

## Operencia: The Stolen Sun

# UNTERIRDISCH GUT

Genre: Rollenspiel Publisher: Zen Studios Entwickler: Zen Studios Termin: 29.3.2019 Sprache: Englisch, deutsche Texte  
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 25 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Epic Game Store)

Auf DVD: Test-Video

**Wie es ein kleiner ungarischer Flipper-Spiele-Entwickler geschafft hat, einen modernen Dungeon Crawler aus dem Hut zu zaubern, der sich vor Klassikern wie Wizardry, Bard's Tale und Ultima Underworld nicht zu verstecken braucht.** Von Harald Fränkel

Flipper-Experten (gemeint sind wohlgerne keine Meeresbiologen), die quasi aus dem Nichts ein erstklassiges Rollenspiel aus dem Ärmel schütteln? Is' klar, was kommt als Nächstes? Piratenpartei-Politiker, die Upload-Filter programmieren? Scherz beiseite: Operencia heißt übersetzt »Weit, weit entfernt«, aber das ist dieses Kleinod hinsichtlich der Konkurrenz keineswegs. The Stolen Sun, so der Untertitel, erreicht nicht die Klasse eines Divinity: Original Sin 2, The Witcher 3 oder Pillars of Eternity 2. Freunde

der ganz alten Schule dürfen aber die Laute abstauben, Hosianna trällern und Konfetti aus Karopapier lochen. Würde gut passen.

### Diagonal wird überschätzt

Der Spieler schlurft bei Operencia in der Ich-Perspektive durch schaurig schöne Verliese, Höhlen und Gräfte, ist aber lobenswerterweise auch oberirdisch unterwegs, süchtig nach besserer Ausrüstung. Er kann sich frei umsehen, sich aber nur vertikal oder horizontal auf einem unsichtbaren Raster aus Quadraten bewegen – diagonal wird ohnehin überschätzt. An jeder Ecke können Monster und Fallen lauern. Das Rollenspiel aus Budapest weist obendrein eine hohe Rätseldichte auf, selbst Alchemie erfordert Köpfchen. Warum das System hinter der Trankbrauerei einzigartig ist, welche Besonderheiten die Kämpfe bieten, auf welche Art einige Gegenstände das Gameplay bereichern, wie märchenhaft alles verpackt ist, und wieso dennoch eine gewisse Frustrationstufe gilt ... dazu später mehr.



Operencia bietet effektreiche Rundenkämpfe. Die vier sehr schlanken Gesellen in dieser Szene bewachen die Gruft eines Levelbosses.



Liebe Kinder, ihr müsst jetzt stark sein: Der Froschkönig ist in Wahrheit ein Stinkstiefel.



### Neulich im Trainingslager

Operencia beginnt mit einem Prolog. Der bringt dem Benutzer im Rahmen eines Tutorials die Grundlagen bei. Es ist gewöhnungsbedürftig, sich in einer Welt, die frei erkundbar scheint, nur links, rechts, vorwärts und rückwärts bewegen zu können. Manchmal fühlen wir uns wegen dieses Anachronismus' bevormundet wie ein Vierjähriger in einem schienenbasierten Oldtimer-Fahrgeschäft am Oktoberfest. Obendrein ist jeder Schritt pixelgenau auf einen virtuellen Meter DIN-genormt. Wer nur einen Zentimeter an ein Loch herantreten möchte, um hineinzuschauen, fällt schneller, als er »Argh!« sagen kann. Lobenswert: Die Macher haben die Steuerung ihres exklusiv für PC und Xbox One erscheinenden Babys so konzipiert, dass es auf beiden Plattformen mit einer Maus/Tastatur-Kombi oder Gamepad funktioniert.

### Herr Ober, bitte die Herztropfen!

Die Wahl des Schwierigkeitsgrades will wohlüberlegt sein, weil er nachträglich nicht mehr änderbar ist. Das kann bitter enden, denn die effektreichen Gemetzel sind anfangs zu leicht. Gerät der Spieler nach einigen Stunden dann jedoch an seine Grenzen, helfen nur eine Aggressionsbewältigungstherapie, acht Familienpackungen Baldrian oder ein Neustart. Das ungarische Fantasy-

Fest lässt sich auf »Normal« spielen, wahlweise aber auch ohne Kartenfunktion, mit weniger Speichermöglichkeiten und/oder im Permadeath-Modus. Bei der zuletzt genannten Variante, die Leopold von Sacher-Masoch sicher gefallen hätte, heißt es »Game Over«, sollte die Heldentruppe auch nur ein einziges Mal komplett abnibbeln.

