



Tunic

MÄRCHEN MIT SCHMERZEN

Genre: Action-Adventure Publisher: Finji Entwickler: Tunic Team Termin: 16.3.2022 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 15 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: PC Game Pass

Vergessene
Perlen

Stolze sieben Jahre war das Souls-like in der Entwicklung. Doch hinter dem bezaubernden Grundkonzept lauern Mängel. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael Sonntag (Thaneros auf YouTube) ist Spielejournalist, Geschichtenjäger und Dozent. Wenn er das Kind zweier Spiele wäre, wären seine Eltern vermutlich Deus Ex: Human Revolution und Life is Strange. Daraus dürft ihr machen, was ihr wollt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine knackige Dark-Souls-Alternative sucht.
- ... ihr clevere Welten erkunden möchtet.
- ... ihr über unfaire Kämpfe hinwegsehen könnt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Entspannung haben wollt.
- ... ihr ausgewogene Schwierigkeit sucht.
- ... ihr Low-Poly-Art und Trance-Musik nicht mögt.

Positive Steam-Bewertungen, ein Metascore von 85, aber wir hatten nie einen Test? Damit ist Tunic ein idealer Kandidat für unsere vergessenen Perlen. Das Abenteuer mag so niedlich wie The Legend of Zelda: Link's Awakening aussehen, hat aber gehörig Dark Souls im Blut. Ihr übernehmt die Kontrolle über einen kleinen Fuchskrieger, der eine mystische Welt retten muss. Vermutlich – denn genau wie sein düsteres Vorbild gibt Tunic nur sehr wenige bis gar keine Antworten auf das Was, Warum und Wieso. Die Geschichte bleibt Interpretation, das eigentliche Spiel bietet dagegen einen faszinierenden Mix aus Erkundung, Kämpfen und Rätseln. Ein großartiger Geheimtipp für jedermann? Nein, nicht unbedingt.

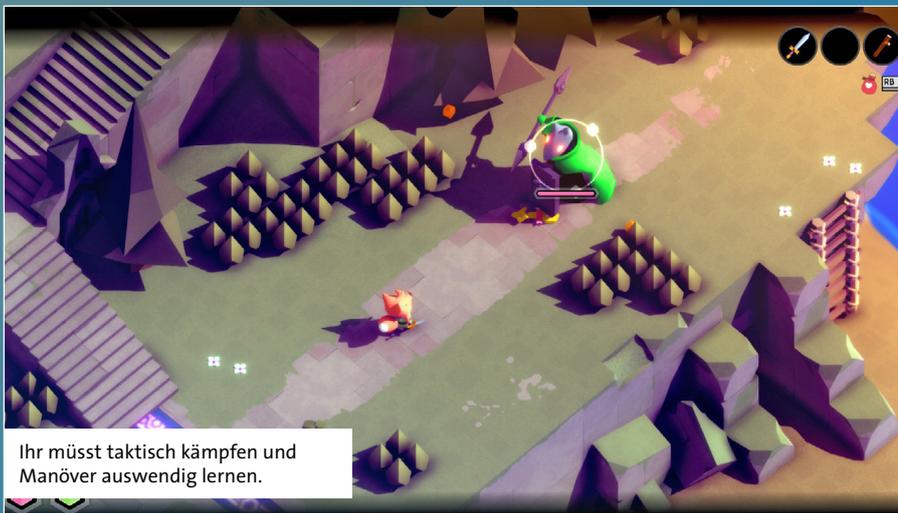
Erkunde die Welt

Es war einmal ein kleiner Fuchs, der an einer Küste erwachte ... Märchenhaft zieht uns Tunic sofort in seinen Bann – mit seiner isometrischen Low-Polygon-Welt, seinen niedlichen Modellen und seiner Musik, die uns in eine regelrechte Trance versetzt. Wir haben aber Fragen. Wer sind wir? Wo sind wir? Was müssen wir tun? Tunic antwortet darauf nicht, und wenn es doch mal antwortet, dann nur in rätselhaften Glyphen und Szenen mit stummen Charakteren. Der Hintergrund des Abenteuers ist und bleibt ein Geheimnis, und es liegt an uns, dieses zu entschlüsseln. Die einzige Hilfe stellt dabei das wunderschöne (natürlich digitale) Spielhandbuch dar, dessen einzelne Seiten wir

