

Loop Hero

IM KREIS GEWONNEN

Genre: Rollenspiel Publisher: Devolver Digital Entwickler: Four Quarters Termin: 4.3.2021 Sprache: Deutsch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 20+ Stunden Preis: 15 Euro DRM: nein (GOG.com) Enthalten in: -



Loop Hero sieht unscheinbar aus, doch hinter der Retro-Pixel-Fassade steckt ein innovativer Genremix. Von Manuel Fritsch

Loop Hero lässt sich schwer in eine Genre-schublade stecken, denn es ist so vieles auf einmal. Im Kern ist es ein Rogue-lite, in dem wir mit unserem namensgebenden Helden in Dauerschleife einen trostlosen Trampelpfad ablaufen. Das Besondere daran: Die Spielfigur läuft von selbst. Trifft sie auf Feinde, bekämpft sie diese ebenfalls komplett eigenständig. Doch keine Sorge, auch wenn die Kämpfe automatisch ablaufen, haben wir stets alle Hände voll zu tun. In Loop Hero sind wir Manager, Chefstrategie, Landschaftsgärtner und Architekt in einer Person. Der er-

frischende Genremix vereint Deckbuilding mit Idle Game, klassischen Rollenspielelementen und Basenbau auf eine bisher unbekannte, einzigartige Weise.

Leicht zu verstehen, aber ...

Nach jedem erfolgreichen Kampf erhalten wir neue Ausrüstungsgegenstände und Karten. Waffen, Schilde und Co. schieben wir ganz rollenspieltypisch in die dafür vorgesehenen Slots. Mit den erhaltenen Spielkarten schmücken wir die Landschaft um den anfangs recht trostlosen Rundweg aus. Mit je-

der neuen Karte pflanzen wir Wälder oder Wiesen, gründen neue Dörfer oder setzen eine Ruine neben das alte Herrenhaus am Wegrand. Auf diese Art helfen wir unserer Figur, sich an die Zeit vor dem Fluch des Licht zu erinnern, der die Menschen in einer Zeitschleife gefangen hält. Die hergestellten Erinnerungen motivieren unseren Helden. Der Anblick des Waldes erhöht beispielsweise die Angriffsgeschwindigkeit, und das Bergpanorama gibt für jedes zusammenhängende Nachbargebirge ein Plus auf Lebensenergie. Doch nicht jede Karte ist vorteilhaft. Nach und nach erinnern wir uns auch an die gruseligen Friedhöfe, oder dass in der Villa eigentlich ein Vampir wohnt. Wir könnten nun all diese negativen Erinnerungen ignorieren, die bösen Karten nie ausspielen und für immer und ewig ignorant im Kreis rennen. Der Loop Hero muss sich aber der harten Realität stellen. Nur durch das Erinnern – sowohl an gute als auch an schlechte Dinge – kann der Kreislauf durchbrochen werden. Erst wenn wir einen großen Teil der Weltkarte rekonstruiert haben, lässt sich der Levelboss blicken und stellt sich uns.

Befriedigende Gameplay-Spirale

Durch das Besiegen von Feinden erhalten wir bessere Ausrüstung, mehr Ressourcen und weitere Karten. Daher lohnt es sich, auch vermeintlich negative Karten auszuspielen, um besseren Loot zu erhalten. Der große Reiz liegt darin, die richtige Balance zwischen Risiko und Sicherheit zu finden, denn die Belohnungen werden besser, je schwerer wir es uns machen. Besiegen wir beispielsweise vier oder mehr Feinde auf einem Feld, erhalten wir seltene Materialien, mit denen wir neue Gebäude und damit dauerhafte Verbesserungen freischalten.

Wie lange wir im Kreis laufen, entscheiden wir. Außerhalb eines Kampfes lässt sich

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Spielen gerne mit anderen Tätigkeiten verbindet.
- ... euch ungewöhnliche Spiele neugierig machen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr abstrakte Darstellungen nicht mögt.
- ... ihr nicht gerne an Builds tüfelt.



Wenn wir neue Landschaftskarten ausspielen, verbessern sich die Fähigkeiten des Charakters. Teilweise gibt es Synergien wie bei diesem Beispiel, ...



... bei dem aus neun Felskarten ein Berggipfel wächst, der uns 120 Lebenspunkte spendiert.

MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt



Loop Hero ist schuld daran, dass ich aktuell sehr wenig Schlaf abbekomme. Die unglaublich belohnende Gameplay-Spirale hält mich so innig fest, dass ich mich nur mit großer Kraftanstrengung davon losreißen kann. »Nur noch eine Runde, dann habe ich genügend Ressourcen zusammen, um die Flusskarte freizuschalten. Was die wohl macht? Oh! Na, dann muss ich die natürlich auch direkt mal ausprobieren«, höre ich mich noch sagen, und dann war es plötzlich vier Uhr morgens. Na schönen Dank! Loop Hero ist unverbraucht und innovativ und der erste richtig gute Vertreter der sogenannten Idle Games oder Auto-Battler. Also ist es genau die Art von Spielen, um die ich in den Mobile-App-Stores dieser Welt einen großen Bogen mache. Aber hier läuft nur augenscheinlich alles von allein ab, denn ohne meine Entscheidungen stirbt der Held rasend schnell. Daher suche ich die besten Kartensynergien, manage seine Ausrüstung und schalte permanent neue und spannende Dinge frei. Das motiviert, macht großen Spaß und spielt sich erfrischend anders. Und jetzt entschuldigt mich, die Zeitschleife ruft.

