

Far: Lone Sails

ENDZEIT-ENTSPANNUNG

Genre: **Adventure** Publisher: **Mixtvision** Entwickler: **Okomotive** Termin: **17.5.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG)**



Nur wenn unsere Karre ordentlich Treibstoff hat, können wir den großen roten Knopf drücken und den Motor unseres Gefährts in Schwung setzen.

In Far: Lone Sails segeln wir in einem dampfbetriebenen Ungetüm durch Schiffsfriedhöfe am Grunde eines ausgetrockneten Meeres. Dabei erleben wir eine melancholische und doch entspannte Reise durch die Postapokalypse – und sprechen eine eindeutige Reiseempfehlung aus. Von Manuel Fritsch



Ein Vulkan schleudert Gestein nach uns. Sind wir schnell genug, werden wir nicht getroffen.

Gibt es so etwas wie eine idyllische Postapokalypse? Diese Frage haben wir uns im Laufe der rund vierstündigen Reise in Far: Lone Sails mehrere Male gestellt. Dabei ist die Prämisse des Indie-Spiels alles andere als einladend. Far: Lone Sails entführt uns in eine karge Welt, die von einer schweren Naturkatastrophe gezeichnet ist. Die zerfallenen Überreste einer Industrienation sind am Horizont zu erkennen, die Welt um uns herum erinnert an trostlose Salzwüsten, kein Mensch ist weit und breit zu sehen. Und trotzdem strahlt diese wunderschön modellierte, in Aquarelloptik gehaltene Spielwelt auf ihre Art eine beruhigende Aura aus. Als stumme Figur, nur in ein rotes Regencap gekleidet, laufen wir ohne rechtes Ziel umher, bis wir auf ein mysteriöses Fahrzeug treffen, groß und mächtig wie ein Einfamilienhaus. Wir nähern uns dem Gefährt und eine aufklappende Ladeluke lädt dazu ein, das Ungetüm zu betreten.

Währenddessen zoomt die Perspektive näher an die Spielfigur heran und blendet beim Betreten des Innenraums die Außen-

fassade weg. Wir sehen das Innenleben der Maschine im 2D-Aufschnitt. Dieses erstreckt sich über drei Stockwerke und beherbergt mehrere Räume voller Schalter und Gerätschaften, die unsere Figur interessiert erkundet. Große rote Knöpfe laden dazu ein, gedrückt zu werden, was wir natürlich auch sofort ausprobieren. Ächzend und stöhnend springt der Motor an und setzt das Ungetüm schwerfällig in Bewegung. Ein transparenter Tank mit einer leuchtenden Flüssigkeit lässt den aktuellen Benzinvorrat erkennen und gibt uns zu verstehen, dass wir dringend tanken müssen. Aber wo?

Mal ordentlich Dampf ablassen

Im zweiten Stock unseres neuen Wohnmobils befindet sich ein Lastenaufzug, der auf Knopfdruck alles brennbare Material in einen Ofen befördert. Dort wird der Schrott in Energie für unseren Tank umgewandelt. So tanken wir also! Alte Kisten, Holzplanken und Fässer in der Umgebung zu finden, fällt nicht schwer. Alle paar Sekunden müssen wir außerdem aktiv den Schubregler betätigen, um das Gefährt in Bewegung zu halten. Dies verhindert, dass unser Haus allzuweit wegfährt, wenn wir auf Exkursionen gehen, um weiteren Brennstoff zu holen. Zusätzlich sollten wir hin und wieder einen Blick auf den Druck im Kessel werfen und rechtzeitig Dampf ablassen. Da sich das komplette Spiel nur auf der 2D-Ebene bewegt, können



Nach und nach rüsten wir unser Fahrzeug mit neuen Modulen und Hilfsmitteln aus.

wir uns nicht verlaufen und brauchen auch bei größeren Touren nie lange nach Hause.

Unser neuer Job macht tatsächlich Spaß und in uns keimt so etwas wie Hoffnung auf, durch den Fund dieser monströsen Maschine vielleicht doch noch auf andere Überlebende zu treffen. Doch just, als wir uns so richtig schön in den Rhythmus aus Sammeln, Tank füllen, Knöpfchen drücken und Dampf ablassen eingegroovt haben, kommt die Fahrt ruckartig zum Stehen. Eine alte Schiffsturbine versperrt den Weg.

gen, oft sehr naheliegenden Lösungsweg. Far: Lone Sails ist eine Singleplayer-Erfahrung ohne Kämpfe, Zombie-Gegner oder Game-over-Screen. Unter dieser Designentscheidung leidet der Wiederspielwert, bis auf ein paar Kleinigkeiten gibt es nach dem ersten Durchlauf nichts Neues zu entdecken. Wen das nicht stört, der wird mit Far: Lone Sails ein bis zwei tolle Abende verbringen – in der wohl entspanntesten Postapokalypse, die uns bisher in Videospielform begegnet ist. ★