### Zwang zur Menschlichkeit

Den Anführer des maximal vierköpfigen SEKs klöppelt der Spieler selber, wobei es im Charaktereditor puristisch zugeht. Das Arbeitsamt des Reiches Operencia stellt gerade mal die Berufe Krieger, Jäger und Magier zur Wahl, die außerdem nur von Menschen ergriffen werden dürfen. Vier Geburtsorte entscheiden über besondere körperliche Voraussetzungen und Talente. Standardattribute sind Stärke, Agilität, Intelligenz, Weisheit und Vitalität. Krieger sollten kräftig und widerstandsfähig sein, Jäger vor allem beweglich, und Zauberer möglichst die hellsten Kerzen auf der Torte.

### Hans Guck-in-die-Gruft & Friends

Das schlichte Charaktersystem zieht sich durchs ganze Spiel. Bei Level-ups steigern wir Attribute und Boni, was uns zum Beispiel höhere Wahrscheinlichkeiten für zu-

sätzliche Angriffe oder bessere Feuer-Blitz-Frost-Gift-Resistenzen beschert. Jeder Held kann darüber hinaus aber maximal elf aktive Spezialfähigkeiten dazulernen. Einige der Begabungen in der Truppe sind deshalb doppelt vertreten, was die Protagonisten im Kampf weniger einzigartig macht. Immerhin pöppeln wir sämtliche Charaktere selbst auf. Im Lauf der Zeit trifft unser Hans Guck-in-die-Gruft sechs Helfer: Dieb Josko, Ritter Mézey, Drachentöter Sebastian, Schmiedin Kela, Schamane Kampo und das Sternmädchen Csilla. Wer zum nächsten Einsatz mitkommt, wird am Lagerfeuer unterschieden. Das dient zudem als Ruhestätte, um Energie zu tanken, als Speicherpunkt, Handelszentrum und Schnellreisemöglichkeit.

### Rundenkampf mit Teamchemie

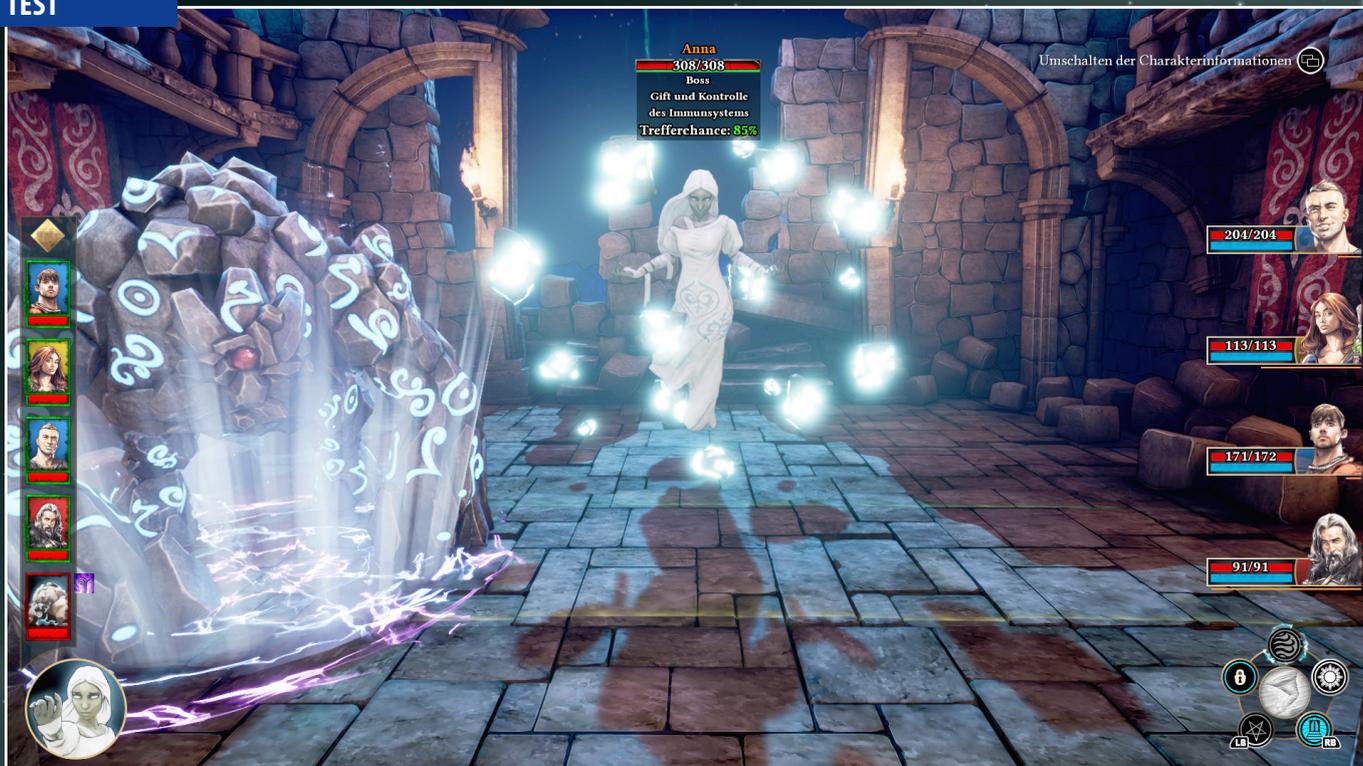
Eine Besonderheit der effektreichen Rundenkämpfe: Gelbe, grüne und blaue Linien auf dem Boden helfen abzuschätzen, welche Attacken am erfolgversprechendsten sind. Verbreitert sich die vorne zu sehende gelbe Markierung, ist der Nahkampf die beste Wahl. Entsprechend steht die grüne Linie für die Mitteldistanz und die blaue für Fernangriffe. Links unten sind in Rot die Lebensenergie und direkt daneben eine blaue Leiste zu sehen, die bei Spezialangriffen und Zaubersprüchen ins Spiel kommt. Die Fähigkeiten des Helden, der gerade am Zug ist, werden darunter in Form kleiner Piktogramme dargestellt: Setzen die Recken artverwandte Angriffstechniken ein, füllen sich rechts unten Teamchemie-Anzeigen. Das erinnert an Fighting Games: Ist einer der Nupsis voll und aktivierbar, erhält die Truppe kurzzeitig extrem hohe Boni oder richtet besonders viel Schaden an. Manchmal darf unser Sondereinsatzkommando sogar die Umgebung als Waffe einsetzen und etwa schwere Steinsäulen umhauen. Das tut einem Gegner natürlich besonders weh.

