

Der kühne Knappe / The Plucky Squire

SO NIEDLICH,
SO GUT!GameStar
Platin-AwardGameStar
für PräsentationGameStar
für Spieldesign

Genre: Action-Adventure Publisher: Devolver Studio: All Possible Futures Termin: 17.9.2024 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 10 Stunden Preis: 30 Euro DRM: nein (GOG), ja (Steam) Enthalten in: -

Was für ein Spiel! Der kühne Knappe ist ergreifend, liebevoll, aufregend, ideenreich, kunterbunt, wunderschön – kurz: ein richtiges Meisterwerk! Von Sören Diedrich

Ich habe mir einen Faustkampf mit einem Honigdachs geliefert. Ich bin Schnecken zur Hilfe geeilt, die Shakespeare zitieren. Ich habe mir ein Wortgefecht mit einer Dungeons-and-Dragons-Elfin geliefert, um ihren Bogen zu erhalten. Ich habe Hasen gerettet, die den ganzen Tag Heavy Metal hören. Ich habe einer kleinen Rakete geholfen, ihren Papa wieder zusammenzusetzen. Ich bin als Maus in Geheimagentenmanier an Wachen vorbeigeschlichen und das im Takt zu flotter Disco-Musik. Ich bin ... einfach nur glücklich.

Es kommt selten vor, dass ich nach dem Abspann eines Spiels sprachlos vor dem

Bildschirm sitze. Dass mir dabei eine Träne die Wange hinunterrinnt, ist noch seltener. Der kühne Knappe (oder im Original The Plucky Squire) schafft beides. Als Videospieldesigner fällt es mir schwer, das Wort Meisterwerk in den Mund zu nehmen. Solch große Lorbeeren zu verteilen, muss im Text nämlich umso besser eingeordnet und begründet werden, damit ihr als Leserinnen und Leser diese Ehrung auch nachvollziehen könnt. Heute stelle ich mich aber gerne dieser Herausforderung, denn das Abenteuer des kühnen Knappen entpuppt sich gleich in mehrfacher Hinsicht als Meisterwerk.

Eine Geschichte mit ganz viel Herz

Normalerweise widme ich mich in Testberichten zunächst dem eigentlichen Spielablauf. Diesmal muss ich aber sofort auf das große Highlight von The Plucky Squire zu sprechen kommen, denn ich möchte es am liebsten in die Welt hinausschreien: Die Geschichte ist wunderschön! Der kühne Knappe namens Jot lebt im Lande Mojo. Gemeinsam mit seinen Freunden, der angehenden Zauberin Viola und dem jungen Bergtroll Krass, muss er das Königreich vor dem Oberfiesling Grummweil retten. Das klingt zunächst nach 08/15-Märchengeschichte, und dabei handelt es sich um keinen Zufall, denn The Plucky Squire spielt sich zum großen Teil in einem Kinderbuch ab, das auf dem Schreibtisch des Jungen Sam liegt. Das Buch soll Sam inspirieren, damit er selbst eines Tages Geschichten erfindet und andere Menschen glücklich macht. Doch der finstere Grummweil verfolgt andere Pläne: Er hat es satt, am Ende des Buches immer gegen den kühnen Knappen zu verlieren. Des-



Die Hasen auf dem Berg Trrrrrg lieben Heavy Metal und veranstalten eigene Festivals.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine bezaubernde Story erleben möchtet.
- ... ihr ständig Überraschungen erleben wollt.
- ... ihr Lust auf richtig kreative Rätsel habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein umfangreiches Spielerlebnis erwartet.
- ... euch bunte Zeichentrickoptik abschreckt.
- ... ihr in Kämpfen gefordert werden möchtet.



Den frechen Honigdachs lassen wir unsere beiden Fäuste spüren.

halb beschließt er, das Ende umzuschreiben und das Land Mojo unter seine Kontrolle zu bringen, was Jot und seine Freunde mit meiner Hilfe verhindern müssen.

