

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Sich treiben lassen: Aquanaut's Holiday & Kaze no Notam

Mathias Nowatzki am Samstag, dem 15. August 2020

Die PlayStation-Linie steht für viele immer ob ihres enormen Erfolges für den absoluten Mainstream. Ist irgendwo verständlich, denn das sind die bestverkauften Spiele, welche am öffentlich sichtbarsten sind. Doch gerade auf der ersten PlayStation gab es zusätzlich viele experimentelle Spiele.

Immerhin war die 3D-Technologie noch neu und es musste abgesteckt werden, was in diesen Welten überhaupt alles möglich wäre. Außerdem war es schlichtweg billiger, für die PlayStation zu produzieren, was weiteren Nischen die Existenzberechtigung gab. Gerade die japanische Bibliothek der Konsole ist mit Unikaten gefüllt. Wohingegen die Lizenzfreude jener ohne Erfolgsgarantie daherkommenden Spiele in den Westen leider nachließ, nachdem der ersten Push überhaupt etwas für die neue Konsole auf dem Markt zu haben, abgeflaut war.

Beim Bestücken dieser Bibliothek mitgeholfen hat Artdink, ein kleiner japanischer Videospielehersteller, der sich seit 1985 halten konnte, aber hauptsächlich in seiner Heimat bekannt ist. Besonders auszeichnen tun sie sich durch das A-Train-Franchise. Aber das wesentlich quirligere No One Can Stop Mr. Domino könnte dem ein oder

anderen von euch ebenfalls etwas sagen.

Artdinks Expertise bestand tatsächlich hauptsächlich aus tiefsystematischen Simulationen und eher experimentellen Werken. Letzteres unter anderem auf der ersten PlayStation, von denen ich euch heute zwei Werke vorstellen will: Aquanaut's Holiday und Kaze no Notam. Beides Spiele, die mit der Erforschung der neuen 3D-Welten spielen. Auf den ersten Blick scheinbar so gleich und doch irgendwie sehr unterschiedlich im Resultat.



Gegen den Mainstream-Strom schwimmend: Aquanaut's Holiday & Kaze no Notam. (Bild: Mathias Nowatzki)

Abtauchen

Aquanaut's Holiday ist Artdinks erstes exklusiv für die PlayStation erschaffenes Spiel. Nicht mal ein volles Jahr nach dem Release der Konsole in den Läden stehend, bekam es sogar eine Veröffentlichung bis in die europäische Spielebibliothek geschenkt. Bei fast keinem Ingame-Text war das mit wenig Aufwand möglich.

Das Spiel wird euch nämlich sang- und klanglos wortwörtlich ins kalte Nass schmeißen. Die zu steuernde Tauchsonde befindet sich bereits im Wasser. Erklärungen wieso, weshalb, warum werden das komplette Spiel über unbeantwortet bleiben. Erst nach dem ersten Auftauchen gibt es ein Menü, welches aber auch wenig Neues offeriert. Lediglich eine Karte des Meeresgrundes dürft ihr hier einsehen. Die aber nichts anzeigt, außer welche Bereiche schon sondiert sind, ohne Landmarken oder sonstiges hervorzuheben, die einer Orientierung helfen könnten. Als Nebenprojekt dürft ihr noch ein künstliches Riff rudimentär erbauen. Ansonsten bleibt nur die Option, auf den nächsten Tauchgang zu gehen.

Der Meeresboden erscheint zunächst sehr austauschbar. Die einzelnen Täler werden von hohen Klippen umrahmt, jedoch sieht alles unter Wasser auf den ersten Blick gleich aus. Da die Karte des Meeresbodens während des Tauchens nicht aufgerufen werden kann, ist das Verlieren der Orientierung vorprogrammiert. Tauche ich wirklich gerade in ein neues Meeresbecken, oder bin ich wieder in ein voriges zurückgezirkelt? Der Sand hier ist doch heller, oder nicht? Die Klippen sind höher als vorher, glaube ich? Alles Fragen, die sich beim Spielen von Aquanaut's Holiday stellen. Genau wie die entscheidende:

Warum mache ich das überhaupt?

Aquanaut's Holiday ist eben kein Spiel im klassischen Sinne. Es gibt keine Handlung, der ihr folgen könnt. Es gibt keine Zielsetzungen, kein Ende zu erreichen. Keine Gegner zu bekämpfen. Keine Gegenstände einzusammeln. Keinen High Score zu erhöhen. In Aquanaut's Holiday geht es wirklich schlichtweg darum, sich zum Meeresrauschen unter Wasser treiben zu lassen und die 3D-Umgebung zu beschauen.

