

Super Meat Boy

Die Indie-Szene überrascht uns immer wieder mit coolen Ideen. Super Meat Boy ist eine clevere, enorm umfangreiche Jump&Run-Perle für Genrefans. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Team Meat** Entwickler: **Team Meat (Super Meat Boy ist das Erstlingswerk)**
Termin: **30.11.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7191 Auf DVD: Test-Video

Egal was die Jungs rauchen, sie sollten die Dosis reduzieren. Gemeint sind die Programmierer und Designer des unabhängigen Entwicklerstudios Team Meat. Denn für ihr Erstlingswerk **Super Meat Boy** griffen die Burschen besonders tief in die Absurditätenkiste: Kleiner Fleischklumpen rennt und hüpf durch verwinkelte 2D-Levels, benutzt seine eigene Blutspur als Kleber, rutscht damit an Wänden entlang und jagt den fiesen Dr. Fetus, der Meat Boys große Liebe Bandage Girl entführt hat. Klingt skurril, ist aber eine stimmig präsentierte und clever gemachte Verbeugung vor den Genre-Klassikern der 16-Bit-Ära. Und eine fordernde obendrein.

Das Spielprinzip erinnert an Jump&Runs der Marke **Super Mario**: Meat Boy rennt und hüpf durch (bewusst im reduzierten Retrostil gestaltete) 2D-Landschaften, weicht Fallen und Feinden aus und muss am Ende jeder Mission feststellen, dass seine Prinzessin in einem anderen Schloss gefangen gehalten wird. Der Clou: Der knallro-

te Quadratschädel zieht eine schleimige Blutspur hinter sich her, die er nutzt, um kurzzeitig an Wänden haften zu bleiben und an ihnen entlang zu schlittern, fast ein wenig wie der Prinz aus Persien. Dadurch erreicht Meat Boy selbst weit entfernte Plattformen und hopst auf raffinierte Weise um Kreissägen, Lavakugeln oder Lasergeschosse herum. Das sieht nicht nur cool aus, sondern erzeugt auch einen regelrechten Sog. Wie im Rausch schleimten wir uns im Test durch die Levels und legten bald Manöver hin, von denen eines spektakulärer war als das vorherige. Die Kreativität der Rätsel und Geschicklichkeitseinlagen kann dabei ständig überraschen. Da hetzen wir im Affenzahn über zusammenbrechende Plattformen, legen uns mit einem durchgeknallten Riesenroboter an, lenken feindliche Raketen durch gezielte Sprünge auf bröckeliges Mauerwerk oder hopsen wie in **Portal** durch Dimensionstore. Die Steuerung geht vorbildlich präzise von der Hand, vor allem mit einem Gamepad und analogen Sticks. Die digitale Tastatur lässt dieses letzte Quantchen Genauigkeit indes vermissen.



Gut durchgebraten

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Selten habe ich beim Spielen so geflucht. Aber selten waren meine Jubelrufe auch so laut. Ja, Super Meat Boy ist bockschwer. Und ja, ich habe mich oft gefragt, wer diese Missionen überhaupt schaffen soll. Aber meine Güte, wie motivierend diese Hüpferei ist! Wie viel Spaß es macht, wieder und wieder zu scheitern, es noch mal zu probieren und schließlich Erfolg zu haben! Das clevere Rätseldesign packt von Anfang an, und der coole Retro-Stil versprüht so viel Charme, dass es für drei Spiele reichen würde. Frustr resistente Genre-Fans kommen um dieses Kleinod nicht herum.

Genauigkeit ist in **Super Meat Boy** das A und O, denn in der Kampagne zieht der Schwierigkeitsgrad schnell an. Die Abgründe werden größer, die Fallen fieser, und mehr und mehr kommt es auf punktgenau-

