

Fe

MAGISCHER GESANG MIT SCHIEFEN NOTEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Zoink** Termin: **18.2.2018** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Origin)**

In Fe singen wir uns als Fuchswesen durch ein magisches Action-Adventure – das nicht immer die richtigen Töne trifft. Von Rae Grimm

Im März 2012 erscheint mit Journey ein Spiel für die PlayStation 3, das die Herzen im Sturm erobert. Als mysteriöser Wanderer begeben wir uns darin auf den Weg durch eine malerische Wüstenwelt. Ganz ohne Text schafft es Journey wie kaum ein anderes Spiel, echte emotionale Tiefe zu erzeugen.

Auf den ersten Blick teilen sich Journey und das Action-Adventure Fe viele Elemente. Auch in Fe tauchen wir ohne jede Erklärung als rätselhaftes Wesen in eine zauberhafte, fremde Welt ein. Doch trotz der vielen Parallelen zu Journey schafft es Fe nicht, die Klasse des Vorbilds zu erreichen.

Sing ein Lied für mich

In Fe dreht sich alles um Kommunikation. Als kleine fuchsartige Kreatur müssen wir nämlich die Sprachen der Tiere und Pflanzen des Waldes lernen. Denn nur wenn wir ein Wesen mit einer für es (nicht aber für uns als Spieler) verständlichen Gesangseinlage betören, eröffnen sich uns neue Wege. Wollen wir zum Beispiel an einen höher gelegenen Ort, kann es sein, dass wir dafür die Hilfe ei-

ner bestimmten Blume brauchen, die uns nach oben katapultieren könnte. Damit sie das macht, müssen wir ihr das aber erst einmal sagen können – in ihrer eigenen Sprache. »Sprache« bedeutet in Fe eine Aneinanderreihung melodischer Laute, eine Art wortloser Gesang, der je nach Lebewesen anders klingt. Vögel zum Beispiel verstehen – logisch – eine Art Zwitschern. Sechs unterschiedliche Sprachen gibt es, die wir nach und nach studieren, damit wir durch die Welt von Fe navigieren können. Das erinnert an Items in Zelda oder Metroid, mit denen man an zuvor unerreichbare Stellen kommt oder Türen öffnen kann. Um eine der Sprachen zu erlernen, müssen wir zuerst ein erwachsenes Tier aus den Fängen der sogenannten Silent Ones, der Gegner in Fe, befreien. Erst dann bringen die uns die entsprechenden Gesänge bei, um mit kleineren Vertretern ihrer Art zu kommunizieren.

Unsere erste Aufgabe ist es, vier gestohlene Eier für eine besorgte Vogelmutter zurückzuerobern. Hierfür verfolgen wir die diebischen Silent Ones zu ominösen Altären, auf denen sie das Diebesgut unbeaufsichtigt deponieren. Da der kleine Fe nicht kämpfen kann, ist Schleichen angesagt. Wir verstecken uns also in Büschen, um den wachsamen Augen unserer Gegner zu entgehen. Besonders schwierig ist das nicht,

denn die Feinde bewegen sich in festen Mustern und sind noch dazu nicht sonderlich intelligent oder aufmerksam. Glück für uns, denn wenn sie uns erwischen, sind wir sofort tot. Haben wir alle vier Eier zurück zu ihrer Mutter gebracht, belohnt sie uns mit der ersten Fremdsprache, dem Zwitschern der Vögel. Praktisch, denn so können wir uns von den Flattermännern an vorher unerreichbare, entlegene Orte tragen lassen.

Dort warten dann zum Beispiel rosafarbene Kristalle auf uns, die zu den wenigen Sammelobjekten in Fe gehören. Sie dienen außerdem als Währung, denn wenn wir genug von ihnen gesammelt haben, kaufen wir dafür neue Fähigkeiten ein. So lernt Fe nach und nach, Bäume zu erklimmen, durch die Lüfte zu gleiten oder zu sprinten. Was wiederum neue Wege eröffnet und die klassische Erkundungs-Suchtspirale erzeugt.

Weniger ist (nicht immer) mehr

Aber wozu das alles? Warum überhaupt die Sprachen von Tieren erlernen, um sie dann zu bezirzen? Worum es eigentlich in Fe geht, ist schwer zu sagen. Das via EA Originals veröffentlichte Indie-Spiel versorgt uns nur bruchstückhaft mit mageren Story-Häppchen. Gerade genug, um deutlich zu machen, dass es sich bei dem Action-Adventure um ein ökologisches Märchen handelt,



Das kleine Wesen Fe verschafft sich gern von Baumspitzen aus einen Überblick über die ziemlich leere Welt.



Der Wald in Fe unterscheidet sich vor allem in seiner Licht- und Farbstimmung.

Die mysteriösen Silent Ones entführen die Bewohner von Fes Welt.

Via Tastendruck kommunizieren wir mit den Tieren des Waldes.

eine Kritik an Klimawandel und Umweltverschmutzung. Nicht genug aber, um uns storytechnisch satt zu bekommen.

