

Journey to the Savage Planet

DAS MÄRCHEN VOM FORSCHKÖNIG

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Typhoon Studios** Termin: **28.1.2020**
 Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro**
 DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: **-**

In diesem Spiel erkunden wir einen Planeten, erledigen skurrile Kreaturen und treten nach Vögeln. Das klingt nicht nur ähnlich bescheuert wie die Überschrift, es fühlt sich auch so an. Großes Lob! Von Harald Fränkel

Heutzutage kann man mit Reality-TV viel Geld verdienen, wenn man bekannten unbekannten Prominenten Känguru-Eier serviert. Irgendwie lässt sich das sogar als Leistung schönreden, weil Beuteltiere ja gar keine Eier legen. Menschen aus Down Under können aber mehr, wie der australische Spieldesigner Alex Hutchinson mit Journey to the Savage Planet beweist: Alex arbeitete anno dunnemals schon an Die Sims 2 und Spore. Dann ging er zu Ubisoft Montreal, wo er etwa an Far Cry 4 werkelt. Mit seiner 2017 gegründeten Firma Typhoon Studios veröffentlicht er nun Journey to the Savage Planet.

Im Test entpuppt sich Hutchinsons Baby als Adventure-Jump&Run-Shooter-Rollenspiel mit Douglas-Adams-Gedankenhumor. Es lässt sich sogar kooperativ zocken.

Alles außer irdisch

Journey to the Savage Planet beginnt mit einer dreisten Lüge: Der Protagonist reist gar

nicht zum Wilden Planeten, er ist schon dort. Und so laufen, springen, hangeln und ballern wir uns in Ego-Perspektive durch eine fremdartige Welt. Sie besteht aus fliegenden Inseln, erhöht wegen der bonbonbunten Farbgebung die Diabetes-Gefahr und beherbergt skurriles Getier. Dem Astronauten begegnen Vögel, die wie Angry Birds aussehen, dinoartige Echsen, die jeden Pokémon-Lookalike-Contest gewinnen, und bizarre Levelbosse. Die Rotzschlecker-Matriarchin entstand beispielsweise, als eine Vögelfrau und der blaue Elefant aus der Sendung mit der Maus zueinander fanden.

Der Planet AR-Y 26 offenbart schnell ein Geheimnis: Ein mächtiger alter Turm lässt auf eine intelligente Alien-Spezies schließen, die schon vor uns hier war. Zum Glück ist unser Alter Ego quasi der Forschkönig unter allen Wissenschaftlern! Vordergründig soll er im Auftrag der Firma Kindred Aerospace klären, ob der Himmelskörper zur

menschlichen Besiedlung taugt. Aber eigentlich geht es der Firma und unserem Chef darum, wer oder was für die Bauwerke auf dem Planeten verantwortlich zeichnet.

Schweinkram mit sexy Schleim

Journey to the Savage Planet lebt unter anderem von seinem Humor. Auf dem Fernsehgerät im Raumschiff laufen nicht nur die Vi-



Der Kampf mit der Rotzschlecker-Matriarchin startet, wenn der Spieler auf das Auge schießt.



Harald Fränkel
@GameStar_de



Meine Frau ist ein Schwein. Ein Schnüffelschwein, das bei Adventures jeden noch so gut versteckten Hebel findet. Ausgerechnet im letzten Level von Journey to the Savage Planet musste ich mit ihr Gassi gehen, weil ich nicht weiterkam. Dann fand meine Frau die erlösende Stampfplatte inklusive Endgegner! Aber schon vorher gab es Passagen, die an meinen Nerven zehrten. Mein Resümee fällt dennoch sehr positiv aus: Journey to the Savage Planet motiviert nicht nur mit Freischaltmechaniken im Bereich der Ausrüstung, es kommen während des Abenteuers auch ständig neue Gameplay-Elemente dazu. Sehr lobenswert! Darüber hinaus liebe ich den Humor. Einen Mopsvogel ins Maul einer fleischfressenden Pflanze zu kicken wie beim Sportschau-Torwandschießen, macht einfach Laune. Dass das Killerkraut anschließend den Weg zu einem neuen Kartenabschnitt freigibt, ist ein feiner Nebeneffekt. Auch einige Sekundärmissionen habe ich sehr gemocht. Fünf Küken treten und in der Luft abknallen wie Tauben – herrlich!



Dieser Blick auf Journey to the Savage Planet zeigt den inselartigen Aufbau.

deobotschaften vom Chef, sondern auch schräge Werbespots. Unter anderem für eine Hotline, die Telefonschweinkram mit sexy Schleimklumpen verspricht – wer kennt es nicht aus dem Sport1-Nachtprogramm?

