

Stay Forever Spielt: Outer Wilds

Folge 1 (Holzkamin): [klick](#)

Folge 2 (Holzkamin, Mond, Bröckeliger Krater): [klick](#)

Folge 3 (Untiefen der Riesen, Bröckeliger Krater, Glutzwilling): [klick](#)

Folge 4 (Untiefen der Riesen, Glutzwilling): [klick](#)

Folge 5 (Untiefen der Riesen, Glutzwilling, Eindringling): [klick](#)

Folge 6: (Schwarzdorn, Quantenmond, Eindringling): [klick](#)

Folge 7: (Bröckeliger Krater, Aschezwilling): [klick](#)

Folge 8: (Aschezwilling, Schwarzdorn, Auge): [klick](#)

Die Planeten:

Holzkamin (Timber Hearth): Der Heimatplanet des Helden und seines Volkes, der Kaminer. Hier ist ein Dorf mit einem Museum. In seinen Geysiren verbergen sich Geheimnisse. Und wir haben einen gigantischen Samen von Schwarzdorn gefunden. Der Planet hat einen Mond, auf dem Wallberg lebt, einer der Reisenden. Es gibt dort ein Observatorium.

Bröckeliger Krater (Brittle Hollow): Ein Planet mit einem schwarzen Loch in der Mitte. Wir haben ein Observatorium am Südpol gefunden, aber keinen Eingang. Im Inneren des Planeten ist eine Stadt mit Vierteln, Straßen und einer Reihe von Sehenswürdigkeiten. Wir haben eine Rettungskapsel der Nomai gefunden. Und den Turm der Quantenweisheit, der MEIN GOTT, in das Schwarze Loch fällt, wenn man nur lang genug wartet. Im Turm lernen wir eine der drei Quantenregeln. Christian hat zudem noch das Südliche Observatorium besucht und die Schwarzlochschmiede. Riebeck ist hier. Der Planet hat einen Mond, die Kraterlaterne, der Lavaklumpen ins All ausstößt.

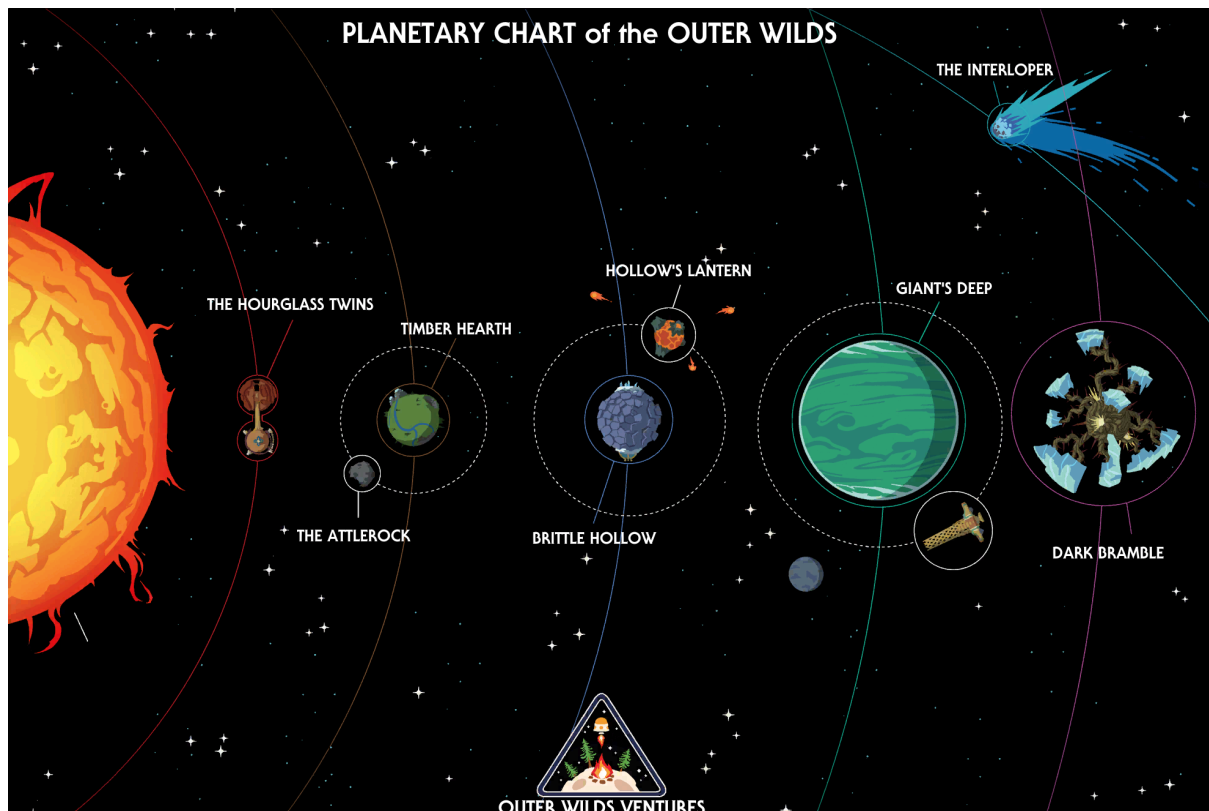
Untiefen der Riesen (Giant's Deep): Ein Wasserplanet mit umherziehenden Tornados und

einer Reihe von Inseln. Die Statueninsel beherbergt die Statuenwerkstatt, man erfährt ein paar Dinge über den Prozess, der uns den Loop immer wieder erleben lässt. In der Werft wurde die Orbitalkanone gebaut. Und im elektrischen Kern des Planeten ruht das von der Kanone abgespaltene Nachverfolgungsmodul, das die **Koordinaten des Auges** des Universums verrät. In einem Tornado versteckt ist ein Turm, der Turm der Quantenprüfungen, in dem wir eine der drei Quantenregeln lernen. Gabbro ist hier. Im Orbit sind eine Raumstation und die Trümmer der "Orbitalkanone".

Sanduhrzwillinge (Hourglass Twins): Glutzwilling (Ember Twin): Ein heißer Planet nahe der Sonne, hier sind zahlreiche Höhlensysteme, die rasch mit Sand volllaufen, der vom Aschezwilling hierher gezogen wird. Hier ist eine Stadt der Nomai, die "Sonnenlose Stadt" und ein Hochenergielabor, in dem Warpkerne hergestellt werden. Wir lernen hier eine der drei Quantenregeln. Wir haben eine Rettungskapsel der Nomai gefunden.

Sanduhrzwillinge (Hourglass Twins): Aschezwilling (Ash Twin): Ein Planet voller Sand, der im Laufe des Loops komplett auf den Glutzwilling wandert. Unter dem Sand werden Gebäude frei. An einer Art Brückenstraße liegen Türme, die Teleports zu anderen Orten im Sonnensystem beherbergen. Offenbar eine Art Nomai-Autobahn. Einer der Türme beamt einen zur Sonnenstation. Ein anderer beamt uns ins Innere, in das Projekt Zwillingsasche, wo wir **den Warpker**n einsammeln, den wir zur Lösung des Spiels brauchen.

Schwarzdorn (Dark Bramble): Ein rätselhafter Planet, irgendwie organisch. Im Inneren herrscht Nebel und riesige Fische fressen uns auf. Wir finden auch eine Rettungskapsel der Nomai und schließlich "**das Gefährt**", das Raumschiff, auf dem die Nomai hierher gekommen sind. Das Gefährt ist das Ticket zum Auge des Universums. Feldspar ist hier. Nahe bei ihm ist ein Hinweis auf die Quallen, die einem auf den Untiefen helfen.



Objekte im All:

Der Eindringling (The Interloper): Ein Asteroid auf einer elliptischen Bahn um die Sonne. Hier ist eine der Rettungskapseln der Nomai gestrandet. Im Inneren des Kometen sind Gänge voller Geistmaterie – und die Quelle allen Unheils, das die Nomai befallen hat.

Weißlochstation: Eine Raumstation am Rande des Sonnensystems. Das schwarze Loch in Bröckeliger Krater teleportiert uns hier hin. Warum auch immer.

Sonnenstation: Erreichbar per Teleport vom Aschewilling. Hier ist ein Labor der Nomai.

Quantenmond: Hier muss man das Rätsel des Schreins lösen, dann trifft man eine lebende (?) Nomai.

Das Auge des Universums: Ein mystischer Ort.

Die Personen:

Der Held, die Heldin: Kaminer (Hearthian) unbestimmten Geschlechts. Aus den Augen dieser Figur erlebt man das Spiel. Offenbar ein Jungspund, Nachwuchs-Raumfahrer(in).

Hal: Jugendlicher Freund des Helden. Hat mit ihm zusammen das Übersetzungs-Tool gebaut.

Hornfels: Überwacht das Weltraum-Flugprogramm von Holzkamin. Und das Museum.

Wallberg (Esker): Raumfahrer, wohnt auf dem Mond. Einsam. Geschwätzig.

Schiefer (Slate): Raumfahrer, sitzt auf Holzkamin am Feuer. Der erste Kaminer, den man trifft.

Gabbro: Raumfahrer, zu finden auf Untiefen der Riesen (Giant's Deep). Er erlebt auch den Loop, genau wie der/die Protagonist(in).

Riebeck: Raumfahrer, residiert in der Hängenden Stadt auf Bröckeliger Krater (Brittle Hollow).

Feldspar: Raumfahrer, lebende Legende, wohnt in einem Grätengerippe mitten im Schwarzdorn. Und kann nicht weg, weil sein Raumschiff kaputt ist.