### Denk mal!

Die Rätsel gehen über schnödes Schalterdrücken hinaus. Schon die Alchemie-Puzzles sind großartig! Es gilt, mithilfe einer



Wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, bietet Operencia unterschiedliche Talentbäume (rechts). Ein bisschen komplexer hätte es aber durchaus sein dürfen.



Wenn die Braut in der Luft schwebt, sich als Boss bezeichnet und einen Golem beschwört, war die Hochzeit vielleicht doch eine Schnapsidee.

Textaufgabe und per Ausschlussverfahren, die richtigen Ingredienzen, deren Wirkung und den richtigen Fundort herauszufinden (siehe Screenshot, denn ein Bild sagt mehr ...). Einige im Wortsinn zauberhafte Objekte, ein magischer Hammer etwa, erweitern das Gameplay. Das Klopferwerkzeug formt Gestein zu Brücken und schafft neue Wege. Die telekinetischen Fähigkeiten einer Greifenfeder ermöglichen es indes, Gewichte zu heben, sodass gewisse Plattformen, befreit von ihrer Last, den Heldentrupp wie in einem Aufzug ins zuvor unerreichbare nächste Stockwerk fahren. Erkunden wird ohnehin belohnt, jeder Level ist mit Easter Eggs gespickt. Klar, dass sich gerade in Geheimhängen die besten Ausrüstungsgegenstände herumtreiben.

#### Zum Lachen in den Kerker

Prima ist, dass sich die glorreichen Sieben in puncto Charakterzeichnung unterscheiden. Sie ziehen sich schon mal gegenseitig auf, und wir erfahren einiges aus ihrem virtuellen Leben. Das erinnert unter anderem an altehrwürdige Baldur's Gate 2 oder auch Dragon Age. Dank der humorvollen Dialoge entsteht eine sympathische Leichtigkeit, wenn etwa Recke X den Kollegen Y wegen einer potthässlichen Affenmaske ärgert, die er in Ermangelung eines anderen Helms aufsetzen möchte/muss (»Hey, das ist doch eine klare Verbesserung!«). Diskussionen darüber, wie Skelette überhaupt Bogen schießen können, wo sie doch gar keine Augen haben, beweisen, dass die Entwickler das Genre und ihr eigenes Spiel nicht bierernst nehmen. Ja, bei Operencia kann man schon mal zum Lachen in den Kerker! Wobei das Spiel nur Englisch vertont ist und die deutschen Untertitel und Bildschirmtexte manchmal eher ungewollt komisch ausfallen. Wenn der Spieler eine Kiste öffnet und

der Schriftzug »Leider! Schatz!« aufplopppt, entsteht über dem Kopf des Benutzers schon mal ein World-of-Warcraft-Gedenk-Fragezeichen. Die Formulierung »Kontaktiere den Feind!« indes scheint ein gandhistischer Euphemismus für »Angriff!« zu sein.

