

Fall Guys: Ultimate Knockout

SLAPSTICK BATTLE ROYALE

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Mediatonic** Termin: **4.8.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: **-**

60 gehen rein, nur einer stolpert sich durch: Fall Guys verbindet den Reiz von Battle-Royale-Spielen mit einer großen Portion Chaos und kurzweiligen Minispielen. Allerdings geht dem aktuellen Steam-Liebling schnell die Puste aus.

Von Manuel Fritsch

Kennt ihr noch »Takeshi's Castle«? Die japanische TV-Show lief Ende der 80er nur wenige Jahre, hat aber durch unzählige Wiederholungen im Nachtprogramm des deutschen Privatfernsehens bei seinen Fans einen riesigen Kultstatus erreicht. In der absurd skurrilen Gameshow springen und stolpern die Teilnehmenden durch bunte Hüpfburginstallationen, die mitunter wie nachgebaute Super-Mario-Welten wirken.

Genau diese Mischung aus Schadenfreude, Chaos und unbeschwertem Quatsch fängt das offensichtlich von der Show inspirierte Fall Guys: Ultimate Knockout ein. Wir treten in einer fiktiven Gameshow mit mehreren Runden gegen insgesamt 59 menschliche Mistreiter (Bots oder KI-Gegner gibt's nicht) in diversen Disziplinen an. Pro Minispiel, die aus einem Pool von insgesamt 25 Stück zufällig ausgewählt werden, fliegt eine unterschiedlich hohe Quote des Teilnehmerfelds raus. Dieses Battle-Royale-Prinzip mündet dann in einem Finale, bei dem wirklich nur ein einziger Kandidat die Siegeskrone für sich beansprucht.

Takeshi's Castle trifft Mario Party

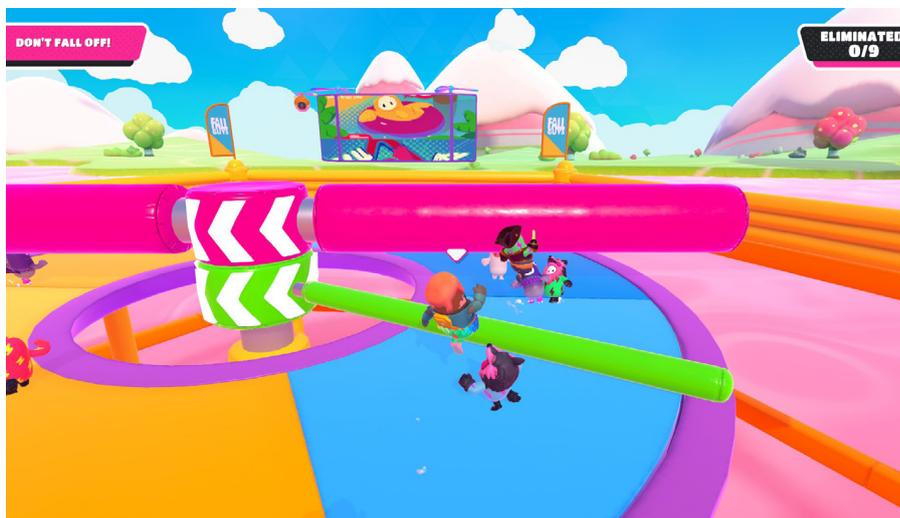
Die Disziplinen lassen sich in drei Kategorien unterteilen: Wettrennen, Überleben und Teamspiel. Bei den Wettläufen müssen wir auf dem Weg zum Ziel jede Menge Hinder-

Keine Abwertung für Pay2Win

In Fall Guys kann man sich im Echtgeldshop Erfahrungspunkte (Kudos) für Bares kaufen. Allerdings gibt es dafür im Spiel nur kosmetische Items, die keinen spielerischen Vorteil verschaffen. Deshalb verzichten wir auf eine Abwertung.



Fall Guys ist eine Mischung aus Kindergeburtstag, Schlaraffenland und japanischer TV-Show.



