Wellen aus, indem man den blauen Balken in der Mitte hält.



F Stop Driving **E** Zwischen Karte/Sonar wechseln
 Spielerisch sinnlos: die hübsche Cockpit-Perspektive am Steuerrad des Kutters. Sie hat aber Motion-Sickness-Potenzial. Das könnte man als Qualitätsmerkmal werten.

Motivations-Motor

In der Folgezeit entsteht eine Suchtschleife: Der Spieler verbessert seine Schaluppe, erweitert etwa den Frachtraum oder gönnt ihr einen stärkeren Motor. Für Individualität sorgt die Möglichkeit, dem Boot einen neuen Anstrich verpassen und ihm einen anderen Namen geben zu dürfen. Mit einem Bankkredit ist bald ein besserer Kutter mit Netzwinde drin. Damit eröffnet sich die nächste Fangmethode, was wiederum neue Minispiele freischaltet. Für bestimmte Technik benötigt der Wohnungs-Kapitän Mitarbeiter, die sich in Jobbörsen finden lassen. Das Wirtschaftssystem bleibt rudimentär: Anders als zum Beispiel im Euro Truck Simulator 2 gibt es keinen erweiterbaren Firmensitz. Der Boss kann auch keine Mitarbeiter alleine auf Tour schicken. Ja, in diesem Unternehmen schiffet der Chef noch selbst!

Fehler auf dem Bootsektor

Seine größte Schwäche leistet sich Fishing: Barents Sea bei der Spielbalance. Die Flaggschiffe freizuschalten dauert ewig. Deren Preise stellen noch das geringste Problem dar, der Reeder muss aber obendrein viel Fahrpraxis nachweisen. So sind für den dritten Kutter 200 Kilometer gefordert. Zur Einordnung: Wir haben für eine 18 Kilometer lange Tour gut 70 Realminuten benötigt. Um die Karte aufzudecken, tuckert man ebenso in Echtzeit herum. In solchen Phasen passiert, abgesehen von kleinen Kurskorrekturen, so gut wie nichts. Während etwa Brummifans beim Euro Truck Simulator 2 damit beschäftigt sind, verkehrsgerecht zu fahren und im Zweifel die dusseligen KI-Autos anbrüllen können, sind Erkundungstouren in Fishing: Barents Sea wie unbedruckte Ereigniskarten. Hier gerät die Suchtschleife ins Stocken,



So sieht es aus, wenn der Spieler auf Erkundungstour ist. Zzzzzzzzzzz!

ungeduldigen Spielern geht im übertragenen Sinn das Gefühl abhanden, die vorgehaltene Karotte erreichen zu können.

Der Bug am Bug

Amüsant sind kleine Grafikfehler, zum Beispiel fehlt dem Alter Ego hin und wieder der Kopf. Ständig ist ferner ein undefinierbares Dingsbums unter dem Schiff zu sehen, wahrscheinlich eine verunglückte Wellenanimation. Blöd, dass sie das nicht weiß und zeitweise sogar Erdboden imitiert. Noch knuffiger: der Pantomime, den man als Mitarbeiter einstellen kann. Seine Persiflage auf den Nicer-Dicer-Verkäufer im Teleshopping-Kanal ist göttlich! Oh, ach so, das sollen ein Koch und seine unsichtbaren Zutaten sein? 'tschuldigung, unser Seefehler! Wobei nicht unerwähnt bleiben darf, dass unser Review auf einer Vorabtestversion basiert, bei der auch die Texte noch nicht komplett ins Deutsche übertragen waren.

Filetieren für Fortgeschrittene

Fishing: Barents Sea präsentiert sich trotz der Schwächen als überraschend unterhaltsames Spiel für Geduldige. Die frohlocken wegen der mustergültigen Einsteigerfreundlichkeit, der glaubwürdigen Steuerung, der begehren Schiffe und wegen der Wettereinflüsse: Rauhe See erschwert etwa die Navigation und das Auswerfen der Netze. Die gehen sogar gelegentlich kaputt. Abenteuerlich ist indes nicht nur die Suche nach Bojen im Nebel, sondern auch das Filetieren bei hohem Wellengang. Erinnert sich noch jemand an den Surgeon Simulator? In der Summe kann man den Entwicklern, die mit ihrer Hochseefischer-Simulation ein rundum befriedigendes Ergebnis abgeliefert haben, gratulieren und ihnen zurufen: Macht's gut, und danke für den Fisch! ★



Harald Fränkel
 @GameStar_de



Es gibt Momente, da möchte man den Entwicklern etwas zurufen, was sich auf Barsch reimt: Wenn z.B. im Winter die Wellen so hoch schlagen, dass alte Männer wie ich kaum noch eine Chance haben, irgendwas zu fangen. Schade, dass es im Spiel kein Schild fürs Boot gibt, auf dem »Fisch gestrichen!« steht, das hätte gepasst. Und ja, die laaangen Fahrten in Echtzeit sind mir irgendwann aufs Fischstäbchen gegangen. Wie schön wäre gewesen, hätten die Macher ein Handheldspiel wie bei der Jagdsimulation The Hunter implementiert. Oder ein Radio à la Euro Truck Simulator 2. Irgendwas zum Zeitvertreib eben. Trotz allem bin ich dankbar, dass die Entwickler mir vor dem Grinding-Terror mit einigen tollen Ideen rund zehn Stunden viel Spaß beschert haben. Stelle ich mir nun geduldige Simulator-Fans vor, die Kummer gewohnt sind und vielleicht auch noch ein Faible für Fischfang und/oder Schiffe haben, finden die mit dem Abenteuer Barentssee einen preisgünstigen Fisherman's Friend. Für mich liegt Fishing: Barents Sea beim Spielspaß hinter dem erwähnten Lkw-Titel. Ich finde es aber spaßiger als den König der Berufssimulationen, den Landwirtschafts-Simulator.

FISHING: BARENTS SEA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i5 3570K / AMD Ryzen 3 1200	Intel i5 7600 / AMD Ryzen 7 1800X
Geforce GTX 750 / Radeon HD 7790	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 580
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche Schiffsmodelle
- realitätsnahes Wasser
- ansehnliche Lichteffekte
- größtenteils nur trostloses Land in Sicht
- dünne Soundkulisse

SPIELDESIGN



- glaubwürdige Steuerung
- Mini-Geschicklichkeitsspiele
- intuitive Benutzerführung
- Karte mit Wegpunktsystem
- funnelige Schnellreisefunktion

BALANCE



- viele Tutorials und ein Wiki-Lexikon
- freies Speichern
- Freischalten großer Schiffe artet in Grind aus
- im Winter wird's für Landratten zu hart
- keine Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHERE / STORY



- alle Schiffsmodelle begehbar
- Wetter hat spielerische Auswirkungen
- Tag/Nachtzyklus und Jahreszeiten
- keine KI-Konkurrenz
- rudimentäres Wirtschaftssystem

UMFANG



- viele Tuning-Möglichkeiten
- große Spielwelt
- Leerlaufphasen strecken Spielzeit
- nur sechs Schiffsmodelle
- wenige interessante Jobmissionen

FAZIT

Fishing: Barents Sea hat viele Leerlaufphasen, aber auch coole Ideen – und ist damit alles andere als eine Seegurke.