Manuel Fritsch
@manuspielt

Far: Lone Sails ist ein einsames Spiel und bietet keine einladende Umgebung – dennoch entfaltet das Spiel bereits nach wenigen Minuten so etwas wie eine postapokalyptische Seefahrer-Romantik, die mich umgehend in ihren melodramatischen Bann zog. Nur ich, meine Maschine und etwas Wind in den Segeln. Die Reise des stummen Helden auf der Fahrt nach Nirgendwo in einer ausgestorbenen Wüste hat mir – so absurd das auch klingen mag – großen Spaß gemacht und mich trotz der düsteren Grundstimmung beruhigt und entspannt. Das liegt auch am nahezu perfekten Timing des eigentlich sehr simplen Gameplay-Loops, der immer dann kreativ aufgebrochen wird, wenn man das Gefühl hat, die Maschine und das Spiel im Griff zu haben. Genau dann überraschen einen die Entwickler mit einem neuen Hindernis, einer unerwarteten Wendung oder fügen eine neue Gameplay-Mechanik hinzu, sodass ich meinen Rhythmus anpassen muss. Abgerundet wird das stimmige Gesamterlebnis von einem sehr kohärenten Grafikstil, der den 3D-Objekten einen handgezeichneten Look verpasst, und der sehr dezenten, aber bewusst einsetzenden Musik, die das Abenteuergefühl perfekt einfängt.

Der Weg ist das Ziel

Auf diese Art von Unterbrechungen und Hindernissen treffen wir noch öfter. Mal müssen wir einen alten Kran erklimmen und bedienen, um die eben erwähnte Schiffsschraube aus dem Weg zu hieven, mal erkunden wir eine unterirdische Fabrik auf der Suche nach dem richtigen Schalter für ein Schleusentor. In diesen Phasen erinnert und steuert sich Far: Lone Sails wie ein klassischer 2D-Puzzle-Plattform. Im Mittelpunkt steht dabei jedoch immer das eigene Steampunk-Wohnmobil. Während die namenlose Spielfigur außer zu hüpfen und Dinge hochzuheben nichts Neues dazu lernt, wird unser Haus auf Rädern im Laufe der Geschichte durch technische Upgrades besser und komplexer. So erhalten wir beispielsweise recht früh ein Segel auf dem Dach, um auch den Wind nutzen zu können, und erleichtern uns die anstrengende Sammlerarbeit durch eine Art »Staubsauger«, der Strandgut automatisch beim Fahren aufklaubt. Auch ein Feuerlöscher und ein Schweißgerät müssen von uns entdeckt und verwendet werden.

Zwar steigt der Komplexitätsgrad der Abläufe im Verlauf der Kampagne durch die genannten Erweiterungen leicht an, doch fühlen wir uns nie überfordert oder gestresst. Far: Lone Sails ist kein Survival-Spiel und setzt uns selten wirklich unter Druck oder lässt uns gar in Sackgassen manövrieren. Das Spiel ist nicht nur durch seine selbstauferlegte 2D-Perspektive per se linear, sondern auch inhaltlich und spielerisch sehr geradlinig. Alle Rätsel und Aufgaben haben einen eindeuti-

FAR LONE SAILS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Quad Q6600 / FX 8120	Core i7 920 / Phenom II 945
Geforce GTX 460 / Radeon HD 6570	Geforce GTX 680 / Radeon R9-280X
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	8 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stilsichere, handgezeichnete Grafik punktueller Musik detaillierte Maschinen-Konstruktionen tolle Hintergründe und erzählende Umgebung Farbart unterstreicht Atmosphäre

SPIELDESIGN



intuitives Grundprinzip facettenreiche Hindernisse und Aufgaben reizvolle Upgrade-Mechanik für eigenes Fahrzeug actionreich ganz ohne Kämpfe extrem lineares Gameplay

BALANCE



durchgehend einsteigerfreundlich keine spielerischen Sackgassen angenehm steigender Komplexitätsgrad Lösungsweg oft zu naheliegend wenig fordernd, gleichbleibend leicht

ATMOSPHERE / STORY



glaubwürdige Welt nach Naturkatastrophe ansteigende Spannungskurve komplett ohne Gewalt keine Texte oder Sprache, Story bleibt sehr vage Ende lässt Raum für eigene Interpretation

UMFANG



4 Stunden Spielzeit mehrere Klima- und Wetterzonen keine Nebenaufgaben oder optionalen Ziele keine alternativen Spielmodi kein Wiederspielwert

FAZIT

Faszinierendes Fahrzeug-Abenteuer in entspannter Postapokalypse, das dank vieler Ideen gut unterhält.