Wenn dann doch mal ein Highlight gefunden wird, ist das dann auch ein solches. Denn tatsächlich ist nicht alles im Unterwasserpanorama von Aquanaut's Holiday überall gleich austauschbar. Einige Fischarten sind nur an wenigen Stellen zu sehen. Werden also plötzlich Perlboote oder Albino-Delphine oder Hammerhaie entdeckt, dann ist dieser Durchbruch der sonstigen Monotonie eine Offenbarung. Sich nun sicher sein zu können, im enorm großen zu erkundenden Unterwasserraum bei aller Orientierungslosigkeit doch einen neuen Bereich entdeckt zu haben, stellt eine regelrechte Belohnung dar.

Und dann, ganz vereinzelt, gibt es die Landmarken. Aus dem trüben Wasser, welches thematisch zur niedrigen Drawing Distance der Konsole passt, taucht beim Näherkommen langsam schattenhaft eine Architektur auf, die nur menschengemacht sein kann. Griechische Säulen kommen ins Bild. Ein römisches Aquädukt. Ein gigantischer mechanischer Quastenflosser. Big-Foot-Fußabdrücke zieren den Meeresboden. Jede neue Landmarke ein erneutes nicht lösbares Rätsel im Warum, Weshalb, Wieso. So vereinzelt im großen Unterwasserbereich verstreut, dass sie kaum ein zweites Mal auffindbar sind, wenn nicht eine Boje dort ausgesendet wird, von der aus beim nächsten Tauchgang direkt gestartet werden darf, statt immer beim Hauptquartier zu beginnen. Nachdem so viel im Tauchgang gleich aussah. Nachdem selbst die seltenen Hammerhaie oder Perlboote doch in zwei oder drei Revieren aufgefunden waren. Jetzt wirklich eine rare Besonderheit entdeckt. Euphorie-Explosion im Kopf.

Das ist eben Aquanaut's Holiday. Aus eigenem Antrieb meditativ durch das gleiche Unterwasserbild tauchen und sich von den wenigen Highlights belohnen lassen, die sporadisch aufgefunden werden. So lange, wie ihr Lust dran habt. Und dann aufhören, wenn es genug ist. Keine vom Spiel gesteckten Ziele halten euch. Fische und Landmarken können nicht mal in einer Datenbank katalogisiert werden wie im Nachfolger. Statt einer Checkliste gefundener Zielvorgaben sind die Entdeckungen an sich die Belohnung für den eigenen Erkundungsdrang.



Aquanaut's Holiday: Eine Schildkröte kommt ins Bild. (Bild: Mathias Nowatzki)

Davonfliegen

Das gegen Ende 1997 erschienene *Kaze no Notam*, welches diesmal dem Westen vorenthalten blieb, scheint zunächst in eine ähnliche Kerbe zu schlagen. Erneut keinerlei erklärender Text, diesmal aber ein Hauptmenü mit den wenigen Auswahlmöglichkeiten vorangestellt, statt direkt in der Spielwelt ausgesetzt zu werden. Dort einen Modus gewählt, die Färbung des Ballons ausgesucht, und schon findet ihr euch erneut wortlos in einer 3D-Welt schwebend vor. Diesmal eben mit einem Heißluftballon in luftigen Höhen und nicht mit einer Tauchsonde in nassen Tiefen.

Die Welt von *Kaze no Notam* ist allerdings ein ganzes Stück kleiner als die endlos erscheinende Unterwasserwelt von *Aquanaut's Holiday*. Denn der Ballonflug findet wahlweise in einer von drei komplett voneinander getrennten Karten statt. Da wäre zunächst das bewaldete Feld mit einer Altstadt auf einem Berg. Eine moderne Stadtlandschaft voller Wolkenkratzer. Oder die Erkundung einer Wüste. In allen jenen gibt es gewohnt viel zu entdecken.

Der Schlossgarten der Altstadt zeigt euch zum Beispiel herzförmig geschnittene Hecken. Die austauschbaren Wolkenkratzer öffnen den Blick auf ein Stadion oder einen Flughafen. In der Wüste befindet sich in einem Canyon versteckt plötzlich eine Cyber-Metropole oder am Kartenrand ein Wald mit prähistorischen Baumgiganten. Diesmal dürft ihr die Übersichtskarte sogar während des Fluges aufrufen. Diese stellt zudem die Landschaft wesentlich detaillierter dar, wodurch schon besser sichtbar ist, wo ein Punkt von Interesse sein könnte. Durch die kleineren Karten sind die obendrein wesentlich näher beisammen.

Denn die Schwierigkeit in *Kaze no Notam* ist nicht, die Orientierung zu behalten oder zu wissen, wo eine Landmarke ist. Die Fragestellung ist hingegen viel eher: Wie komme ich dorthin?

Ihr fliegt immerhin nicht mit einem Flugzeug oder eine Drohne, die sich frei steuern lassen. Ein Heißluftballon ist von den Windrichtungen abhängig. Die einzige Form von rudimentärer Kontrolle, die euch gegeben ist, ist die Flamme aufzudrehen, um die Luft im Ballon zu erhitzen. Dadurch steigt oder sinkt ihr in eine der fünf Flughöhen. Welche wiederum idealerweise verschiedene Windrichtungen haben. Ihr könnt also nicht den Ballon direkt steuern, sondern nur entscheiden, welcher Windströmung ihr ausgeliefert sein wollt.