**Die Ereignisse in Folge 1: Christian versteht erstmal gar nichts.
Gunnar stirbt.**



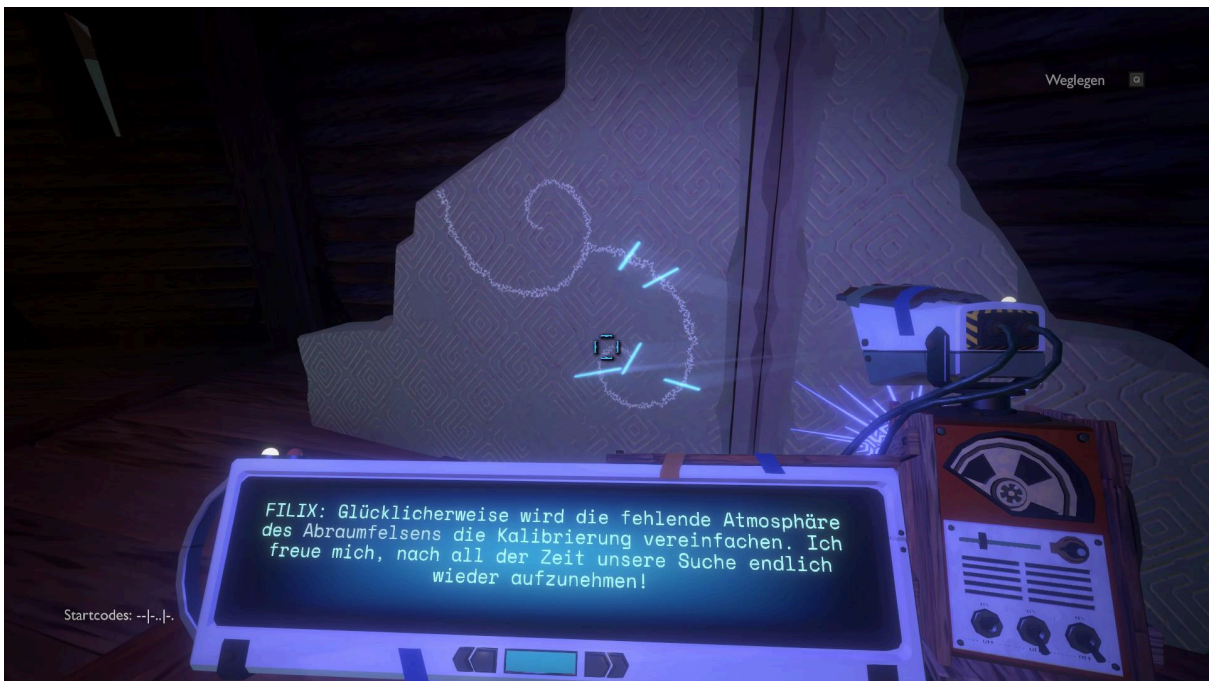
Aufwachen mit Blick in den Himmel.



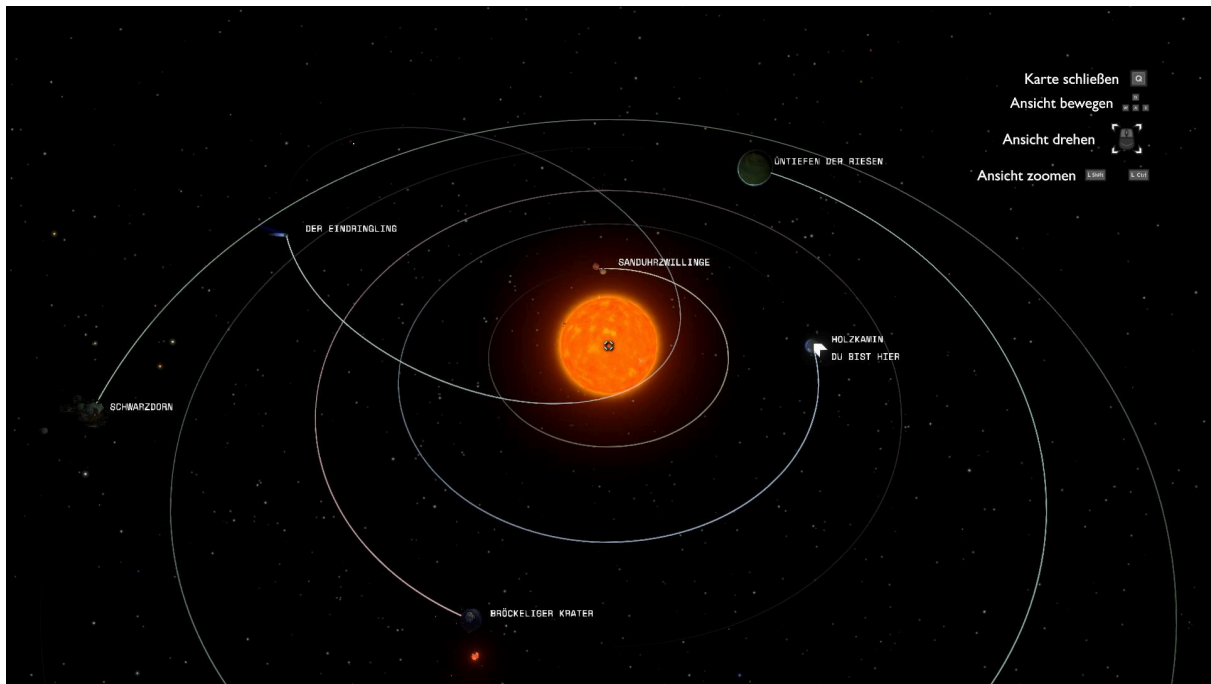
Das idyllische Dorf auf Holzkamin. Voller vieräugiger Hinterwäldler.



Flugübungen mit dem störrischen Modellschiff.



Wir entziffern originale Nomai-Schrift!



Das uns bekannte Sonnensystem.



Die rätselhafte Nomai-Statue. Gleich wird sie uns anschauen!



Unser Raumschiff ist aus, uh, Holz, jedenfalls zum Teil.



A small step for ein Vierauge, a giant leap for die Leute von Holzkamin.

Die Ereignisse in Folge 2: Auf ins All! Oder zumindest zum Mond.



Ein Berg auf Holzkamin.



Wir sind ganz allein in der dunklen Mine.



Ein ALIEN! AHHHH! Oh, doch nur eine harmlose Pflanze.



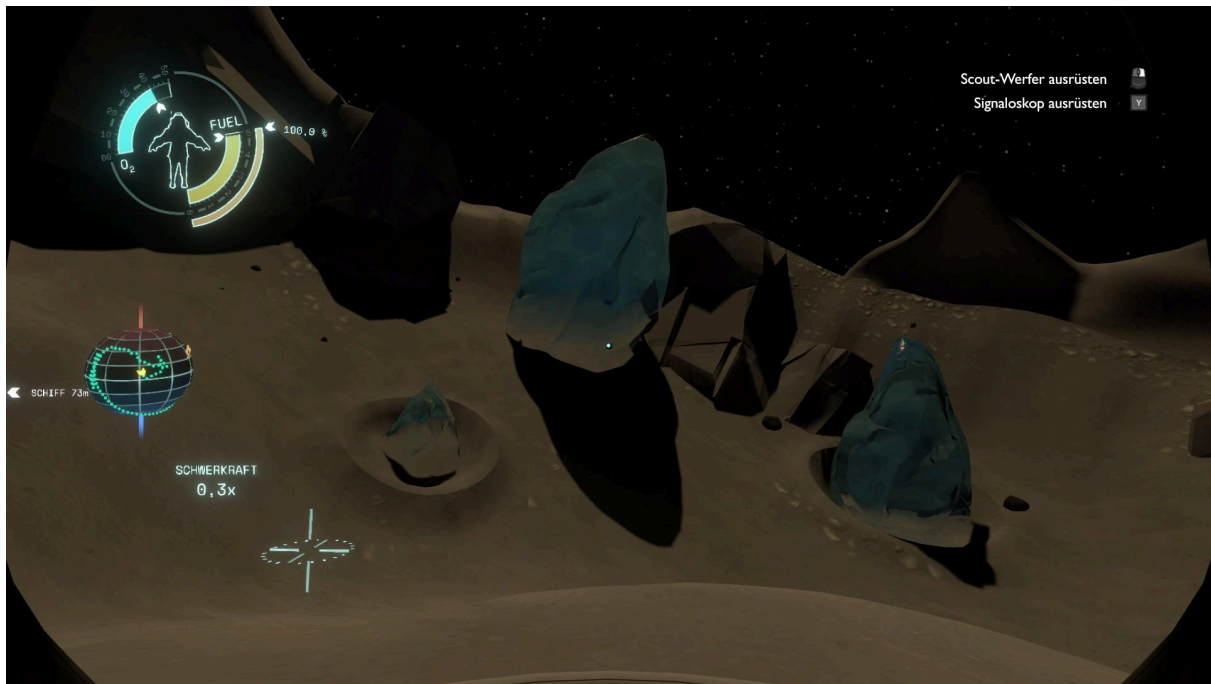
Okay, das ist Schwarzdorn, der organische Planet.