Die Welt von Mojo wächst mir sofort ans Herz. Das liegt vor allem daran, dass hier alles herrlich schräg, verspielt und erfrischend anders vonstattengeht. Jots Mentor etwa, der Zauberer Mondbart, arbeitet nebenbei auch leidenschaftlich als DJ. In der Heimat von Krass wird lautstark dem Heavy Metal gefrönt. Und in Artia, der Hauptstadt von Mojo, möchten allerlei schrullige und liebenswerte Zeitgenossen Jots Bekanntschaft machen. Die Geschichte von The Plucky Squire gleicht einer Liebeserklärung an die Fantasie von Kindern und das Wundervolle, das eines Tages daraus entstehen kann.

Opas Märchenstunde

Aber es ist nicht nur das Was, sondern vor allem auch das Wie, das die Geschichte so bezaubernd macht. Denn Jots Abenteuer wird von einem Erzähler kommentiert, und der deutsche Sprecher macht seine Sache so hervorragend, dass ich ihn mir immer als lieben Opa vorstelle, der mir das Buch vorliest, während ich im Bettchen liege und andächtig zuhöre. Mich beeindruckt außerdem, dass sich die Geschichte von Der kühne Knappe keinen Durchhänger leistet. Weder ein zäher Beginn noch eine ideenarme Mitte oder ein enttäuschendes Ende kommen hier vor. Ganz im Gegenteil: Als eines von wenigen Videospielen bietet es von Anfang bis zum Schluss immer neue Ideen, wird stets besser und endet dank eines unvergesslichen Bosskampfes mit einem fantastischen Höhepunkt. Am Ende schluchze ich vor mich hin, wenn ich mich von Jot und seinen (meinen) Freunden verabschiede.

Wie kreativ kann ein Spiel sein?!

Dass mir Jot, Krass, Viola, Vincent und Co. so sehr ans Herz wachsen, liegt nicht zuletzt an



Mit unserem Elfenbogen sorgen wir dafür, dass die Mücken bald zum Optiker müssen.

den zahlreichen Herausforderungen, die wir gemeinsam bestehen. Das Action-Adventure erinnert grundsätzlich stark an The Legend of Zelda. Jot schlägt mit seinem Schwert zu, beherrscht eine Ausweichrolle, kann springen und im Spielverlauf auch weitere Fähigkeiten lernen, etwa den Schwertwurf oder den Sprungschlag. Statt mir aber zehn Stunden lang immer den gleichen Gameplay-Loop zu bieten, nutzt The Plucky Squire seinen ungewöhnlichen Schauplatz gnadenlos gut aus, um ein wahres Feuerwerk an Kreativität zu zünden. Ich habe euch eingangs des Artikels schon einen Vorgeschmack gegeben, aber denkt ja nicht, ich hätte schon alles aufgezählt! Bei weitem nicht!

Rappelvoll mit Ideen

Spätestens alle 30 Minuten bekomme ich einen völlig neuen Kniff präsentiert. Langeweile kommt nie auf, vielmehr gebe ich vor dem Bildschirm eine rasche Abfolge von »Oh« und »Wow« zum Besten. Ein besonders dickes Lob gebührt den zahlreichen Bosskämpfen im Spiel. Wenn man ein Action-Adventure mit einem schwertschwingenden Recken spielt, erwartet man fast schon genretypisches Gekloppe mit Ausweichrollen und allem Pipapo. Stattdessen

gehen die Entwickler aber die Extrameile und haben alle Bosskämpfe als kleine Minispiele umgesetzt, die munter mit den Genres spielen. Der vorhin erwähnte und auch im Bild oben zu sehende Faustkampf gegen den Honigdachs wirkt wie ein kleines Prügelspiel. Ich brülle es noch einmal mit Nachdruck auf diese Seiten: Dieses – Spiel – hat – so – viele – tolle – Ideen!