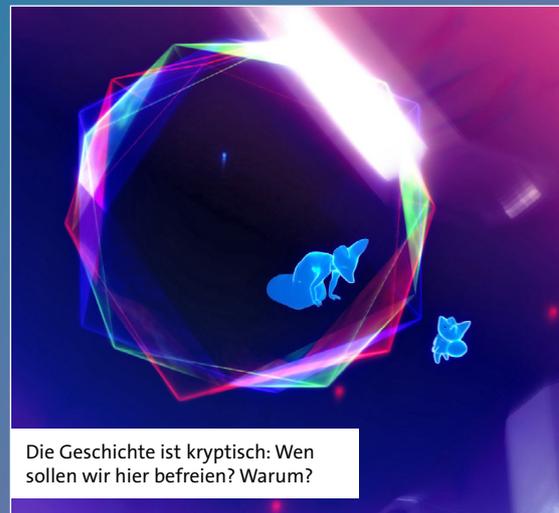
allerdings erst einmal zusammensuchen müssen (siehe Kasten). Unser Spielplatz ist eine clever verzahnte Welt, die mit mehreren Ebenen, Seitenwegen, Geheimpfaden und Abkürzungen immer wieder zum Erkunden und Entdecken einlädt.

Süße Fassade, harte Kämpfe

So – Schluss mit lustig! Denn Tunic kann mit der Hand, mit der es streichelt, auch hart zuschlagen. Nach dem simplen Einstieg zieht der Schwierigkeitsgrad ordentlich an und macht seinem Dark-Souls-Vorbild alle Ehre. Im Kampf setzt ihr auf Schlagen und Ausweichen, euer A und O ist das Auswendiglernen der gegnerischen Manöver. Schlagen verbraucht im Gegensatz zum Ausweichen keine Ausdauer, aber Dauerprügeln hält den Balken davon ab, sich zu regenerieren. Wer



Ihr müsst taktisch kämpfen und Manöver auswendig lernen.



Die Geschichte ist kryptisch: Wen sollen wir hier befreien? Warum?

MEINUNG

Michael Sonntag
@ThanerosFactory



Ich hatte Spaß mit Tunic, auch wenn das Spiel völlig andere Erwartungen in mir geweckt hat. Die Optik und das eigentliche Spiel driften komplett auseinander. Während Minecraft Dungeons für mich die gelungene Kinderversion von Diablo ist (weil es das Grundprinzip vereinfacht, ohne es zu verwässern), hätte Tunic das Gleiche für Dark Souls sein können. Das fuchsige Abenteuer hat eine unfassbar clevere Welt und einen einnehmenden Look, aber letztlich kommt es auf den Kern an, und der offenbart vor allem beim Balancing Schwächen. Im besten Fall kann ich die Niederlage auf meine eigenen Fehler zurückführen. Wenn aber Bugs und komisch arrangierte Situationen vorkommen, liegt mein Schicksal nicht mehr in meinen Händen, sondern in denen eines launischen Systems. Und das killt den Spaß. Bestraft mich bitte nur, wenn ich es wirklich verdient habe! Mit mehr Feintuning hätte Tunic ein großes Alleinstellungsmerkmal haben und das heiß ersehnte Souls-like mit Easy-Mode sein können. Eine verpasste Chance.

also seinem Fuchs keine Pause gönnt, kommt nicht weg und kassiert Schläge. Erledigte Gegner lassen Edelsteine fallen. Gibt euer Fuchs selbst den Löffel ab, muss er – auch hier grüßen Souls und Co. – einen Großteil seiner gesammelten Schätze bei einer Geistersilhouette zurücklassen. Ein Pech, denn die Klunker dienen dazu, Items beim knochigen Geisterhändler eures Vertrauens einzukaufen. Da die Steuerung auf der Tastatur hakelig ausfällt, empfehlen wir von Anfang an den Griff zum Controller.