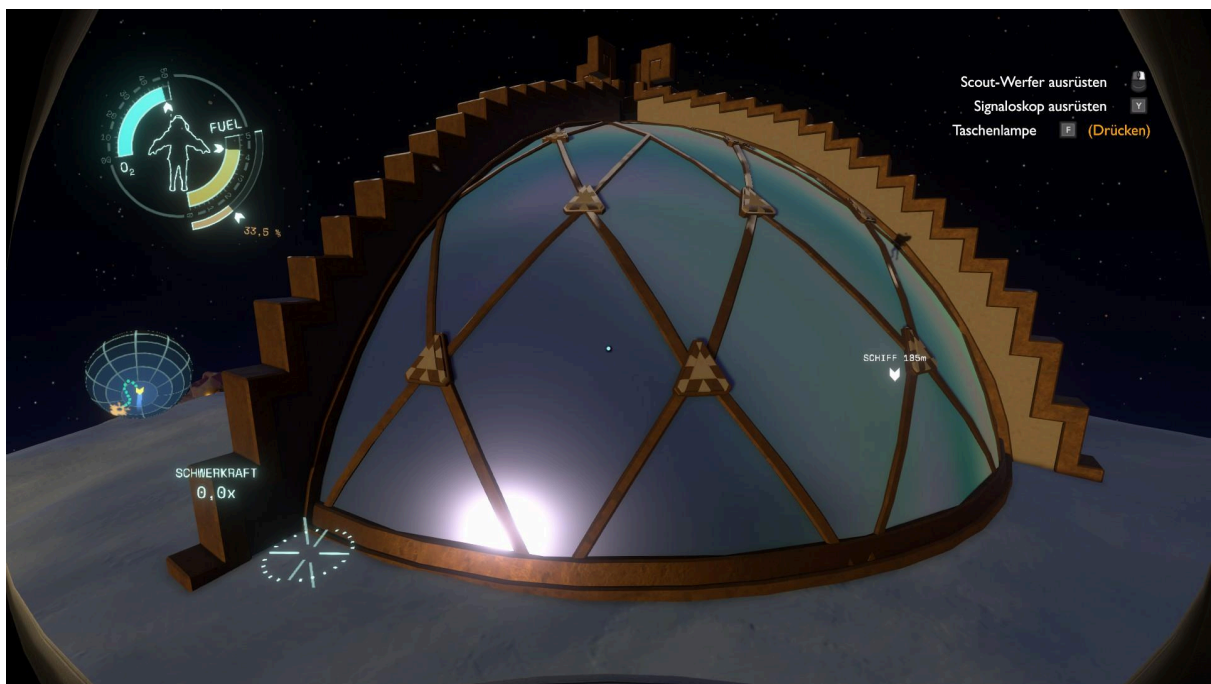
Der Mond von Holzkamin. Hier wohnt der alte Wallberg.



Das Observatorium auf dem Mond dient zur Erprobung des Signaloskops.



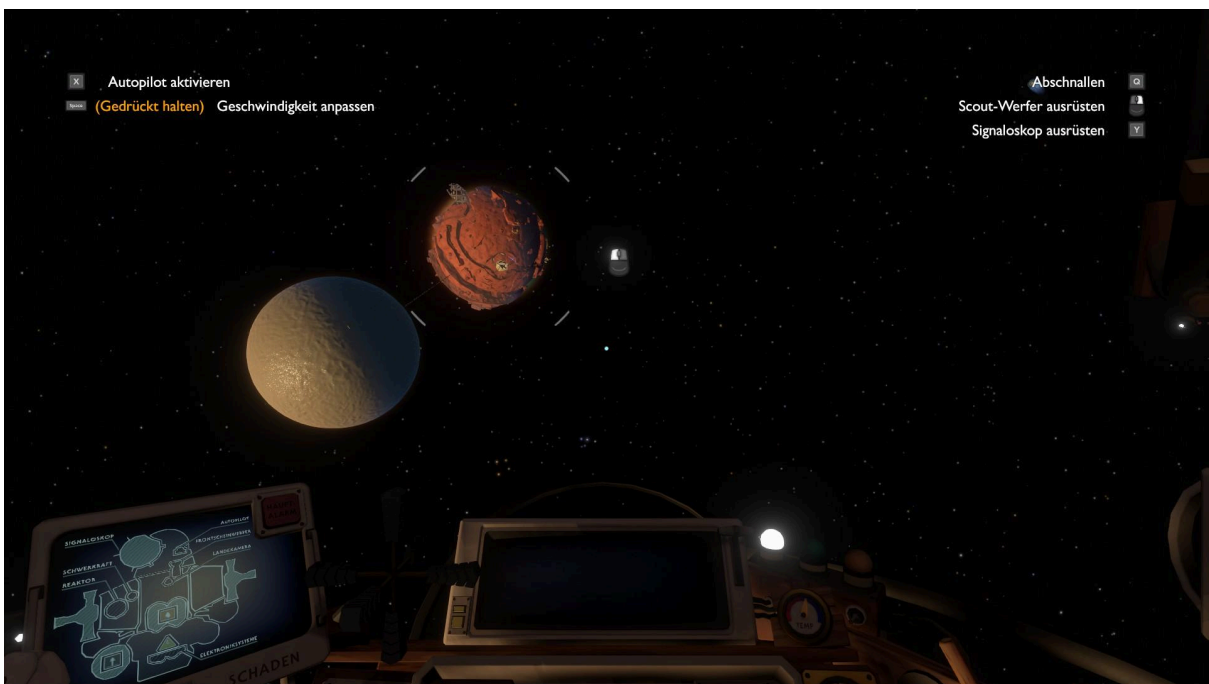
Im Kristallkrater. Nicht viel los hier. Kristalle halt. Und Krater.



Das südliche Observatorium auf Bröckliger Krater. Wo ist noch gleich der Eingang?



Ogott, ein schwarzes Loch mitten in einem Planeten! Soll das so?

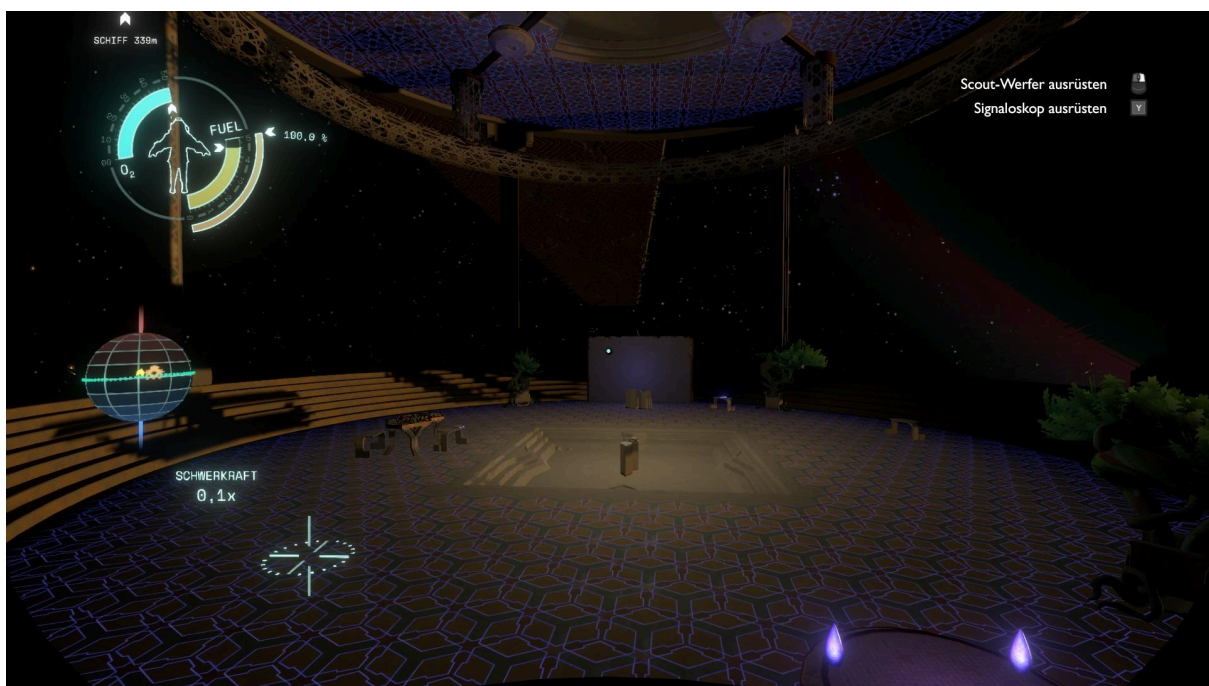


Im Anflug auf die mysteriösen Sanduhrzwillinge.

Die Ereignisse in Folge 3: Warum zerbrach die Orbitalkanone?



Die Orbitalkanone im Orbit von Untiefen der Riesen.



Im Inneren der Orbitalstation.