Raus aus dem Buch! Spaß dank Dimensionswechsel

Ebenfalls jubeln lassen mich die Rätsel. Spätestens beim Lösen der Knoteleien schlägt die große Stunde des wohl coolsten Features des Spiels: An Zauberportalen kann Jot sein Buch verlassen und verwandelt sich von einer flachen 2D-Figur zum agilen 3D-Recken! Plötzlich erschließt sich dem kühnen Knappen eine völlig neue Welt, nämlich Sams kindlich eingerichteter (und ziemlich unordentlicher) Schreibtisch. Den muss Jot mehrfach im Spiel erkunden, um neue Items zu finden, die er für das Weiterkommen im Buch benötigt.

Diese Abschnitte erinnern stark an den Nintendo-Switch-Hit Super Mario Odyssey. Klar, Jot schlägt weiterhin mit seinem Schwert um sich, um an den – ebenfalls zu



Das kleine, aber feine Land Mojo fungiert als Heimat vieler liebenswürdiger Wesen.

3D konvertierten – Trolen, Schleimspuckern und anderen Gegnern vorbeizukommen. Aber der kühne Knappe wechselt auch immer wieder auf Knopfdruck zurück in die 2D-Ebene, etwa an Tassen, Haftnotizen oder auf Sams gekritzelten Skizzen. Die auf den

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



The Plucky Squire stand bei mir schon seit Jahren auf dem Wunschzettel ganz weit oben. Lange Zeit war es primär die bildhübsche Optik, die mein Interesse geweckt hat. Doch je mehr ich vom Gameplay sah, desto mehr ahnte ich: Hier erwartet mich etwas Großes! Und tatsächlich: The Plucky Squire ist für mich nichts anderes als ein neues Indie-Meisterwerk. Das Ausmaß an Kreativität, das in diesem Titel steckt, hat mich beim Spielen mehr als einmal ungläubig auflachen lassen. Jedes Mal, wenn ich denke, dass das Entwicklerteam sein Pulver nun verschossen hat, kommt eine neue Idee um die Ecke. Es fällt mir schwer einzuschätzen, für wen sich Jots Abenteuer nicht eignet. Eigentlich kann euch nur eine Abneigung gegen den bunten Grafikstil davon abhalten, einen Mordsspaß zu haben. Und erwartet bitte von den Kämpfen nicht zu viel, die stellen nun wirklich keine große Herausforderung dar. Das Beste kommt bekanntlich zum Schluss, daher hier noch ein für manche von euch womöglich wichtiges Detail für die Kaufentscheidung: Bei The Plucky Squire handelt es sich nicht mal um einen Vollpreistitel, die Standardfassung kostet 30 Euro. Wenn ihr jetzt auch Freundschaft mit Jot, Viola, Krass, Vinzent, Mondbart und all den anderen liebenswerten Einwohnern von Mojo schließen wollt, beneide ich euch fast schon ein bisschen. Das erste Durchspielen von The Plucky Squire ist ein einmaliges Erlebnis!

Oberflächen gemalten Objekte erwachen dann ebenfalls zum Leben. Die Lösungen der zahlreichen Rätsel sind, ihr ahnt es, ebenfalls super kreativ. Um etwa Schalter zu erreichen, muss Jot das Buch an einer Stelle verlassen und woanders wieder betreten. Sogar Items wie Kisten lassen sich mit in die dritte Dimension schleppen. Außerhalb des Buches kann Jot zudem mithilfe verschiedener Stempel bewegliche Objekte im Buch erstarren lassen oder gar Bomben platzieren, um den Weg freizusprennen und daraufhin wieder zurück in die Seite zu hüpfen.

Es hört nicht auf!

Ihr denkt, das war es jetzt aber mit coolen Ideen? Mitnichten! Jot kann auch im Buch herumblättern und so Objekte von einer früheren Seite holen, um damit auf der aktuellen Seite voranzukommen. Oder er hebt eine der beiden Buchseiten an, um dadurch schwere Kisten zu verschieben. Ab und zu klappt er das Buch sogar ganz zu, um ein Objekt von einer Seite auf die andere zu befördern. Ich kann nicht fassen, wie viele Spielereien mit nur einem einzigen Buch sich die Entwickler haben einfallen lassen.