#### Du treibst mich in die Ruine!

Banausen kritisieren gern, dass Fantasy-Stories quasi alle gleich sind und oft mit Logiklücken gespickt. Held rettet Welt, Ende, aus, Micky Maus. Und warum zur Hölle hat Gandalf zum Beispiel einen pimpeligen pelzfüßigen Pygmäen zum Schicksalsberg geschickt, statt einfach mit seinem ach so tollen Fernet-Branca-Adler First Class zu fliegen und den Einen Ring selbst in den Vulkan zu schnippen? Antwort: Weil Tolkiens Roman dann ein recht dünner Roman geworden wäre. Mit Operencia verhält es sich ähnlich, auch hier ist nicht die Story der Star, son-

dern das Universum dahinter. Es präsentiert sich wohltuend unverbraucht und basiert auf der mitteleuropäischen Sagenwelt, wobei ungarische Legenden als Herzstück fungieren. Auch der Mythos um den Weltenbaum spielt eine Rolle. Er taucht im Kontext mit dem englischen Märchen Jack and the Beanstalk (Hans und die Bohnenstange) auf. Dazu gesellen sich historische Orte und Persönlichkeiten. Unter anderem führt das Spiel in die rumänische Burgruine Deva, und Attila legt einen Cameo-Auftritt hin.

#### Darf's ein bisschen Mär sein?

Den weißen Wunderhirsch, dem der Held zu Beginn folgt, um seine Bestimmung als Weltenretter zu finden, halten nur Nichtswisser für zu dick aufgetragen. Okay, im echten Leben sind Menschen schon für harmlosere Visionen in der geschlossenen Psychiatrie oder Drogenklinik gelandet. Und ja, das



Diesen Rattenkriegern geht kein Licht auf, die Leuchtschwerter symbolisieren den Angriff »Rohe Gewalt«, den Ritter Mezey in seinem Fähigkeitenrepertoire hat.



Harald Fränkel  
@GameStar\_de

Wie viel Spaß Operencia generiert, hängt vor allem von eurer Rätselaaffinität und Beobachtungsgabe ab. Denn hier besteht enormes Frustrationspotenzial! Es gibt Spieler, ich nenne sie Mikrobensucher, die jeden Pixel eines Games umdrehen. Die haben es gut, denn in Operencia liegen mehr Schlüssel rum als in allen Mister-Minit-Filialen dieser Welt zusammen. Es gibt Spieler, ich nenne sie Schachgroßmeister, die können mit ihrem logischen Denkvermögen einen Vulkanier depressiv quatschen. Die haben es gut, denn einige der Rätsel haben es seeeehr in sich. Ich bin eher der Typ schludriger Intelligenzlegastheniker, trotzdem hat mir das Spiel Freude gemacht, und zwar nicht nur, weil es so oldschool ist, wie ich aussehe. Der Knackpunkt: Ich bin zwar nicht schlau, habe aber eine Frau. Einmal half mir sogar mein sechsjähriger Sohn. Die Kämpfe finde ich klasse. Sie machen optisch viel her, außerdem gefällt mir, dass es Synergien à la FIFA Ultimate Team gibt. Überraschungsmomente seien noch erwähnt: Ich hab ganz schön gekuckt, als eine eklige Riesenspinne plötzlich eine andere eklige Riesenspinne verspeiste, um zur superekligen Riesenspenspinne zu mutieren.

Vieh heißt obendrein auch noch zungenbrecherisch Csodaszarvas, wahrscheinlich weil es sich beim Glücksrad kein »e« kaufen konnte. Es stammt aber aus einem jahrhundertalten Märchen über die Herkunft der Ungarn und Hunnen. Der weiße Paarhufer gilt als nationales Symbol, quasi wie hierzulande der Hirsch auf den grünen Likörfaschen. Lange Rede, kurzer Sinn, die Zen Studios sind vor allem tolle Weltenbauer. Als Geschichtenerzähler taugen sie nicht ganz so gut, ohne es aber komplett zu vergeigen: Sonnenkönig Napkirály wurde entführt, das Böse kriecht aus allen Löchern, Held rettet Welt, Ende, aus, Micky Maus – siehe oben.