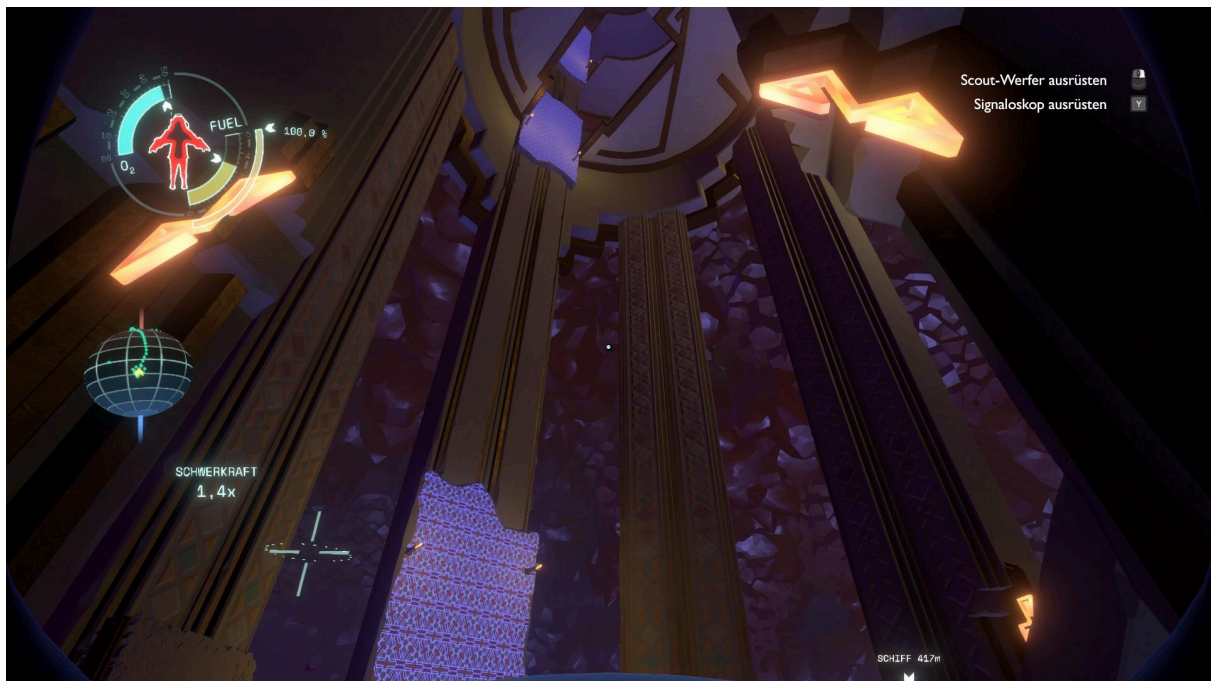
Gabbro hängt hier so rum und spielt Flöte.



Achtung, das Sturmtief *Christiano* bringt Regen, Nebel und Wirbelstürme.



Eine Rettungskapsel der Nomai!



Der Turm der Quantenweisheit auf Bröckeliger Krater.



Herr von Riebeck auf Riebeck im Kraterland.



Nomai-Ruinen. Die Form kommt mir bekannt vor.



Die Weißloch-Station am Rande des Sonnensystems.



Die Hängende Stadt im Inneren von Bröckliger Krater.



Auf dem Glutzwilling.



Noch eine Rettungskapsel!



Zurück auf Holzkamin.

Die Ereignisse in Folge 4: Chris schluckt Staub, Gunnar taucht in Tornados



Der Funkturm.



Die Werft auf Untiefen der Riesen.



Die Sandbrücke zwischen den Sanduhrzwillingen.



Hier ist Geistmaterie, das verraten die Kristalle.



Das Anglerfisch-Skelett in der Tiefe vom Glutzwilling.



Die Statueninsel auf dem Wasserplaneten. Das Blaue vorn rechts ist eine Landezone.



In der Statuenwerkstatt.



Ein Blick an einen unbekannten Ort – was bedeuten die Masken?



Die sonnenlose Stadt im Glutzwilling.



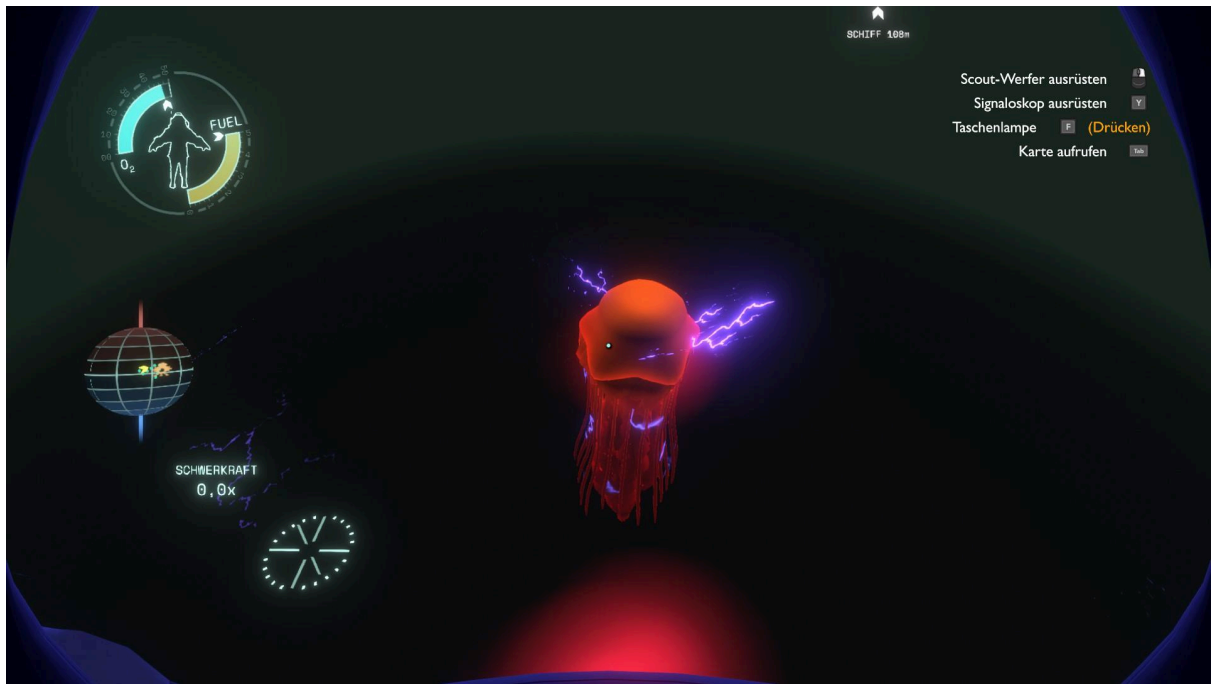
Das ist der Augenschrein.



Nochmal in der Statuenwerkstatt. Das Schaubild erklärt das Prinzip.



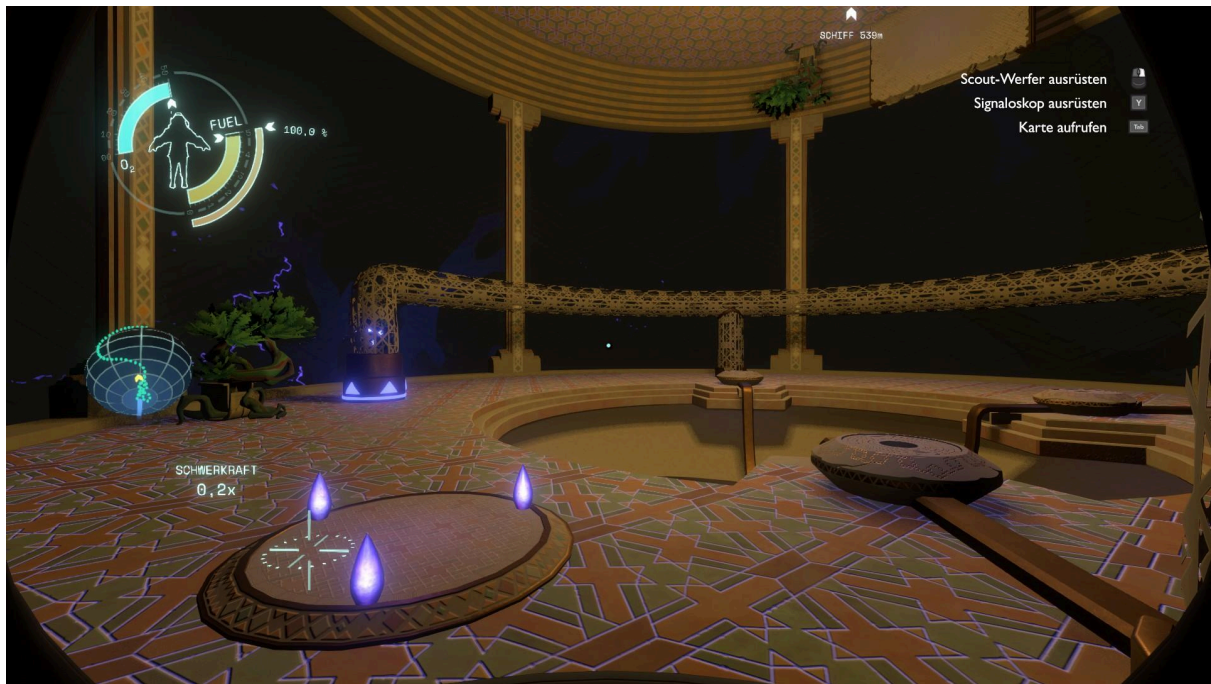
Schaurig-schönes Naturschauspiel: die Tornados.



Im Quallenaufzug steigt man in den Kern hinab.



Der Elektrokern des Wasserplaneten.





Noch ein Ort auf den Untiefen: der Turm im Sturm. Was ist hier wohl zu finden?



Das Hochenergielabor, die Warpkerne schmiede.



Das Observatorium.



Die Schwerkraftkanone auf dem Glutzwilling.



Eines der Shuttles, das man rufen kann.

