

MIT DEM GAME-PASS-CODE
AUS DIESER AUSGABE SPIELBAR

Lonely Mountains: Downhill

KURZTRIP IN DIE BERGE

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Thunderful Publishing** Entwickler: **Megaton Industries** Termin: **23.10.2019** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nachschub für Trials-Fans! Das kleine, aber feine Lonely Mountains: Downhill bietet Geschicklichkeitstests für eine Handvoll lohnender Sessions. Von Patrick Mittler

Frische Luft, Vogelzwitschern, die Geräusche des Waldes, das Rauschen des Windes – das lieben wir beim Radfahren in den Bergen. Aber da ist auch noch der Rausch der Geschwindigkeit, der Adrenalinschub bei engen Kurven und das haarsträubende Prickeln, wenn man nach einem Sprung wieder sicher landet – wer sich in seiner Freizeit gern ein Mountainbike zwischen die Beine klemmt, kennt diese Mischung aus Naturidylle und Extremsport. Und so viel können wir vorweg schicken: Lonely Mountains fängt das Gefühl des Sports so gut ein wie kaum ein anderes Spiel.

Natur ohne Schnickschnack

Vier abwechslungsreiche Berge in unterschiedlichen Klimazonen (Alpen, Wüste etc.) mit jeweils vier unterschiedlichen Strecken warten darauf, dass wir uns in isometrischer Perspektive die Hänge runterstürzen. Als Erstes steht bei jedem Abfahrtskurs die Entdecker-Herausforderung an: Wir müssen einfach nur ins Ziel kommen. Also können wir es gemütlich angehen und ein bisschen was zur simplen Eleganz von Lonely Mountains: Downhill sagen.

Grafik und Soundkulisse sind reduziert gehalten, bringen dadurch aber die Atmosphäre einer einsamen Mountainbike-Tour sehr passend rüber. Durch die bunte, stili-

siert-klobige Optik wirkt die an sich schon malerische Wildnis noch einen Tick idyllischer, dabei hilft auch die modellbaumäßige Tilt-Shift-Optik. Steinhalden gehen in Herbstwälder über, felsige Wüstenplateaus gibt's ebenso wie tiefe Schluchten und rauschende Bäche – alles etwas idealisiert verdichtet, damit jede einzelne Abfahrt schön abwechslungsreich bleibt. Aus den Boxen tönen Naturgeräusche, das Rattern der Fahrradkette und das Schlittern der Reifen. Auf Musik haben die Entwickler verzichtet, was dem Gefühl von freier Wildnis eindeutig gut tut.

Das realistische Trials

Die Steuerung unseres Bikes ist ebenso intuitiv wie simpel. In die Pedale treten, bremsen und ein kurzer Sprint – das war's. Nach ein bis zwei Kurven hat man das bereits ver-

innerlicht, vor allem mit einem Gamepad. Die Herausforderung von Lonely Mountains: Downhill liegt, ebenso wie im realen Sport, in den ausgezeichnet designten Strecken. Die Abfahrten haben stets einen offensichtlichen Hauptweg, der auch meist die einfachste, jedoch nicht die schnellste Variante ist. Daneben verlaufen aber unzählige Abkürzungen und alternative Routen, die wegen der fixen Kameraperspektive meist leicht zu übersehen sind. Aber das ist Absicht und gehört zur Herausforderung.

Da die Physik recht realistisch gehalten ist, bekommt man schnell ein Gefühl für die Abfahrt und versucht, möglichst geschickt den Berg hinunterzuklettern. Da es pro Strecke mehrere Checkpoints gibt, die Abschnitte theoretisch in zehn bis 20 Sekunden machbar sind, und man nach einem Sturz sofort



Allein mit dem Rad: Lonely Mountains: Downhill präsentiert euch pittoreske Berglandschaften, die ihr entweder ohne Druck oder mit einer Herausforderung im Nacken bewältigen könnt.



Alle Strecken haben eine klar ersichtliche Hauptroute, links und rechts davon finden sich aber zahlreiche Möglichkeiten zum Abkürzen.

wieder am letzten Checkpoint im Sattel sitzt, ist das so kurzweilig wie motivierend.

Das alles erinnert natürlich ein bisschen an die Trials-Reihe – nur eben in isometrisch, näher an der Realität und mit mehr Spielraum in der Wahl der besten Route zum Ziel. Wie gesagt können wir diese immer zuerst entspannt und ohne Zeitdruck suchen, was beinahe eine meditative Wirkung entfaltet. Aber gleich danach warten schon Challenges, wie eine bestimmte Zeit zu unterbieten oder eine Limitierung bei den Stürzen. Die Anfänger-Herausforderungen brauchen nur ein bisschen Übung, ab der Schwierigkeitsstufe Experte wird Lonely Mountains: Downhill jedoch zu einem waschechten Trial&Error-Geschicklichkeitstest.