+ Stärken

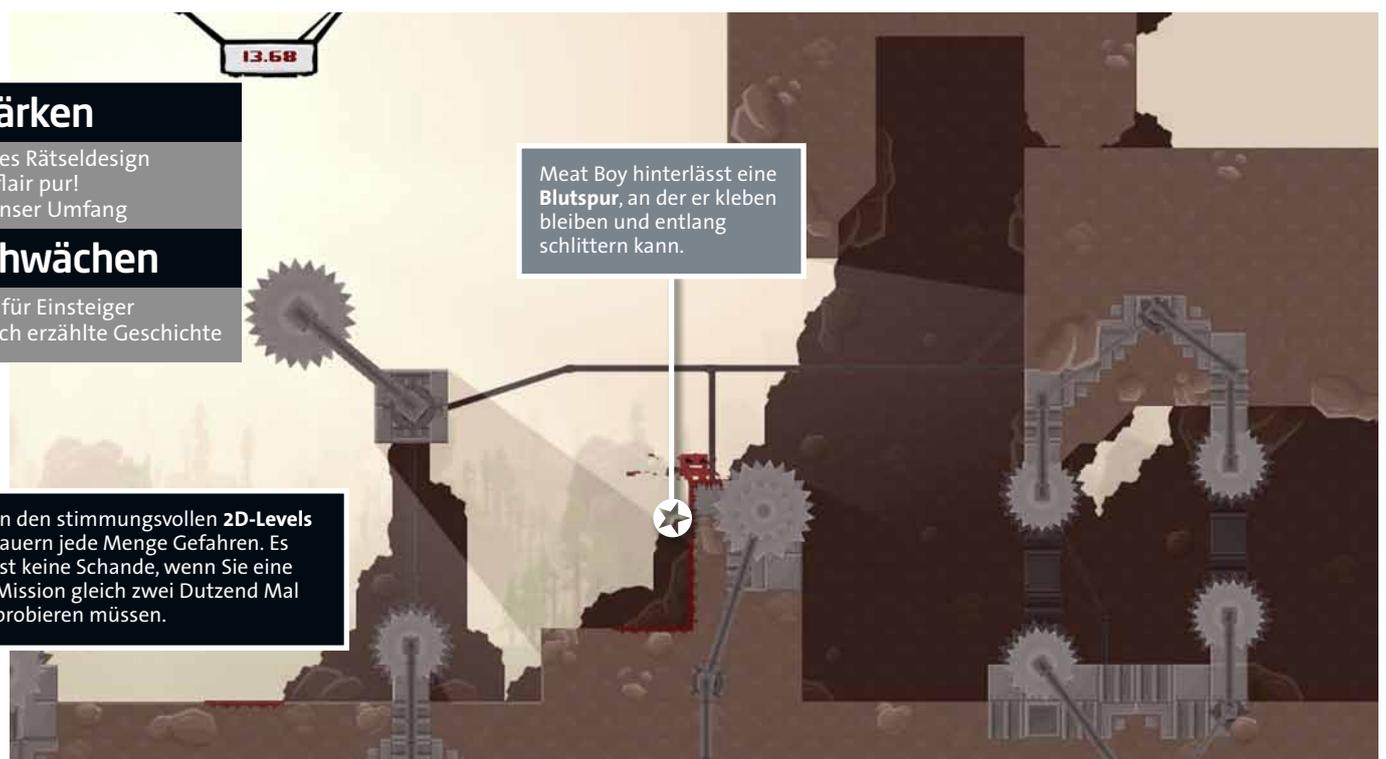
- + cleveres Rätseldesign
- + Retroflair pur!
- + immenser Umfang

- Schwächen

- nichts für Einsteiger
- schwach erzählte Geschichte

Meat Boy hinterlässt eine **Blutspur**, an der er kleben bleiben und entlang schlittern kann.

In den stimmungsvollen **2D-Levels** lauern jede Menge Gefahren. Es ist keine Schande, wenn Sie eine Mission gleich zwei Dutzend Mal probieren müssen.





Schwankende Balance: Manche Hüpfeinlagen sehen schwerer aus, als sie sind.



Die **Replay-Funktion** zeigt all unsere gescheiterten Versuche durch herumhüpfende Meat-Boy-Ghosts.

Steam-exklusiv

Super Meat Boy gibt's nicht im Laden, sondern ausschließlich über Valves Download-Plattform Steam. Ärgerlich: Einmal online aktiviert, ist das Spiel an Ihr persönliches Benutzerkonto gebunden und kann nicht mehr weiterverkauft werden.

es Timing, Millimeterarbeit und blitzschnelle Reflexe an. Nicht selten mussten wir ein und dieselbe Mission einige Dutzend Mal probieren, um Meat Boy zum Ziel zu lenken, ohne unterwegs zerhackt, zerstampft oder zerbröseln zu werden. Trotz der teils bockschweren Aufgaben kommt aber selten Frust auf. Im Gegenteil: Ähnlich wie die **Trackmania**-Serie weiß auch **Super Meat Boy** durch das »Muss doch zu schaffen sein!«-Prinzip zu fesseln. Wer zum 30. Mal an der letzten Kreissäge des Levels scheitert,

Zum Glück zieht Meat Boy eine Blutspur hinter sich her.

der versucht es auch ein 31. Mal, um sich anschließend umso lautstärker über seinen Erfolg zu freuen. Nichtsdestotrotz können wir **Super Meat Boy** lediglich Spielern ans Herz legen, die starke Nerven haben, gut mit dem Gamepad umgehen können und sich nicht von den so schnellen wie häufi-

gen Toden abschrecken lassen. Wer das Original-**Prince of Persia** von 1989 noch kennt, der weiß, was wir meinen.