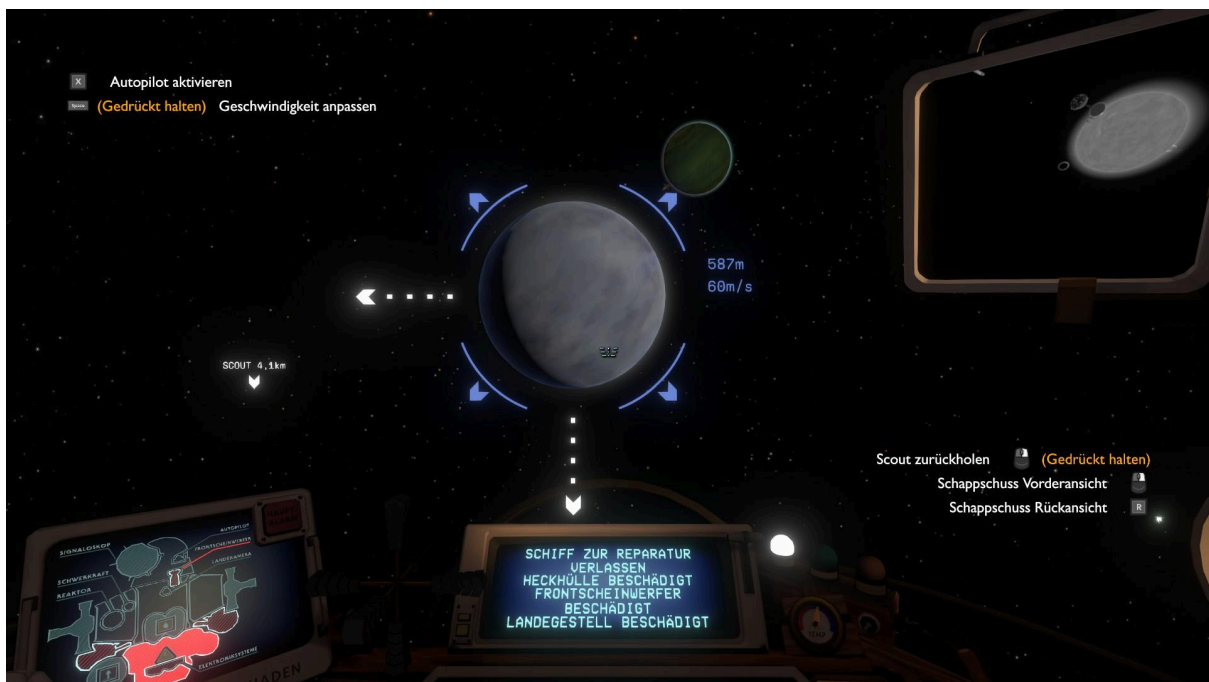


Die Quantensplitterhalle.

Die Ereignisse in Folge 5: Wir lernen die Quanten-Regeln



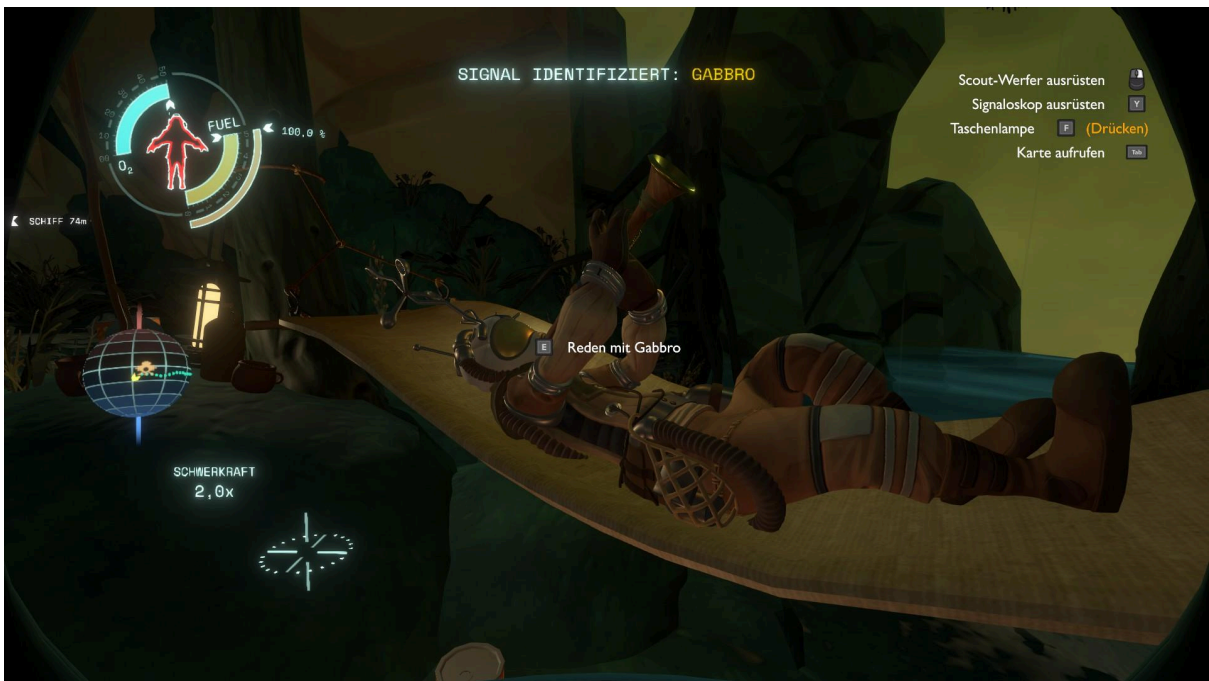
Der Prüfungsturm mitten im Zyklon von Untiefen der Riesen.



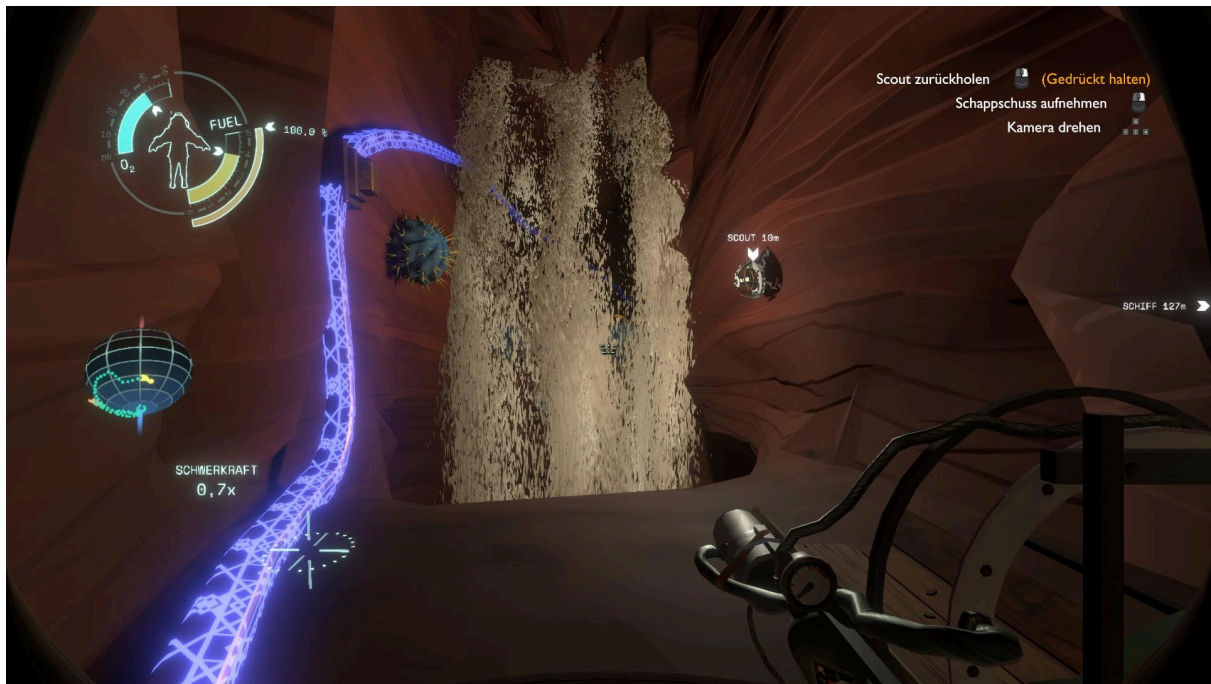
Der Quantenmond haut ab, wenn man nicht hinguckt.



Im Turm der Quantenprüfungen lernen wir etwas.



Gabbro hat noch ein, zwei Hinweise.



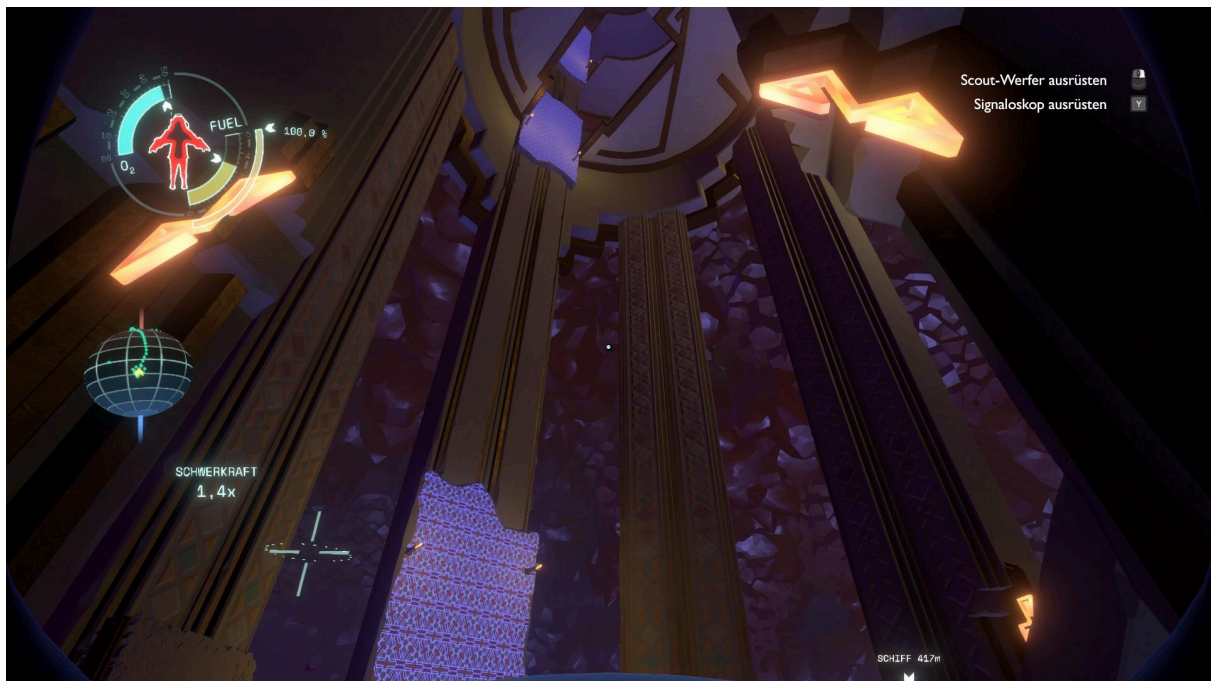
Der Weg zum Hochenergielabor im Glutzwilling.