Der Wald des singenden Fuchswesens Fe wird von den Silent Ones bedroht, fiesen Robotern, die die Lebewesen des Waldes einfangen. Unsere Aufgabe ist es, die Tiere aus der Gewalt der Eindringlinge zu befreien und herauszufinden, was sich hinter dieser ominösen Bedrohung versteckt.

Ähnlich wie Journey verzichtet Fe auf Erklärungen oder Beschreibungen. Stattdessen setzt das kleine Spiel vollkommen auf unseren eigenen Entdeckerdrang, der uns immer tiefer in die lila Welt des musikalischen Wesens lockt. So stolpern wir auch öfter über Wände voller Hieroglyphen, die wir erst mal »freisingen« müssen und die uns einen Hinweis darauf geben, was im Wald vor sich geht. Oder die uns über die Helme zerstörter Feinde durch die Augen der Silent Ones sehen lassen und uns einen besseren Einblick in ihren Hintergrund geben.

Es sind nette kleine Momente, die uns die Story nahebringen sollen. Da die Welt allerdings offen gehalten ist, kann es sein, dass wir Fe beenden, ohne je alle Puzzleteilchen zusammengesetzt zu haben. Oder aber wir finden sie in der falschen Reihenfolge. Die konstante Verwirrung verhindert, dass wir eine emotionale Bindung zu Fe aufbauen

können, weshalb sich die Handlung umso unbefriedigender anfühlt.

Liebe in jeder Kante

Obwohl das Jahr 2018 noch jung ist, hat es mit Fe bereits einen Anwärter für den Preis des schönsten Spiels des Jahres. Visuell und atmosphärisch gibt es wenig, was sich an dem kleinen Abenteuer kritisieren lässt. Fe ist verträumt, bezaubernd und einfach nur wunderschön. Trotz der Bedrohung durch die Silent Ones hat es eine wunderbar entspannte Atmosphäre, die ein klein wenig an Ori and the Blind Forest erinnert.

So schön und atmosphärisch die Welt ist, so leer ist sie allerdings auch. Dafür, dass Fe Entdeckung so groß schreibt, gibt es nur wenig zu entdecken. Eine Handvoll Pflanzen, ein paar Tiere, wenige Feinde, viele Bäume – das Universum von Fe fällt gemessen an seinem hohen Anspruch erstaunlich minimalistisch und, ja langweilig aus. Das mag



Rae Grimm
@freakingmuse

Fe ist ein Fall von »zur falschen Zeit am falschen Ort«. Vor ein paar Jahren hätte ich sicher von der atmosphärischen Mischung aus Action-Adventure und Plattformer geschwärmt, allerdings habe ich in letzter Zeit zu viele Spiele gespielt, die dieses Rezept schlicht besser auf den Schirm bringen. Die Genre-Mischung muss sich mit Titeln wie Hob, Unravel, Ori and the Blind Forest oder gar Journey vergleichen lassen, zieht dabei aber immer den Kürzeren. Fe schafft es nie, dieselben emotionalen Töne wie seine Kollegen zu treffen. Das bedeutet nicht, dass Fe keine lohnenswerte Erfahrung ist. Das Action-Adventure bietet kurzweilige Unterhaltung mit einem fantastischen Soundtrack. Außerdem lässt es uns eine putzige Kreatur spielen, die neue Fähigkeiten erlernt, indem sie singt. Und welche anderen Spiele können das von sich behaupten?

für eine Weile funktionieren, nicht aber, wenn Fe versucht, uns mit später erlernten Mechaniken zurück in zuvor verschlossene Bereiche zu locken. Hier drängt sich nämlich vor allem die Frage auf, warum wir das eigentlich tun sollten. Schließlich wartet in den »alten« Gebieten keinerlei Belohnung auf uns, kein abwechslungsreiches Gameplay und keine versteckten Geheimnisse. Lediglich ein bisschen mehr von dem, was wir die letzten paar Stunden über bereits zur Genüge gesehen haben. Und das ist im Fall von Fe einfach nicht genug. ★

FE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100T / Phenom II X3 B73
Geforce GTX 460 / Radeon 5870
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500K / AMD Fx-8350
Geforce GTX 1050 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wundervolle, verträumte Fantasiewelt
- tolle Lichtstimmung
- abwechslungsarme Umgebung
- süße Charaktere
- stimmungsvolles Sounddesign

SPIELDESIGN



- Erkundung statt Erklärung
- Lernen durch Gesang
- gleichförmiges Leveldesign
- Sprungmechanik kann hakelig sein
- nerviges Schleißen

BALANCE



- Vogel als kreative Orientierungshilfe
- belohnt Fortschritt mit neuen Mechaniken
- Schwierigkeitsgrad lässt uns manchmal ratlos zurück
- leicht zu erlernen
- ausgewogener

ATMOSPHÄRE / STORY



- liebevolle Inszenierung
- entspannende Atmosphäre
- schwache Story
- flache Charaktere
- trifft nur wenige emotionale Töne

UMFANG



- sechs unterschiedliche Sprachen
- kleine Collectibles
- leere Spielwelt
- sehr kurz
- kein Wiederpielwert

FAZIT

Trotz seiner wirklich zauberhaften Atmosphäre schafft es Fe nicht, einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen.