Kleines Spiel – große Leidenschaft

An diesem Punkt entscheidet sich, ob man das Mountainbiking-Game mag oder nicht. Die insgesamt 16 Strecken sind in zwei bis drei Stunden locker freigeschaltet – danach hat man quasi alles gesehen und konzentriert sich auf Bestzeiten oder sturzfreie Abfahrten. Klar gibt es dafür auch Belohnungen abseits des obligatorischen Platzes in

den Bestenlisten – das stachelt die Motivation aber nur bedingt an.

Outfits und Lackierungen, die wir freispielen, sind nicht mehr als eine nette Dreingabe. Interessanter sind die fünf Bikes, die wir freischalten können. Jedes hat spürbare Stärken und Schwächen: Das Rennrad hat kaum Grip, läuft dafür aber wie mit Butter eingeschmiert. Das Geronimo-Bike hat eine gute Federung für hohe Sprünge (oder tiefe Felle), und mit einem anderen kriegen wir auch die engsten Kurven. Erst durch diese Bikes wird die ein oder andere Abkürzung (und somit auch Bestzeit) überhaupt möglich – jedoch dauert es zu lange, bis wir das erste Zusatzbike freischalten. Um die Teile dafür zu sammeln, müssen wir nämlich nicht nur eine, sondern insgesamt sechs Herausforderungen meistern. Gefühlt gurken wir bis dahin doch etwas zu lange mit unserem Standardbike herum. Abseits dieses kleinen Mankos kann man sich eigentlich nur am Umfang von Lonely Mountains: Downhill stören. Es ist ein überschaubares Spiel (zudem ohne Multiplayer). Wem das reicht, der freut sich über die beste virtuelle Mountainbike-Erfahrung, die es momentan gibt. ★



Hier können wir den Weg über die Felsen wagen, was mit etwas Geschick deutlich schneller ist als der einfache Pfad im Hintergrund.



Patrick Mittler
@thegobetween

Lonely Mountains: Downhill erinnert mich wohl tuend an viele Lieblingsspiele aus meiner Kindheit. Nicht weil es ein Game mit Retro-Flair ist, sondern weil es das, was damals den technischen Limits geschuldet war, zu einer Tugend erklärt – mit möglichst einfachen Mitteln und ohne Schnickschnack eine gute Idee in ein unterhaltsames Spielprinzip zu gießen. Bestzeiten motivieren mich seit jeher kaum, ob ich nach nur zwei Abenden schon alles Wichtige (also Strecken und Bikes) freigespielt habe, ist mir egal – eine Runde mit Lonely Mountains: Downhill macht schlicht und einfach Spaß. Es ist nur schade, dass ich das Ding lediglich weiterempfehlen und nicht mit Freunden die Berghänge runterfetzen kann. Hoffentlich überlegen sich die Entwickler da noch was, denn ein Multiplayer-Modus wäre wohl eine echte Granate.

LONELY MOUNTAINS: DOWNHILL

SYSTEMANFORDERUNGEN	
MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 2500 / AMD FX-6300	Core i5-4690 / AMD FX-8320
Geforce GTX 560 / Radeon 7850	Geforce GTX 950 / Radeon 7970
4 GB RAM, 1 GB Festplatte	4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 elegantes Design
- 👍 liebevoll gestaltete Strecken
- 👍 stimmungsvolle Naturgeräusche
- 👍 passende Partikeleffekte
- 👎 vereinzelte Soundeffekt-Schnitzer und Clipping-Fehler

SPIELDESIGN

- 👍 verblüffend simples Spielprinzip
- 👍 ausgeklügeltes Streckendesign
- 👍 intuitive Steuerung
- 👍 glaubhafte und nachvollziehbare Physik
- 👎 sehr Trial&Error lastig

BALANCE

- 👍 entspannter Einstieg
- 👍 angenehm knackige Herausforderungen
- 👍 faire Rücksetzpunkte
- 👍 Schwierigkeitsgrad abhängig von Wahl der Route
- 👎 Freischalten neuer Räder dauert zu lange

ATMOSPHÄRE / STORY

- 👍 Mountainbiking nahezu perfekt eingefangen
- 👍 abwechslungsreiche Strecken
- 👍 stimmungsvolle Landschaften
- 👎 Progression nur durch Herausforderungen
- 👎 kein Kontext oder Hintergrund

UMFANG

- 👍 viele Herausforderungen
- 👍 sechs spürbar unterschiedliche Räder
- 👎 außer Bestenlisten kaum Belohnungen
- 👎 kein Multiplayer-Modus
- 👎 in fünf Stunden hat man alles Wichtige gesehen

FAZIT

Ein ebenso kurzer wie kurzweiliger Mountainbike-Ritt über malerische Berghänge, den wir nicht nur Trials-Fans ans Herz legen.