So, jetzt war es das aber, nicht wahr? Nö! Das Beste habe ich mir für den Schluss aufgehoben. Denn da Jot in einem Märchenbuch lebt, sind viele Seiten natürlich auch mit Text geschmückt. Mit seinem Schwert kann der kühne Knappe bestimmte Wörter aus einer Zeile herauslösen, um sie an anderer Stelle in einen Satz einzufügen und dadurch die Spielwelt zu verändern.

Ein Beispiel: Jot muss an einem riesigen Insekt vorbei, das den Weg versperrt. Auf dem Boden steht der Text geschrieben: »Ein riesiges Insekt saß mitten auf dem Weg.« Was tun? Jot macht sich auf den Weg und erkundet die Gegend. Er stößt auf einige weitere Schriftzüge, deren Wörter er clever miteinander austauschen muss, um am Ende das Wort »riesige« im obigen Satz durch »winziges« zu ersetzen – schwups, das eben noch riesige Insekt schrumpft, und Jot, Viola und Krass können an ihm vorbei.

Eines der schönsten Spiele überhaupt – trotz Simpeloptik

Ich muss direkt mit dem nächsten Superlativ fortfahren: The Plucky Squire ist eines der optisch hübschesten Spiele, die ich bis dato



Versprochen: In Bewegung sieht die handgezeichnete Grafik sogar noch schöner aus!

BARRIEREFREIHEIT

Der kühne Knappe bietet diverse Möglichkeiten, um das Spielerlebnis auch für Menschen mit Behinderungen besser spielbar zu machen. So lässt sich das Abenteuer auch in einem einfacheren Storymodus bestreiten. Außerdem gibt es zuschaltbare Hilfen, die Jot automatisch springen lassen, verborgene Portale anzeigen, abstürzende Plattformen deaktivieren und mehr.



Löblich: Dank einiger Hilfestellungen kann jeder mit The Plucky Squire Spaß haben.

gespielt habe – nicht nur im Jahr 2024, sondern überhaupt! Dabei setzt das Action-Adventure nicht einmal auf Fotorealismus, sondern sogar auf das genaue Gegenteil. Die Spielwelt von Mojo besteht aus kunterbunten, handgezeichneten 2D-Grafiken, es ist schließlich ein Kinderbuch. Aber auch, wenn Jot durch die Zauberpoteale das Buch verlässt und als 3D-Figur über Sams Schreibtisch stapft, gibt sich das Spiel grafisch keine Blöße. Texturen, Beleuchtung, Effekte, Animationen – The Plucky Squire sieht für ein Indie-Spiel beeindruckend gut aus.

Garniert wird die Grafikkpracht vom tadellosen technischen Zustand des Spiels. Ich habe in meinen rund zehn Spielstunden nicht einen einzigen Bug gehabt, keine Abstürze, nervige Ruckler oder sonstige Technikprobleme. Der Entwickler All Possible Futures hat sein zauberhaftes Debüt so glatt poliert, dass viele Spiele-Blockbuster schamvoll zu Boden blicken sollten.

Hat das Spiel denn wirklich gar keine Schwächen?

Bis hierhin klingt es fast schon so, als wäre The Plucky Squire die eierlegende Wollmilchsau, der Messias der Videospiele, der heilige Gral der Indie-Szene. Natürlich ist dem nicht so. Ein paar Mängel gibt es, die ich trotz meiner Begeisterung für das Spiel erwähnen und bei der Wertung berücksichti-

gen muss. Da ist zum Beispiel der Anspruch: Stellenweise ist Jots Abenteuer selbst für Einsteiger zu einfach geraten. Die Kämpfe gegen normale Gegner lassen sich durch stumpfes Hämmern auf den Schwertknopf in Sekunden gewinnen, nur selten benötigt ihr die Ausweichrolle. Und sobald Jots Lebensenergie in den gelben Bereich rutscht, lassen besiegte Feinde sofort großzügig regenerierende Herzen fallen.