Ein... Experiment.



Auch sowas mit Quanten. Chris teleportiert im Glutzwilling herum.



Der Turm des Quantenwissens.



Ein, uh, Turm im Weltraum – auf bröckliger Krater ins schwarze Loch gefallen.



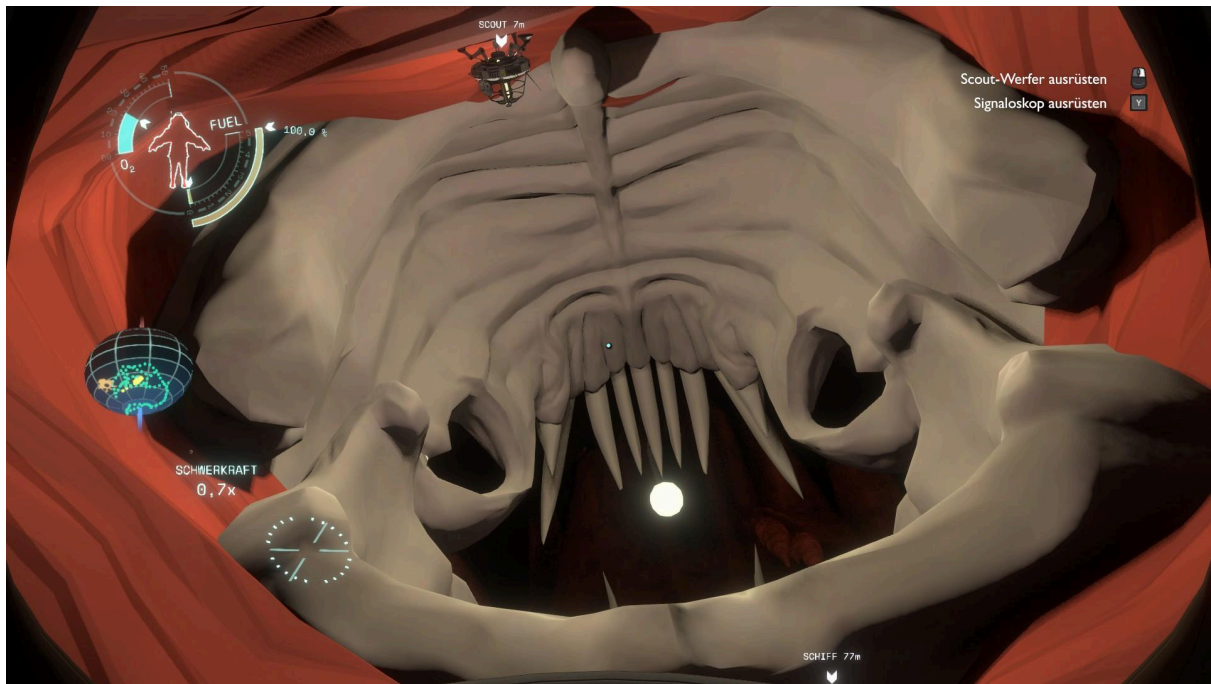
Der Sonnenturm mit dem Sonnenteleporter drin.



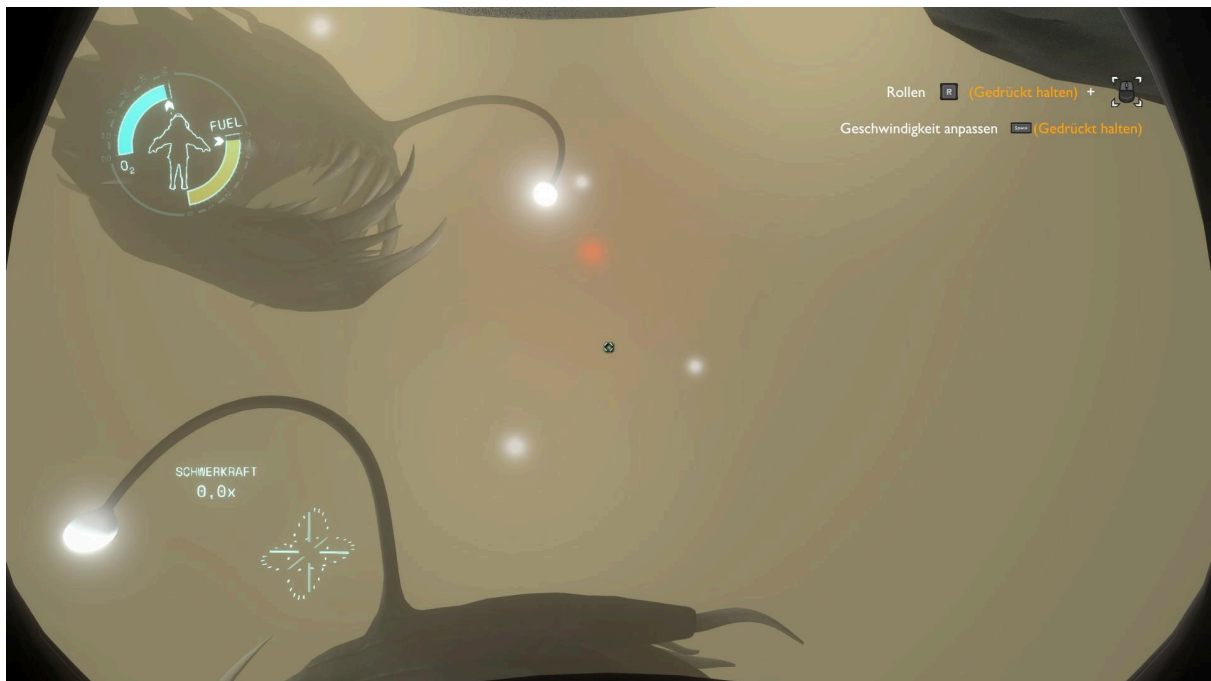
Gute Aussicht aus dem Panoramafenster der Sonnenstation.



Der Eindringling in ganzer Pracht, kurz bevor Gunnar ihn rammt.



Ein Anglerfischskelett auf dem Glutzwilling verrät uns ihren Schwachpunkt.



(Versuch bitte ganz leise sein. Nicht atmen.)

Die Ereignisse in Folge 6: Meterlange Killerfische? Bah, harmlos!



Der Eisspalt auf dem Eindringling öffnet sich nur bei naher Sonne.



Im Inneren des Kometen ist es geister(materien)haft!



Der Kern des Kometen zeigt uns, dass hier nix Gutes passiert ist.



Kommen Sie nach Schwarzdorn, erleben Sie die atemberaubende Aussicht.



Eine Rettungskapsel der Nomai ist hier gestrandet, mitten im Dornenbusch.



Hier sind lauter Nomai gestorben.



Das Gefährt der Nomai.



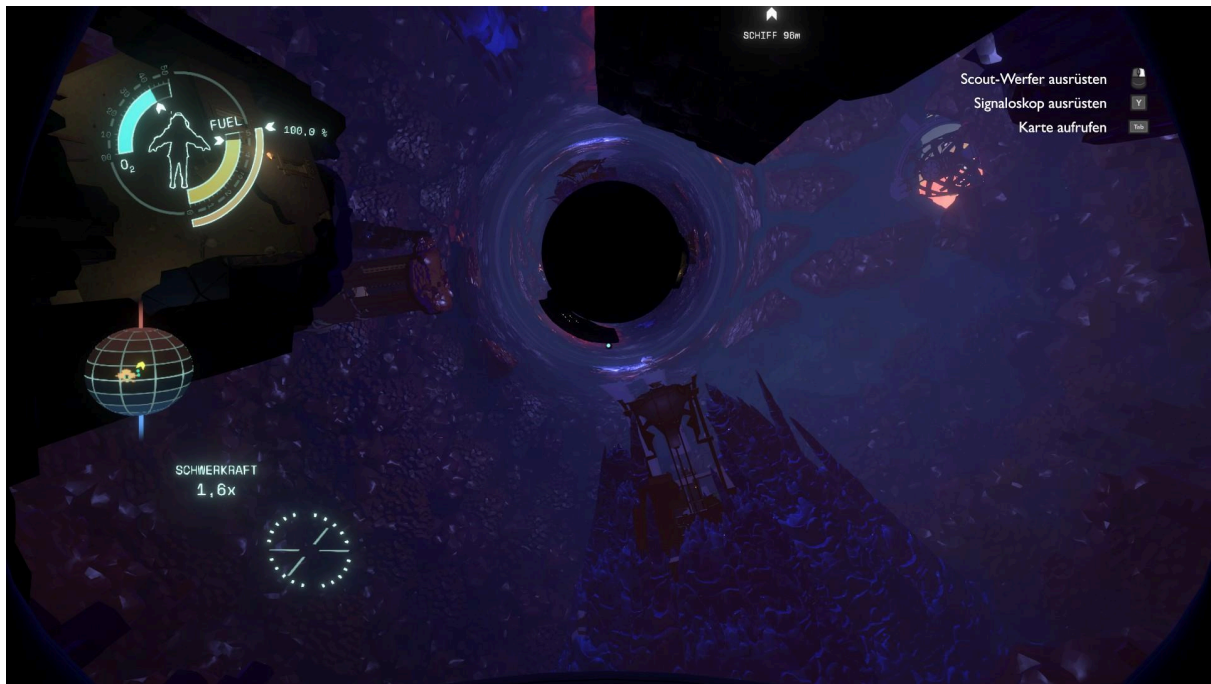
Auf der Brücke des Gefährts.



