

Below

# DER SCHATZ IN DER TIEFE



Genre: **Action** Publisher: **Capybara Games** Entwickler: **Capybara Games** Termin: **14.12.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **19 Euro** DRM: **ja (Steam)**

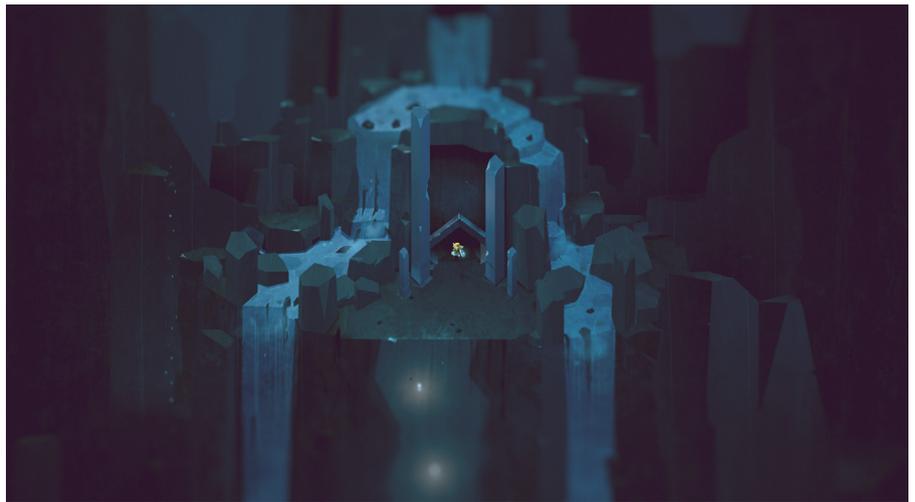
**Dass das lang erwartete Spiel auf Gepflogenheiten pfeift, wird nicht nur am gewählten Genre deutlich.**

Von Florian Zandt

Es fühlt sich falsch an, einen Artikel über Below zu schreiben. Denn das Low-Poly-Roguelite lebt von seinen Mysterien, die ihr ohne großes Händchenhalten selbst aufdecken müsst. Dieses Rätselraten beginnt schon vor dem eigentlichen Spieleinstieg. Denn anstatt durch ein Menü an den Titel herangeführt zu werden, blickt ihr aus der Vogelperspektive auf ein scheinbar stilles Meer in Spielgrafik. Erst nach gut zwei Minuten wunderbar atmosphärischer Sounduntermalung und vorbeiziehenden Wolken könnt ihr ein winziges Schiff ausmachen. Nach weiteren zwei Minuten kommt das Schiff schließlich am Strand einer Insel an, und euer Protagonist hüpfert von Bord. Und ab diesem Punkt seid ihr auf euch allein gestellt. Damit will Below beweisen, dass spannende Spiele ergründet und nicht erklärt werden wollen. Entsprechend sparsam geht der Titel auch mit Text um. Keine Werte, keine Attribute, pures Spielerlebnis und spielergetriebene Exposition.

## Aus Alt mach Neu

Warum genau es euch auf die Insel und in die darunter liegenden Katakomben verschlägt, sei an dieser Stelle nicht verraten.



Nicht nur die Kameraperspektive vermittelt, wie unbedeutsam euer Protagonist eigentlich ist.

Nur so viel: Seine Hintergrundgeschichte ist nicht das, was Below zu so einem besonderen Spiel macht. Vielmehr sind es altbekannte Roguelite-Tugenden, denen der Actiontitel neues Leben einhaucht.

So craftet ihr aus maximal drei Ressourcen wie Steinen, Asche und Stöcken Ausrüstungsgegenstände wie Feuerpfeile oder Bandagen, sammelt Nahrung wie Rüben und Kartoffeln oder füllt eure Wasserflasche an den überall in der Unterwelt der Insel verteilten Pfützen und Wasserläufen auf. Auch hier verzichtet das Spiel auf weiterführende Infos. Ist die Kartoffel nahrhafter als die Rübe? Wie viel Schaden richte ich mit Feuer-

pfeilen an? Lohnt sich das Basteln von Schädelbomben überhaupt? All das müsst ihr selbst herausfinden, und dass in Experimentierfreudigkeit nicht umsonst das Wörtchen Freude steckt, verdeutlicht Below an allen Ecken und Enden.