Das richtige Timing ist entscheidend: Die beiden großen Gummistangen drehen sich schnell!

nisse überwinden. Schwingende Riesenpendel, die uns von Plattformen pfeffern, wackelige Wippen oder schnell rotierende Plattformen erschweren das Vorankommen. In einem Level steigt zusätzlich sogar noch eine glibberige Masse langsam empor, die wir auf keinen Fall berühren dürfen. In den Überlebensdisziplinen müssen wir Lücken in immer schneller auf uns zufahrenden Wänden finden oder über große, rotierende Stangen hüpfen, die uns ansonsten schwingvoll von der Plattform kegeln.

In den Teamspielen werden wir zufällig einer Gruppe zugeteilt und sollen beispielsweise mehr Eier einsammeln als die gegne-

rischen Teams oder übergroße Fußbälle in Tore bugsieren. Auch wenn die Gruppenevents spielerisch witzig sind und das »Alle gegen Alle«-Prinzip auflockern, fühlen sie sich dennoch unfair an. Echtes Teamplay ist kaum bis gar nicht möglich. Ob man die nächste Runde erreicht, hängt hier also stark vom Glück bei Gruppenauslosung ab und nicht vom eigenen Können.

Es kann nur einen geben

Werden wir frühzeitig aus einer laufenden Show eliminiert, müssen wir jedoch nicht allzu lange pausieren. Ein kurzer Zwischenscreen informiert über unseren aktuel-

Das fehlt zur höheren Wertung

Auch wenn Fall Guys schon jetzt sehr spaßig ist, fehlt doch noch viel zum perfekten Spiel. Die Entwickler wollen zwar laufend nachliefern, eine konkrete Roadmap mit geplanten Verbesserungen gibt es aber nicht. Wir behalten den Titel jedenfalls im Auge und werten auf, falls sich in Sachen Umfang und Features was tun sollte. Hier ist aber schon mal unsere Wunschliste, mit der es Fall Guys auch in höhere Wertungsregionen schaffen würde.

- mehr Minispiele und Modi
- Tutorial, etwa gegen Bots
- Community-Features wie Freundeslisten
- Private Server
- Level-Playlists
- anwählbare Disziplinen
- Twitch-Integration

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich habe mich sehr auf Fall Guys gefreut und war in den ersten Spielstunden hellauf begeistert. Die chaotischen Matches fangen die abgedrehte Atmosphäre der inoffiziellen »Takeshi«-Vorlage hervorragend ein, die Minispiele sind alle miteinander spaßig, abwechslungsreich und herausfordernd. Kurz: Das ideale Ausgangsmaterial für lange Abende mit den Kumpels. Bis die aber steigen können, haben die Entwickler noch viel Arbeit vor sich. Nicht nur bei der Zahl der gebotenen Minispiele, sondern vor allem auch bei den Features, die so ein Spiel erst partytauglich machen. Bis es so weit ist, übe ich eben noch gegen unbekannte Gegner aus dem Internet.

len Fortschritt der laufenden Saison. Ein Klick später sind wir auch schon wieder in der Warteschleife für die nächste Show. Am Launchtag hatte Fall Guys durch den unerwarteten hohen Ansturm starke Verbindungsprobleme, diese scheinen aber inzwischen behoben. Wir konnten ein Tag nach Release zu allen Uhrzeiten problemlos und ohne große Wartezeiten Runden finden und spielen.

Derzeit bietet Fall Guys nur einen einzigen Spielmodus: Online gegen 59 andere Menschen mit einer zufälligen Minispielabfolge. Zwar lassen sich bis zu drei Freunde in eine Session einladen – viel Gemeinschaftsgefühl entsteht in der zusammen bestrittenen Episode jedoch nicht. In der Hektik und dem Gewusel des Spiels lassen sich die eigenen Freunde kaum ausfindig machen.

Updates sollen kommen – aber wann?

Kooperative Spielmodi mit Freunden, lokaler Multiplayer oder gar eigene Server mit



Die Fall Guys sind in ihrer Grundform nackt und schlicht gehalten, so wie das Hauptmenü.

Wunschleveln fehlen (noch?) komplett. Laut den Entwicklern steht Fall Guys noch am Anfang seiner Entwicklung, und weitere Maps, Modi und Features sollen über die nächsten Monate als Update folgen. Wann und was genau die Seasons an neuen Inhalten bringen sollen, ist bislang allerdings noch unklar. Wichtig wären vor allem mehr Minigames: Wer sich öfter oder länger in Fall Guys einklinkt, hat sich an den aktuell 25 Herausforderungen schnell sattgespielt.