In **Super Meat Boy** stecken satte 350 Levels. Als wäre das nicht schon umfangreich genug, haben die Entwickler noch in nahezu jeder Mission Extras an besonders kniffligen Stellen versteckt. Die schalten zusätzliche Inhalte frei. Mit gesammelten Pflasterstreifen etwa kaufen wir uns weitere, aus anderen Spielen wie **Gish**, **Machinarium** oder **Minecraft** bekannte Charaktere, die jeweils eigene Fertigkeiten besitzen. In der laufenden Kampagne dürfen wir dann jederzeit zwischen den Bonusburschen wechseln und so die Geschicklichkeitseinlagen auf unterschiedliche Art lösen. Das erhöht den durch Online-Ranglisten und die lustige Replay-Funktion ohnehin bereits sehr hohen Wiederholungswert von **Super Meat Boy** um ein Vielfaches. Gebremst wird die Motivation lediglich durch die dürre, spärlich erzählte Rahmenhandlung. Gerade bei den eigentlich urkomischen Slapstick-Zwischensequenzen in Zeichentrick-Optik verschenken die Entwickler viel Potenzial. Dafür überzeugt uns der konsequent durchgezogene Retrostil des Spiels, sowohl bei den Toneffekten als auch grafisch. Zwar lassen die Levels hübsche Texturen, Beleuchtung oder moderne Effekte vermissen, die stimmige Atmosphäre und vor allem die lustigen Animationen des kleinen Helden machen diese Schwächen aber wett. Zumal **Super Meat Boy** gerade mal 14 Euro kostet. Besser kann man so wenig Geld im Moment kaum in so viel Spielspaß anlegen. **DM**



Die **Bossgegner** sind besonders knifflig. Und besonders lustig.

TERMIN 30.11.2010 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Super Meat Boy

Publisher Team Meat
 Entwickler Team Meat
 Sprache Deutsch
 Ausstattung - (Download)
 Kopierschutz Steam

GRAFIK

- stimmige Comic-Optik
- lustige Animationen
- konsequenter Retro-Stil
- generelle Detailarmut
- sparsame Effekte

SOUND

- passende Musikuntermalung
- lustige Matschgeräusche von Meat Boy
- keinerlei Umgebungsgeräusche
- gelungene Soundkulisse

BALANCE

- gutes Tutorial
- neue Elemente werden behutsam eingeführt
- Niveau der Kampagne schwankt
- für Einsteiger viel zu schwer
- viel »Trial & Error«

ATMOSPHÄRE

- ein Hüpfspiel wie aus der 16-Bit-Ära
- durchgehend spannend und temporeich
- schwarzer Humor
- stimmig präsentiert

BEDIENUNG

- nur wenige Tasten nötig
- hervorragend mit einem Gamepad
- Tastatur etwas ungenau
- automatisches Speichern

UMFANG

- 350 Levels
- freischaltbare Missionen und Charaktere
- hoher Wiederholungswert durch unterschiedliche Talente
- Ranglisten und Replay-Funktion

LEVELDESIGN

- durchdachte, kreativ gestaltete Areale
- teils trist und leblos
- cooler Mix aus Knobel- und Geschicklichkeitseinlagen
- abwechslungsreich

RÄTSEL

- jede Welt mit eigenem Rätselschwerpunkt
- Extras besonders knifflig zu erreichen
- geringe Fehlertoleranz

WAFFEN & EXTRAS

- Meat Boys Klebeeigenschaften vielseitig einsetzbar
- gegnerische Waffen lassen sich zweckentfremden
- wird zu wenig variiert

HANDLUNG

- bewusst klischeehaft erzählt
- die alle recht kurz ausfallen
- extrem dürre Rahmenhandlung
- lustige Zwischensequenzen

6/10
7/10
6/10
10/10
9/10
10/10
9/10
9/10
8/10
6/10