Dass auf den sich ständig ändernden Wind kein Verlass ist, ist selbstredend. Nicht immer könnt ihr also dorthin fliegen, wo ihr gerade hinwollt. Manchmal ändert sich die Windrichtung auf halbem Wege wieder. Erneut zwingt euch Kaze no Notam also eine eher ruhige und meditative Herangehensweise auf. Nicht durch Orientierungslosigkeit, sondern durch den Kontrollverlust. Gebt euch damit zufrieden, wie der Wind gerade weht, und was sich dort in der Landschaft für euch offenbart, sonst stellt sich schnell Dauerfrust ein.



Kaze no Notam: Das Set von Blade Runner gefunden. (Bild: Mathias Nowatzki)

Zielloses Treiben?

Ich habe euch jetzt allerdings ganz böses was unterschlagen. Meine Beschreibungen von Aquanaut's Holiday und Kaze no Notam klingen so, als gäbe es nur Erkundung zum Selbstzweck und keinerlei Ziel in ihnen. Kein Spielende. Das ist gelogen.

Tatsächlich würde ich sagen, dass meine Beschreibung von Aquanaut's Holiday so der Intention entspricht, wie die Spielerfahrung ablaufen soll. Theoretisch gibt es allerdings auch hier ein „Ziel“, welches Credits über den Bildschirm rollen lässt. Ich habe doch jenes Nebenspielchen um ein künstliches Riff erwähnt. Das wirkt zunächst ziemlich sinnlos. Eine gewisse Anzahl von Fischen anzulocken ist allerdings, was die End Credits heraufbeschwört. Neue Bausteine, um das Riff zu vergrößern, gibt es durch das Aufdecken von mehr Quadratkilometern der Ozeankarte. Das ist also sozusagen der

„Zweck“ hinter den Tauchgängen. Ein wirklicher Sinn ist es jedoch nicht.

Kaze no Notam wiederum besteht aus nichts außer Spielzielen. Der Hauptmodus besteht aus einem Dutzend Runden, zu denen ihr jeweils in einem der Gebiete eine von drei Aufgaben gestellt bekommt. Ein möglichst großes Dreieck zu fliegen. An einer ganz bestimmten Stelle zu landen. Oder einen Tierballon abzuschießen. Sind alle Runden durch, gibt es die Credits. Spielziel erreicht.

Es gibt zwar auch einen Trainingsmodus, dort kann allerdings nur manuell eingestellt werden, in welchem Areal welcher Aufgabe nachgegangen wird. Einen Modus für freies Treiben einfach zum Erkunden ist nicht enthalten. Ihr könnt höchstens die gestellte Aufgabe missachten und die Entdeckungstour mit einem „Task failed“ beenden. Dem Ballon geht nämlich irgendwann der Sprit zum Befeuern aus, womit der Flug vorzeitig beendet ist.

Das wirkt schon sehr merkwürdig in einem Spiel wie Kaze no Notam. Frei bewegliche 3D-Areale voller interessanter Entdeckungspunkte. Keine freie Steuerung des Ballons. Aber dann plötzlich jeden Modus an Zielsetzungen zu hängen? Plötzlich kann nicht mehr meditiert und sich dem Wind hingeeben werden. Sofort ist da der Frust darüber, dass die aktuellen Windrichtungen den gesteckten Zielen entgegenstehen, weil sie partout nicht so wehen wollen, wie es für einen Erfolg nötig wäre.

So gleich sich die beiden Spiele also auf den ersten Blick sind, so sind sie gleichzeitig auch sehr gegensätzlich. Aquanaut's Holiday gibt euch jederzeit die volle Kontrolle darüber, wo die Reise hingeht. Allerdings wenig Orientierungspunkte und keinerlei Zielvorgaben. Kaze no Notam nimmt euch fast jegliche Kontrolle aus der Hand, gewährt dafür die komplette Übersicht und kettet sich permanent an Ziele.

Die Ironie ist also, dass Kaze no Notam das schwächere Erlebnis darstellt, obwohl und eigentlich gerade weil mehr Spiel im Spiel ist. Höchst interessant sind beide Herangehensweisen ans Ausloten der Exploration neuer 3D-Welten abseits traditionell etablierter Wege jedoch allemal.

Links

- Die japanische Homepage zu Kaze no Notam ist sogar noch live: <https://www.artdink.co.jp/japanese/title/notam/>
- Mobygames-Infoseite zu Aquanaut's Holiday: <https://www.mobygames.com/game/aquanauts-holiday>
- Und zu Kaze no Notam: <https://www.mobygames.com/game/kaze-no-notam->

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 15. August 2020 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingin ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>