das Spiel jederzeit pausieren, und mit einem Klick sind wir zurück am sicheren Lagerfeuer. Idealerweise pausieren wir und verlassen die Schleife am Rastplatz, dann dürfen wir alle gefundenen Ressourcen im Gepäck behalten. Ziehen wir die Notbremse und flüchten inmitten eines Rundgangs, nehmen wir immerhin noch etwas mehr als die Hälfte der Funde mit. Sterben wir, behalten wir nur noch 30 Prozent der Schätze.

Zwischen den Zeitschleifenabenteuern investieren wir die Ressourcen in den Ausbau des Basislagers. Ein robustes Wohnhaus lässt uns mehr Hilfsmittel mit in den Kampf nehmen (etwa Knoblauchzehen zur Vampirabwehr), in der Kräuterküche brauen wir uns Heiltränke, und der Bau einer Esse lockt den



Kämpfe laufen in Loop Hero komplett automatisch ab. Wir sind nur als Manager aktiv und kümmern uns um die Ausrüstung des Helden.

Schmied an, der uns daraufhin mit einer leichten Startausrüstung ausstattet.

Taktische Vielfalt

Vor jedem neuen Durchlauf können wir unser Kartendeck neu zusammenstellen. Die Auswahl wächst durch errichtete Gebäude und den Fortschritt in den insgesamt drei Kapiteln. Viele der Karten haben geheime Synergien, wenn sie nebeneinander platziert werden. So verwandelt sich eine Düne bei der Berührung mit Wasser in eine Oase, und eine Handvoll korrekt angeordneter Steinfelsen bildet einen Berg, der Bonusressourcen abwirft. Das Experimentieren in jedem Durchlauf mit den Vor- und Nachteilen der Karten und ihren Platzierungen macht einen Großteil des Spielreizes aus.

Die drei Charakterklassen (Krieger, Schurke und Nekromant) bieten zusätzliche Varianz und spielen sich sehr unterschiedlich. Der Totenbeschwörer lässt Skelette für sich kämpfen und macht sich wenig aus Waffen, während der Schurke mit zwei Waffen jongliert und auf Geschwindigkeit setzt. In Kombination mit dem Deckbuilding ergeben sich hier unzählige strategische Möglichkeiten.

Ein Umfangsmonster

Loop Hero bietet euch für wenig Geld einen riesigen Umfang. Bis ihr alle Karten und Gebäude gesehen und alle drei Bosse gelegt habt, seid ihr mindestens 20 Stunden gut

unterhalten. Aber selbst dann gibt es noch viel zu entdecken und genügend Gründe, den Zeitschleifenhelden erneut in den Kreislauf zu schicken. Loop Hero ist eine klare Empfehlung für alle, die Deckbuilding- und Rogue-like-Mechaniken gegenüber abgeschlossen sind, Spaß am Ausprobieren und Experimentieren haben und sich auf Neues einlassen können. Dass der Held von allein läuft und kämpft, mag anfangs irritierend sein, aber Loop Hero ist alles andere als ein Selbstläufer. Gebt diesem ungewöhnlichen Spiel eine Chance, auch wenn euch die Optik abschreckt. Ihr werdet es nicht bereuen. ★

LOOP HERO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E4500 / AMD 3600+
Geforce 7300 / Radeon X1300
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel E6750 / AMD 5000+
Geforce 8600 / HD 4650
2 GB RAM, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ stilischer ➕ treibender Soundtrack ➕ Retro-Effekte und Pixelschrift deaktivierbar ➖ unspektakuläre Bosskämpfe ➖ optisch zu wenig Abwechslung

SPIELDESIGN



➕ reizvolles Spielprinzip ➕ fesselnde Gameplay-Spirale ➕ abwechslungsreiche Fähigkeiten ➕ motivierender Basenausbau ➖ im Endgame zu viel Grind

BALANCE



➕ ansteigender Schwierigkeitsgrad ➕ freisichtbare Verbesserungen ➕ faire Regeln ➖ neue Anläufe etwas langatmig ➖ Loot sehr glücksabhängig

ATMOSPHERE / STORY



➕ Zeitschleifenmysterium ➕ humorvolle NPC-Dialoge ➕ voller Überraschungen ➖ minimale Rahmenhandlung ➖ statisches Lager

UMFANG



➕ drei Charakterklassen ➕ etliche Kartensynergien und Geheimnisse ➕ dauerhaft hoher Wiederspielwert ➕ weit über 20 Stunden Spielzeit

FAZIT

Erfrischend simpler wie kreativer Genremix. Überzeugt durch Umfang, Zugänglichkeit und eine fesselnde Gameplay-Spirale.

85

Viel Story gibt es nicht, allerdings haben neue Feindtypen und Bosse kurze Dialogszenen, die sich auch je nach Charakterklasse unterscheiden.