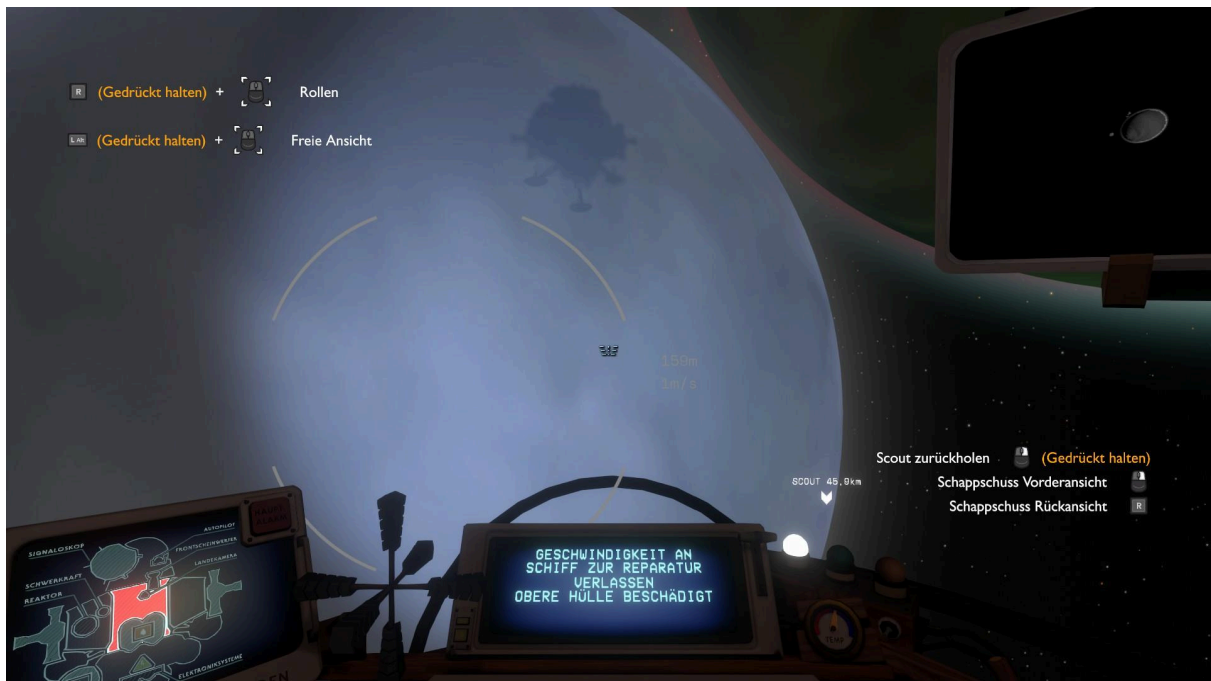
Feldspat wohnt neuerdings auf Schwarzdorn.



Eine Qualle! Wirkt vage bedrohlich, ist aber ein Nutztier.



Das schwarze Loch auf Bröckliger Krater.



Den Quantenmond kann man nur mit einem Scoutfoto in der Ecke anfliegen.



Auf dem Mond steht ein Shuttle der Nomai.



Und ein Schrein der Nomai. Ein Quantenschrein, natürlich.



Am 6. Ort ist es nicht so gemütlich.



Eine lebende Nomai!



Quantenstrudel!

Die Ereignisse in Folge 7: Die Welt liegt uns zu Füßen. Außer Schwarzdorn...



Eine Schule auf Bröckliger Krater.



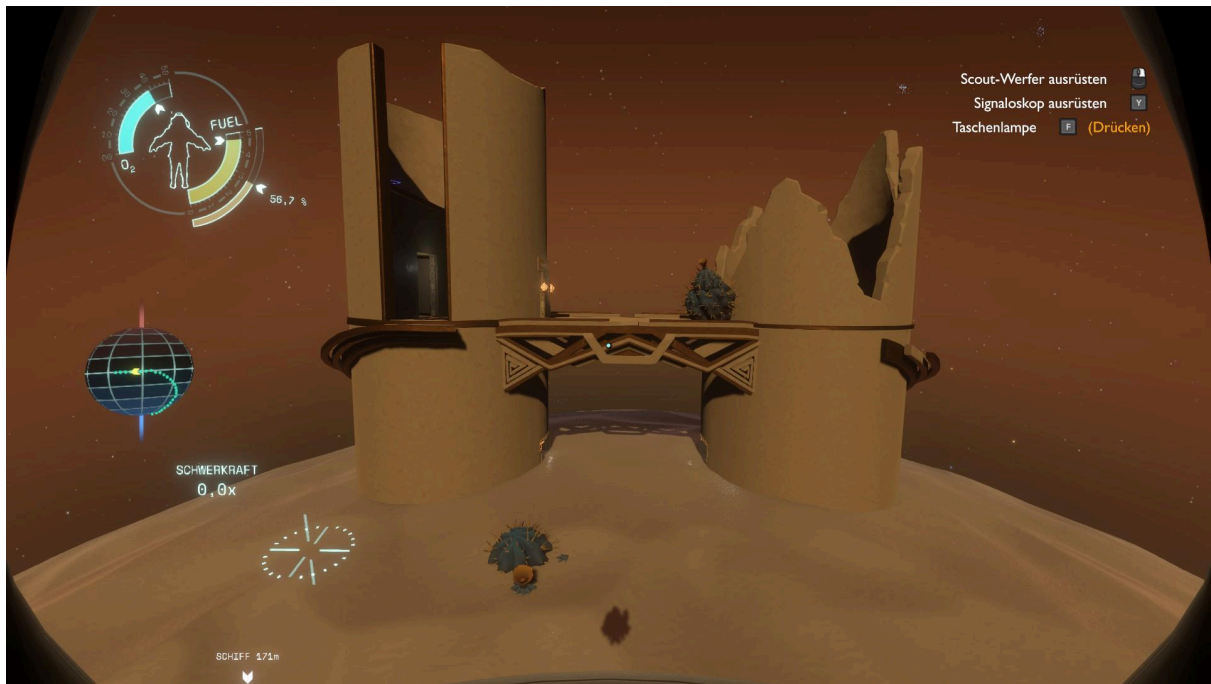
Steintafeln?



Der Weg zum Observatorium.



Das südliche Observatorium.



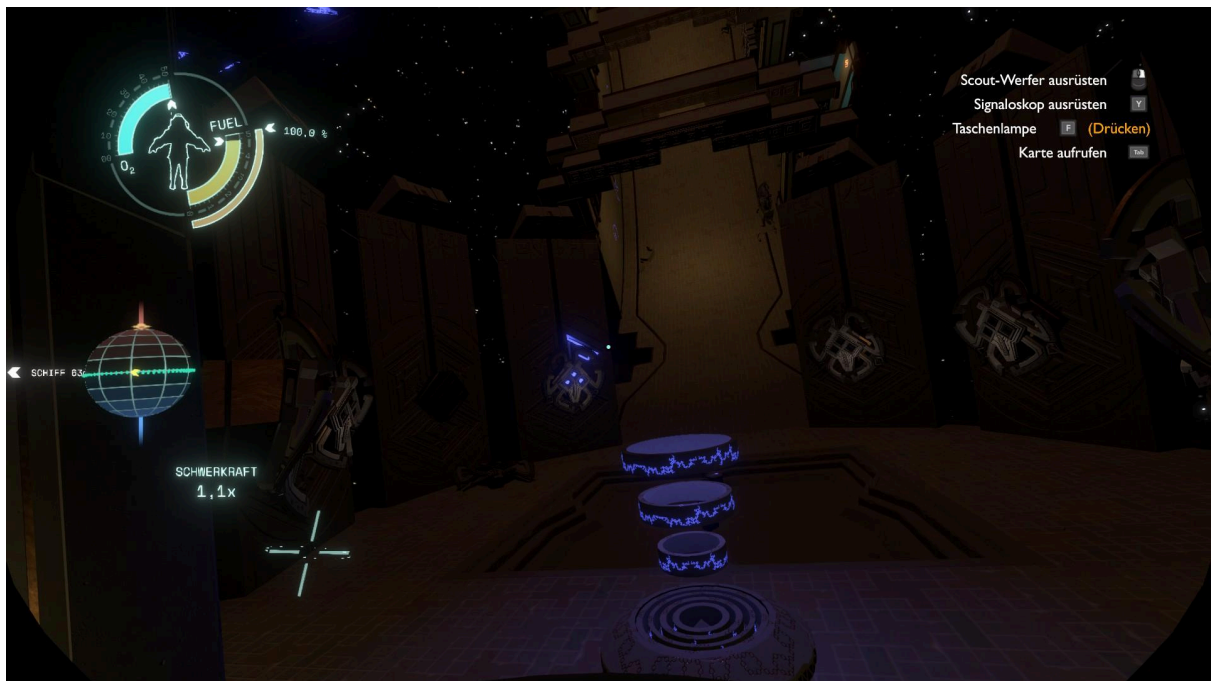
Die Doppeltürme auf den Aschezwilling, hier noch ziemlich besandet.