Probiert ihr allerdings allzu viel herum, ohne auf euren Hunger und Durst zu achten, endet euer Abenteuer ziemlich schnell. Vorhang auf für einen weiteren immersiven Twist: Statt irgendwo wieder zu respawnen, kreuzt einfach ein weiterer prozedural generierter Miniaturabenteurer auf der Insel auf, mit dem ihr eure sterblichen Überreste plündern dürft. Das zeigt, wie sehr sich Capybara Games Immersion und schlüssige Spielfluss-Loops auf die Fahnen geschrieben haben, um euch möglichst wenig aus der wunderschönen, aber ebenso düsteren Welt herauszureißen. Denn das Ökosystem, in dem ihr euch bewegt, ist nicht nur euch gegenüber feindlich eingestellt. Untergrundkannibalen fressen ihre erschlagenen Artgenossen, ohne mit der Wimper zu zucken, und die in der düsteren Umgebung schwer zu erkennenden Fallen sind auch für die herumstreifenden Kristallbiester ein tödliches Hindernis. So entsteht schnell das Gefühl, dass ihr euch in einer lebendigen und wunderbar eigenständigen Welt bewegt.

Da es sich bei Below aber eben um einen Actiontitel handelt, nehmt ihr auf eure Gegner primär mit kaltem Stahl Einfluss. Auch hier ist Minimalismus Trumpf: Schwert,



So beginnt jeder neue Spieldurchlauf: Ein Abenteurer kommt auf der mysteriösen Insel an.



Die Lampe dient euch nicht nur als Lichtquelle, sondern auch als Rätsellösmechanismus.

Schild, Bogen und Speer, mehr Waffen braucht der atmosphärische Dungeon Crawler nicht. Der lockere Rhythmus aus Blocken, Abwehr durchbrechen und Schwertkombos aneinanderreihen geht schnell in Fleisch und Blut über. Allerdings verlangen die unterschiedlich agierenden Gegner verschiedene Taktiken, und gerade in späteren Levels wird's dann auch angenehm knifflig.

Das liegt auch an der allgegenwärtigen Dunkelheit. Ohne Fackeln oder eure Laterne, die ihr mit von erledigten Gegnern geplünderten Kristallen betreibt, seht ihr fast nichts. Nichts von den malerischen Höhlensystemen und den enorm düsteren Totenmetropolen. Ein weiterer kluger Kniff im System: Nur mit einer Lichtquelle in der Hand werden Fallen im Sichtfeld hervorgehoben, und manche Umgebungsrätsel machen den Einsatz eurer Laterne unabdingbar.

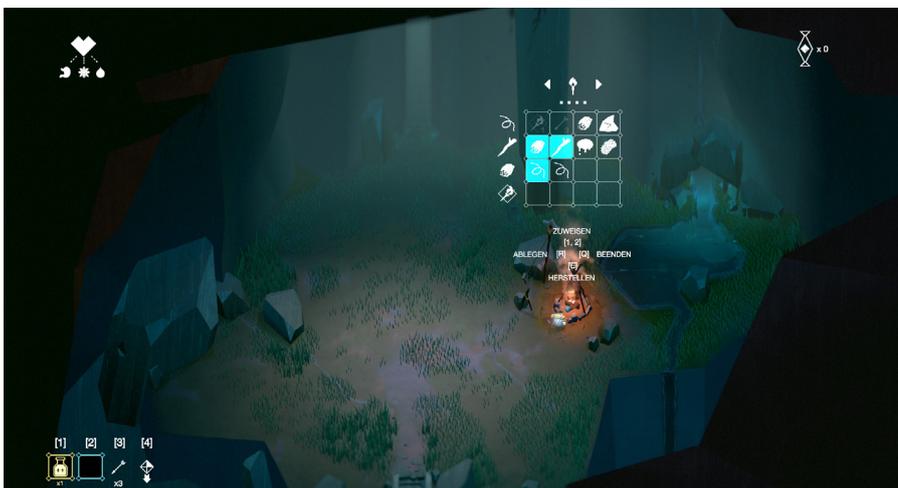
### Ein kleiner Klecks in einer riesigen Welt

Der Tod ist zwar euer ständiger Begleiter, sorgt aber selten für Frust. Die bereits erwähnten Kristalle dienen nicht nur als Treibstoff für eure Laterne und als Universalwährung, sondern haben auch ungewöhnlichere Anwendungsmöglichkeiten. So könnt ihr euch damit einen leuchtenden Pfad aus Wegpunkten legen – oder ihr gebt eine

Handvoll Glitzerkram dafür aus, ein Lagerfeuer zu einer Teleportmöglichkeit aufzuwerten. Die funktioniert aber nur einmal. Auch hier schafft es Below, auf dem schmalen Grat zwischen Komfortfunktion und Herausforderung zu balancieren und euch immer wieder in seinen Bann zu ziehen.