Noch dazu gibt es keinen klassischen Game-Over-Bildschirm. Ihr könnt in dem Spiel nämlich de facto nicht verlieren. Fällt Jots Energie auf null, meldet sich der Erzähler zu Wort und sagt, dass der Knappe den Staub abklopft und es erneut versucht. Dann beginnt das Spiel auf der aktuellen Buchseite erneut. Einsteiger und jüngere Spiele-Fans jubeln, denn dadurch entsteht kein Frust. Erfahrene Spieler hätten sich aber über einen optional anspruchsvolleren Modus sicherlich gefreut.

Fummeliges Blättern

Ein weiteres kleines Manko stellt die Steuerung dar. Grundlegende Befehle wie der Schwerthieb oder die Ausweichrolle gehen super von der Hand, doch spätestens beim Manipulieren der Buchseiten oder bei gezielten Sprüngen wird es dann doch ab und zu etwas hakelig. Und ja, als Jot es mal wieder nicht hinbekommen hat, auf die ge-

wünschte Seite zu blättern, habe ich vielleicht auch hier und da mal unschöne Schimpfwörter zum Besten gegeben, aber das verrät ihr nicht meiner Tochter, okay? Sonst ist's Essig mit der Vorbildrolle ...

Ein einmaliges Erlebnis – im Guten wie im Schlechten

Der dritte und letzte Kritikpunkt ist nur ein halber. Denn ja, Der kühne Knappe werdet ihr sehr wahrscheinlich nur ein einziges Mal durchspielen. Nebenquests oder dergleichen sucht ihr vergebens. Als einzige optionale Aktivität gibt es Schriftrollen (schalten Artworks frei) und verirrte Upsvögel (gibt ein Achievement) zu finden. Selbst langsamere Naturen wie meine Wenigkeit sehen den Abspann nach rund zehn Stunden – auf dem Papier unbestreitbar kein besonders praller Umfang. Aber die Qualität dieser zehn Stunden steht auf einem ganz anderen Blatt. Denn es sind zehn unvergessliche Stunden, die sich für immer in mein Spielerherz eingegraben haben. Zehn Stunden, die mir mehr Freude bereitet haben, als so mancher Open-World-Koloss es in zehn Tagen nicht vermocht hat. Jot, Krass, Viola, ich vermisse euch jetzt schon! Ich habe Freunde gefunden, die ich hoffentlich irgendwann wiedersehe – in einem neuen Buch, für ein neues (noch nicht angekündigtes) Abenteuer.

Schön war's! ★

THE PLUCKY SQUIRE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4160 / FX-4350
GTX 960 / RX 460
8 GB RAM, 27 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8600K / Ryzen 5 1500X
GTX 1080 / RX Vega 64
16 GB RAM, 27 GB Festplatte

PRÄSENTATION



fantastische 2D-Grafiken umwerfende 3D-Abschnitte Effekte in Bosskämpfen märchenhafte Musikuntermalung stimmungsvolle Soundeffekte

SPIELDESIGN



Mischung aus Kämpfen und Rätseln 2D- und 3D-Passagen Fähigkeiten und Upgrades markelloser Spielfluss Ideen von Anfang bis Ende

BALANCE



Einstieg mit guten Tutorials optionale Rätselhilfe Bosskämpfe angenehm fordernd kein Frust durch Game Over stellenweise etwas einfach

ATMOSPHERE / STORY



liebenswürdige Figuren stimmungsvolle Märchenwelt Bosskämpfe packendes Finale mit Heul-Garantie sogar die Schurken sind lustig

UMFANG



rund zehn Stunden 50 Bilder zum Sammeln zehn Upsvögel warten auf Rettung keine Nebenquests geringer Wiederspielwert

FAZIT

Eine fantastische Märchenreise voller kreativer Ideen und mit einer Geschichte, die ans Herz geht und viel zu schnell vorbei ist.