Die Schwarzschochsmiede, hier werden Warpkerne hergestellt.



Der Teleporter im Auge des Sandsturms.



Projekt Zwillingasche. Wow.



Ich hab einen Warpkern! Warpkern! Warpkern!



Äh? Was bitte? Wer jetzt? Moi?

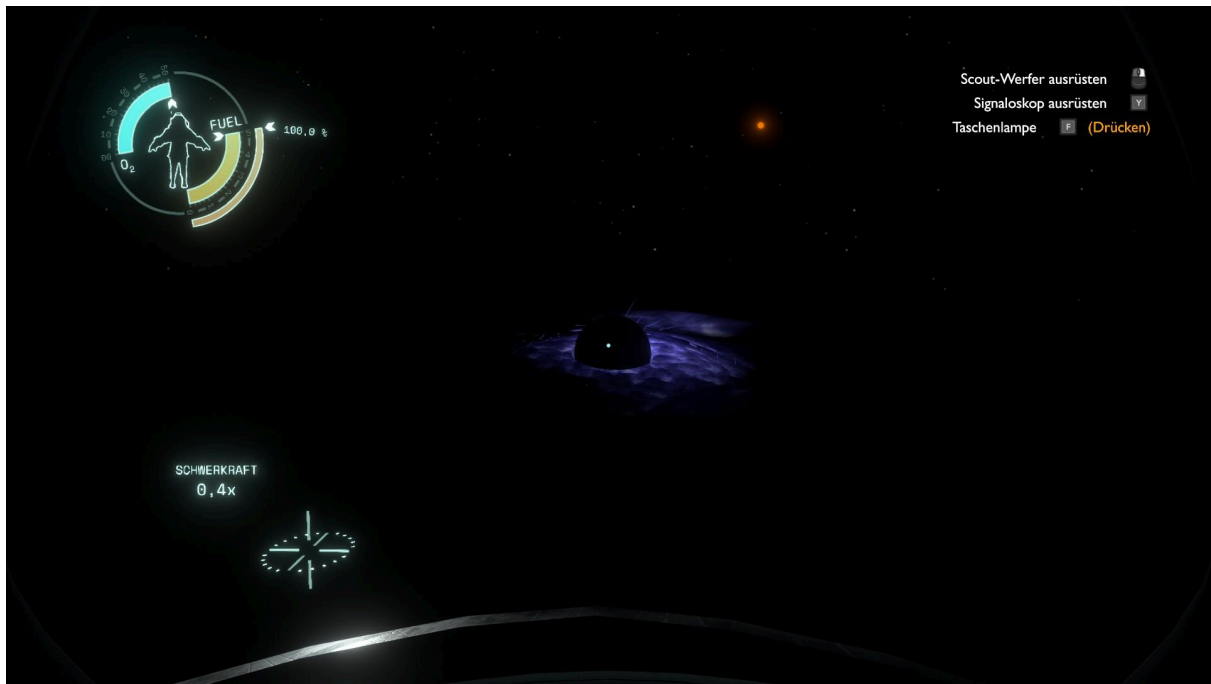
Die Ereignisse in Folge 8: Das Auge des Universums



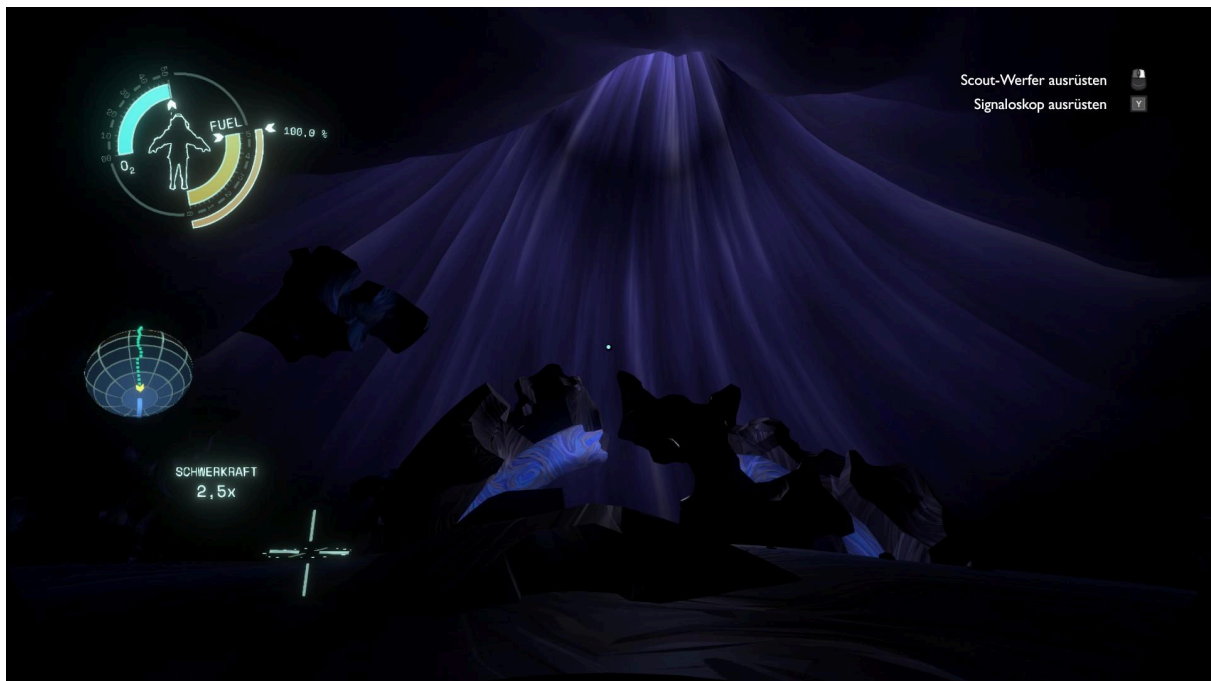
Koordinaten eingeben per Glaskugel.



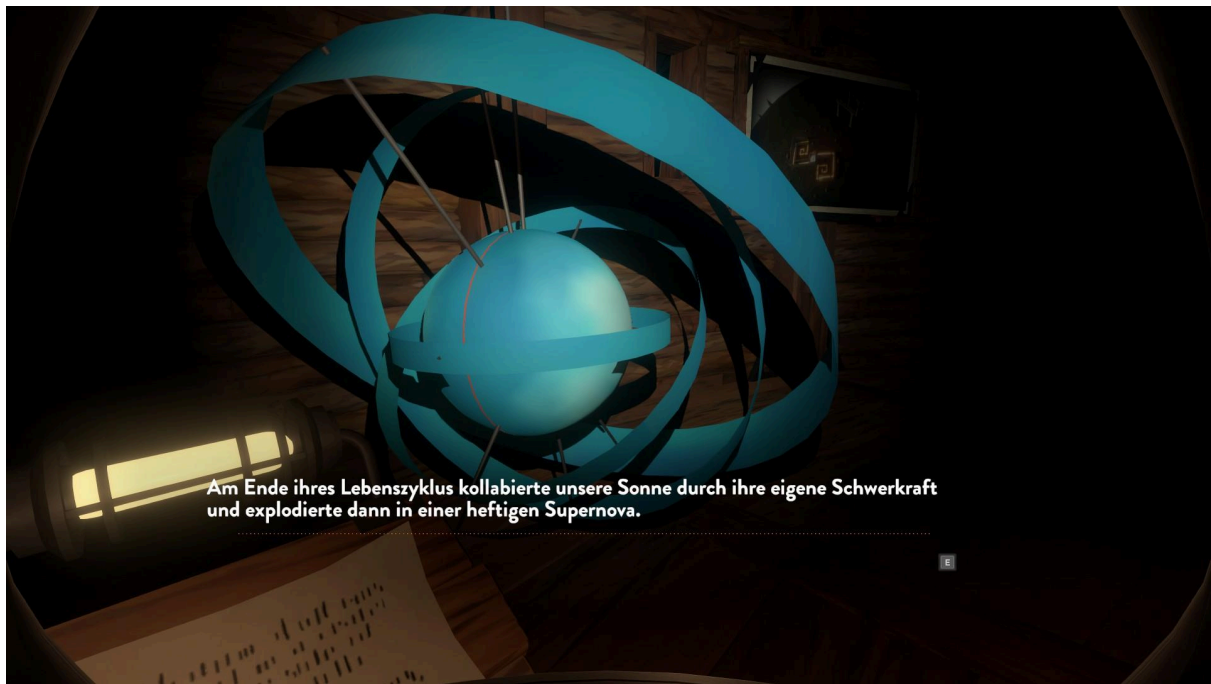
Den Warp Kern einsetzen!



Unterwegs zum Zielplaneten.



Und jetzt zum Auge!



Äh. Wtf? Das Museum?



All die Galaxien.



Das Lagerfeuer.



Wir stapeln Nomai, weil das ist eine Metapher für Dings. Oder so.



Wir spielen eine gemeinsame Musik.



Die Endauswertung, quasi.