Friss oder fruste!
Während die Kämpfe – vor allem die gegen Bosse – oft gut fordern und auch trotz vieler Tode großen Spaß machen, gibt es allerdings auch Gefechte und Situationen, die sehr frustrierend sein können. Sei es, weil sich das Anvisieren ab und zu lieber auf weit

KRYPTISCHES ANLEITUNGSBILDERBUCH



Eine Karte zeigt alle Plätze und Geheimnisse. Aber wie kommt man hin?



Hier wird die Ausdauerbalken-Mechanik erklärt. Alles kapiert?



Diese Items gibt es also im Spiel. Okay, aber was bewirken sie?



Hier erfahrt ihr, wie ihr an Schreinen eure Werte verbessern könnt.

entfernte Gegner konzentriert als auf die direkt vor uns. Oder weil wir ein Gebiet betreten, das für drei schnappende Krokodile und drei aus der Ferne schießende Drohnen viel zu eng ist. Hierbei bekommt das Kryptische an Tunic auch einen bitteren Beigeschmack: Wer nämlich nicht zufällig auf Handbuchseite X entdeckt hat, dass Edelsteine beim Schrein durch den Druck auf eine Taste (die nicht automatisch angezeigt wird!) für Verbesserungen eingelöst werden können, spielt unterlevelt, ohne es zu wissen.

Die Speicherpunkte sind zwar gut und fair gesetzt, aber das gleicht den manchmal aufkommenden Frust nicht unbedingt aus. Das Menü möchte mit seinen individuellen Schwierigkeitseinstellungen ein perfektes Spielerlebnis für jedermann bieten. Das eröffnet zwar Hardcore-Spielern großartige Herausforderungen, alle anderen könnten sich aufgrund von spielbrechenden Optionen wie Unverwundbarkeit und Co. aber etwas veräppelt vorkommen. Es wirkt fast so, als würden die Entwickler die langwierige Balan-

cing-Arbeit einfach an die Spieler outsourcen. Tunic ist ein unterhaltsamer Spielplatz mit hübscher Kulisse. Gerade das letzte Drittel des Spiels fällt aber monoton aus und endet mit dem frustrierendsten Bosskampf, den wir seit längerer Zeit gesehen haben. ★

TUNIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
15 7600 / Ryzen 5	15 9600 / FX-8350
GTX 660 / RX 460	GTX 970 / R9 290
4 GB RAM, 2 GB Festplatte	8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- hübsche Low-Polygon-Grafik
- Charaktermodelle
- stimmige Effekte und Physik
- Spielwelt voller Details
- Soundtrack stellenweise zu monoton

SPIELDESIGN

- guter Mix
- Experimente erwünscht
- Zelda-Leichtigkeit trifft auf Souls-Härte
- Mechaniken kaum erklärt
- Tastatursteuerung hakelig

BALANCE

- herausfordernder Schwierigkeitsgrad
- faire Speicherpunkte
- zu steile Lernkurve
- manche Areale zu eng
- einzelne Bosskämpfe unfair

ATMOSPHÄRE / STORY

- schöne Welt lädt zum Träumen ein
- Lore zum Entschlüsseln
- keine wirkliche Geschichte
- keine Dialoge
- keine interessanten Charaktere

UMFANG

- 15 Stunden Spielzeit
- Optionen für Hardcore-Spieler
- viel zu entdecken
- geringer Wiederspielwert
- zu wenige Optionen für Einsteiger

FAZIT

Tunic ist eine tolle, knallbunte Mixtur aus Zelda und Dark Souls, die jedoch daran scheitert, eine faire Balance zu finden.



Erkundet die Welten aufmerksam und nutzt Fernrohre, um euch einen Überblick über die Strukturen zu verschaffen.