Dazu trägt auch die enorm ästhetische Grafik bei, die trotz ihres Polygon-Minimalismus ein ungeheuer dichtes atmosphärisches Netz webt. Das liegt nicht nur an der ungewöhnlichen Kameraperspektive. Diese ist zwar prinzipiell isometrisch, ist aber enorm weit herausgezoomt, sodass eure Spielfigur wie ein kleines, unbedeutendes Pixelhäufchen und die Spielumgebung mit ihren Schattenspielen, wehenden Gräsern und dem eigentlich eher aus Strategiespielen bekannten Fog Of War (Kriegsnebel) bedrohlich und weitläufig wirkt.

Ein ähnliches Gefühl ruft der absolut herausragende Soundtrack von Jim Guthrie hervor. Dieser bewegt sich irgendwo zwischen Synthwave und 80er-Electronica und reibt sich trotz SciFi-Feeling nur unmerklich am Fantasy-Setting des Titels. Denn dafür ist das atmosphärische Gesamtpaket einfach zu überragend. Um das allerdings in vollen Zügen genießen zu können, braucht ihr Zeit – und Lust am Experiment. ★



Das Crafting-System bietet euch eine Vielzahl an herstellbaren Gegenständen.



Florian Zandt  
@zandterbird



Für mich war Below in vielerlei Hinsicht eine Überraschung. Allein die Tatsache, dass es nach ewiger Funkstille relativ unvermittelt aus dem gut bewachten Entwicklungsgehege in die freie Spielwelt entlassen wurde, machte mich zu Beginn skeptisch. War das ein Versuch, noch schnell das locker sitzende Geld vom Weihnachtsgeschäft einzustreichen? Weit gefehlt. Below kracht mit Anlauf in meine persönliche Top 5 des Jahres. Hier stimmt einfach alles: der Soundtrack, die geniale Optik, die Atmosphäre. Natürlich ist es zu Beginn nervig, dass Essen und Wasser in den tieferen Ebenen immer knapper werden und der Abstieg zum Wettlauf gegen die Zeit wird. Natürlich ist die Steuerung nicht immer so rund, wie man es von modernen Actiontiteln gewohnt ist. Aber all das tritt vor der Ästhetik und dem Spielgefühl in den Hintergrund. Below schickt mich auf eine Heldenreise, die mit ebenso vielen Toden wie Überraschungsmomenten gespickt ist und sich als die Geschichte eines kleinen Meisterwerks entpuppt.

## BELOW

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Pentium 4 1,8 GHz / Athlon XP 1700+  
Geforce GTX 280 / Radeon HD 5830  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 680 / Athlon II X4 635  
Geforce GTX 1050 / Radeon HD 7950  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



☑️ charmante Low-Poly-Grafik ☑️ originelle Perspektive ☑️ stimmungsvoller Soundtrack  
☑️ liebevolle Animationen ☑️ abwechslungsreiche Spielumgebungen

### SPIELDESIGN



☑️ kompaktes Crafting-System ☑️ simples Spielprinzip mit vielen Variablen  
☑️ flotte Action-Adventure-Kämpfe ☑️ übersichtliche Steuerung  
☑️ Survival-Systeme wirken zuweilen aufgepöppelt

### BALANCE



☑️ Trial & Error wird nie unfair ☑️ Schwierigkeitsgrad der Kämpfe steigt pro Ebene  
☑️ fair verteilte Checkpoints ☑️ mittelmäßig kluge Gegner  
☑️ stellenweise viel Backtracking nötig

### ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ toller Einsatz von «environmental storytelling» ☑️ viel Interpretationsspielraum  
☑️ großartige Lösung des Roguelite-Respawns  
☑️ bedrückendes Setting ☑️ mysteriöse Spielwelt

### UMFANG



☑️ prozedural generierte Levels ☑️ zahlreiche Gegenstände herstellbar  
☑️ umfangreiche Unterwelt ☑️ wenig Varianz in Ausrüstungsgegenständen  
☑️ lediglich drei Waffen

### FAZIT

Mit Below hatte 2018 niemand mehr gerechnet – und noch weniger damit, dass das Low-Poly-Roguelike zu den Hits des Jahres gehört.