Ich war dabei, als der große Drache Thaid aus den Tiefen aufstieg.

Die Zwischensequenzen sehen aus wie gemalt. Was daran liegen könnte, dass sie gemalt sind. Gebildete Menschen würden wohl vom stimmigen »Art design« schwärmen.

### Der Froschkönig ist ein Arsch

Operencia ist ein polygongewordenes Oxy-moron. Ja, Operencia entpuppt sich doch tatsächlich als abwechslungsreicher Dungeon Crawler! Er glänzt mit vielen phantasievollen Schauplätzen. Dazu kommt ein kreatives Monster- und Charakterdesign, und zwar von Beginn an. Wir erkunden zum Beispiel ein versunkenes Schloss, dessen Decken und Wände zum Teil aus Wasser bestehen, obwohl das physikalisch völlig unmöglich ist. Am Ende stehen die Helden dem Levelboss gegenüber, einem Froschkönig in der XXL-Jabba-the-Hutt-Variante.

### Kampf um die Kerkermeisterschaft

In einem düsteren Wald indes lebt ein Herr namens Olfa, der an Fußpilz leidet. Hier gilt es, die Wurzeln des Baumwesens vom Fungus zu befreien. Wenn der Mond strahlt, sich die Schatten bewegen und der Uhu ruft, ist gruseln angesagt! Die Orchesterklänge des Filmkomponisten Arthur Grósz ergänzen das Gemälde. Der Ungar hat schon bei Crisis 3 mitgemischt, war an der Fernsehserie »Law & Order: UK« beteiligt und – jetzt der Hammer – am Pferdefilm »Immenhof: Das Abenteuer eines Sommers«. Falls dieser skastische Ausrutscher despektierlicher

klingt, als er gemeint war: Die Musik ist wirklich klasse, und es heißt nicht umsonst »Wer fühlen will, muss hören!«.

Zum grafisch märchenhaften Gesamteindruck passen auch die handgemalten, Zwischensequenzen. Nur die Dialoge wirken oft störend statisch. Am Ende gewinnt der Dungeon Crawler made in Hungary trotzdem die Kerkermeisterschaft der Neuzeit knapp vor Legend of Grimrock 2, während Bard's Tale 4 deutlicher zurückbleibt. Operencia gelungen, Langeweile tot! ★

## OPERENCIA THE STOLEN SUN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2500K / AMD FX-8350  
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970  
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7 3770 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570  
16 GB RAM, 15 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- ☑ märchenhafter Grafikstil
- ☑ stimmige Sound- und Musikkulisse
- ☑ hübsche Licht-, Schatten- und Kampfeffekte
- ☑ statische Dialogsequenzen
- ☑ peinliche Übersetzungsfehler

### SPIELDESIGN



- ☑ viele erfrischende, fordernde Rätsel
- ☑ unterhaltsame Rundenkämpfe
- ☑ originelles Alchemie-System
- ☑ Passagen mit Frustrationspotenzial
- ☑ sehr verschachtelte Menüs

### BALANCE



- ☑ Prolog als spielbares Tutorial
- ☑ einstellbarer Schwierigkeitsgrad
- ☑ Tagebuchfunktion mit weiteren Hilfen
- ☑ Schwierigkeitsgrad nicht mehr änderbar
- ☑ Kämpfe sind lange Zeit zu leicht

### ATMOSPHERE / STORY



- ☑ unverbrauchtes Szenario
- ☑ abwechslungsreiche Schauplätze
- ☑ kreatives Monster- und Charakterdesign
- ☑ humorvolle Dialoge
- ☑ manche Gespräche ufern aus

### UMFANG



- ☑ 13 Untergrund- und Oberwelt-Levels
- ☑ über 50 Gegnertypen
- ☑ sechs Begleiter für den selbst erstellten Helden
- ☑ viel Spielzeit für wenig Geld
- ☑ Charaktersystem wenig komplex

### FAZIT

Operencia ist renovierte alte Schule, eine Rollenspiel-Märchenwelt aus Einsen und Nullen – aber auch ein Prüfstein in puncto Frustrationstoleranz.



Tränkebrauen als Rätsel: Die Textaufgabe links beschreibt, wie die Zutaten-, Wirkungs- und Fundort-Symbole (rechts) in der Mitte angeordnet werden müssen.