Vermisst haben wir auch die Option, einzelne der insgesamt 25 Minispiele zu Übungszwecken direkt auswählen und starten zu können, beispielsweise gegen Bots oder zumindest als Tutorial. So bleibt einem nur das wiederholte Scheitern beim Live-Versuch mit echten (dann gerne mal vom Noob genervten) Mitspielern, um die Feinheiten und Tricks der einzelnen Spiele zu erlernen. Allerdings kann es auch passieren, dass man selbst nach Stunden bestimmte Levels nie zu Gesicht bekommt, andere Disziplinen dafür schon dutzende Male durchlaufen hat. Das führt zwangsläufig zu Frustmomenten, da die Kenntnis eines Levels klar für einen spielerischen Vorteil sorgt.

Kudos, Kronen und Kostüme

Fall Guys ist unglaublich bunt und farbenfroh, auch bei seinen Charakteren. Die recht unscheinbaren »Blob«-Wesen lassen sich durch wilde Farbkombos, Muster und Kostüme kreativ ausschmücken. Wie in Fortnite und anderen Battle-Royale-Spielen erhalten wir neuen Krimskrums primär durch das Spielen selbst – oder über den Ingameshop. Täglich wechselnde Angebote für seltene Items wollen mit verdienten Siegeskronen und den sogenannten Kudos (die Erfahrungspunkte des Spiels) erworben werden. Über einen Ingame-Shop lassen sich die Kudos auch mit Echtgeld einkaufen. Spielerische Vorteile bieten die Kostüme allerdings nicht, deshalb verzichten wir auf eine Abwertung wegen Pay2Win.

Wäre Fall Guys ein Free2Play-Titel oder im Early Access, würden wir weniger hart mit dem Spiel ins Gericht gehen. Doch Mediatoren

und Devolver Digital verkaufen das Spiel trotz des noch sehr überschaubaren Umfangs bereits jetzt als finales Produkt. Viele Features, Modi und neue Minispiele sind als zukünftige Contentupdates bereits in der Pipeline, aber eben aktuell noch nicht Teil des Spiels. Im jetzigen Entwicklungsstand wirkt der Titel noch ziemlich unfertig und stark ausbaufähig. Immerhin: Das Grundgerüst steht und ist extrem spaßig und unterhaltsam – aber verliert eben gerade für Vielspieler schnell an Reiz. ★

FALL GUYS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690K / AMD FX-8320
GTX 660 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690K / AMD FX-8320
GTX 660 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 👍 bunte Hüpfburg-Ästhetik
- 👍 witzige Knuddelkreaturen
- 👍 »Figuren-Cosplay« dank vieler Möglichkeiten
- 👎 optisch wenig Abwechslung
- 👎 nervig eintönige Dudelmusik

SPIELDESIGN

- 👍 intuitives Spielprinzip
- 👍 unterhaltsame »Schwabbel«-Physik
- 👍 variantenreiche Minispiele
- 👍 gute Gamepadsteuerung
- 👎 wenig Abwechslung innerhalb der Levels

BALANCE

- 👍 skillbasierte Wettrennen
- 👍 schnelle, flache Lernkurve
- 👍 motivierender Freischaltfortschritt
- 👎 Disziplinen nicht einzeln anwählbar
- 👎 frustige, glücksabhängige Teamspiele

ATMOSPHERE / STORY

- 👍 witzige Slapstick-Momente
- 👍 viele Anpassungsmöglichkeiten
- 👍 unterhaltsame Chaos-Atmosphäre
- 👎 zu wenig Gameshow-Drumherum
- 👎 schwache Finalrundenspiele

UMFANG

- 👍 25 unterschiedliche Levels
- 👍 freischaltbare Kostüme und Gespen
- 👎 nur ein (Online-)Spielmodus
- 👎 kein echter Koop-Modus
- 👎 Spiele nicht einzeln wählbar

FAZIT

Bunter und chaotischer Battle-Royale-Spaß für zwischendurch, dem es derzeit noch an Langzeitmotivation, Abwechslung und Umfang fehlt.

78