Dann wäre da noch E.K.O., die weibliche KI, die per Helmfunk mit uns kommuniziert. Sie gibt nicht nur Tipps, sondern zieht den Protagonisten immer wieder auf, wenn er abnibbelt. Das geschieht häufig, vorzugsweise bei Jump&Run-Einlagen, die das Wort »Todesfall« wörtlich nehmen. Zum Glück gibt es im Schiff einen 3D-Drucker, der den Helden als Klon neu gebärt, inklusive Ausrüstung und Schusswaffe.

Der wehrhafte Astronaut sammelt während seiner Erkundungstouren vier Rohstoff-Arten, um bei steigender Erfahrung neue Ausrüstungsgegenstände herzustellen und seine Knarre zu verbessern. Die Upgrades schaltet er wie bei Rollenspiel-Talentbäumen frei. Ein Protonenseil mit Greifhaken

etwa, mit dem er höhere Ebenen eines Levels erklimmt oder à la Spider-Man über Hindernisse hinweg schwingt. Später sind auch große Abgründe kein Problem mehr: Der wackere Recke gelangt wie an einer Seilbahn hängend von Insel zu Insel. In Kombination mit der tollen Level-Architektur entsteht viel spielerische Abwechslung.

Immer hinten drauf!

Obendrein nutzt unser Schützling die Früchte bestimmter Pflanzen als Granaten, während purpurfarbene Pflanzengalle dafür sorgt, dass Gegner bei Kämpfen kurz am Boden kleben bleiben. Hilfreich ist das zum Beispiel bei einem Vieh, das an einen übergroßen Froschkönig erinnert und das für Bossmonster übliche Schwachpunkte hat. In diesem Fall gilt es, an das Hinterteil der mordlustigen Amphibie zu gelangen und es zu befeuern. Warum wir quasi auf Hämorrhoiden schießen, wollen wir nicht hinterfragen.



In dieser Szene kicken wir einen Mopsvogel ins Maul einer fleischfressenden Pflanze.

Savage Planet liefert eine durchdachte Schnellreisefunktion, die mit freizuschaltenden Teleportern funktioniert. Das Spiel zeigt auf einer Übersicht nicht nur mittels eines gelben Pfeils an, zu welcher der Stationen wir als Nächstes beamen müssen, um der Hauptmission zu folgen. Auch das beim Helldentod verlorene Hab und Gut findet sich schnell wieder. Allerdings verzichtet das Spiel auf eine Karte, was trotz Missionswegpunkten manchmal zu längeren Suchaktionen und Leerlaufphasen führt. Der schwankende Schwierigkeitsgrad hat ebenfalls Frustpotenzial. Die Teleporter fungieren immerhin auch als eine Art Checkpoint-Speichersystem und sind bis auf eine Ausnahme gegen Ende des Spiels fair platziert.

In Summe kredenzt Mister Hutchinsons Team ein sehr gutes Spiel. Der Käufer freut sich nicht nur über eine Menge Spaß, sondern auch wegen des angemessenen Preises von knapp 30 Euro bei einer Spielzeit von rund 15 Stunden. Das märchenhaft bunte Abenteuer fesselt noch länger, wenn Homo ludens die nicht allzu großen, aber liebevoll handgemachten Levels bis in den letzten Winkel erkundet, um sämtliche Höhlen und die unzähligen anderen Collectibles zu entdecken. Insofern zeigt unser E.T.-Leuchtdaumen trotz Mängeln bei Balance und Umfang klar nach oben! ★

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 750 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7400 / Ryzen 3 2200G
GTX 1050 Ti / RX 570
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- farbenprächtiger Comic-Look
- stimmige Soundkulisse
- Grafik in Teilbereichen detailarm
- Licht- und Explosionseffekte
- knuffige Gegner

SPIELDESIGN



- tonnenweise schräger Humor
- einige originelle Nebenaufgaben
- dünn präsentierte Story
- unterhaltsame KI-Begleiterin
- 37 skurrile Tierarten

BALANCE



- Erkunden wird belohnt
- Passagen mit Frustpotenzial
- kein freies Speichern
- spaßiges Tutorial
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- tonnenweise schräger Humor
- einige originelle Nebenaufgaben
- dünn präsentierte Story
- unterhaltsame KI-Begleiterin
- 37 skurrile Tierarten

UMFANG



- aus 22 Einzel-Maps bestehende Spielwelt
- wenige Nebenmissionen
- kaum Wiederspielwert
- 44 Ausrüstungsverbesserungen
- kooperativer Zwei-Spieler-Online-Modus

FAZIT

Witzig bis albernes, knallbuntes und actionreiches Science-Fiction-Adventure mit einer Prise Frustpotenzial.

