

Bastion

Ein kleiner, stummer Held mit Hang zum Alkohol, ein alter Mann und verfressene Krokodile. Klingt abgedreht, spielen sollte man Bastion trotzdem. Von Sebastian Klix

Genre: Actionspiel Publisher: Warner Bros. Entwickler: Supergiant Games (Erstlingswerk)
Termin: 16.8.2011 Spieler: einer Sprache: Englisch, Deutsch Preis: 14 Euro

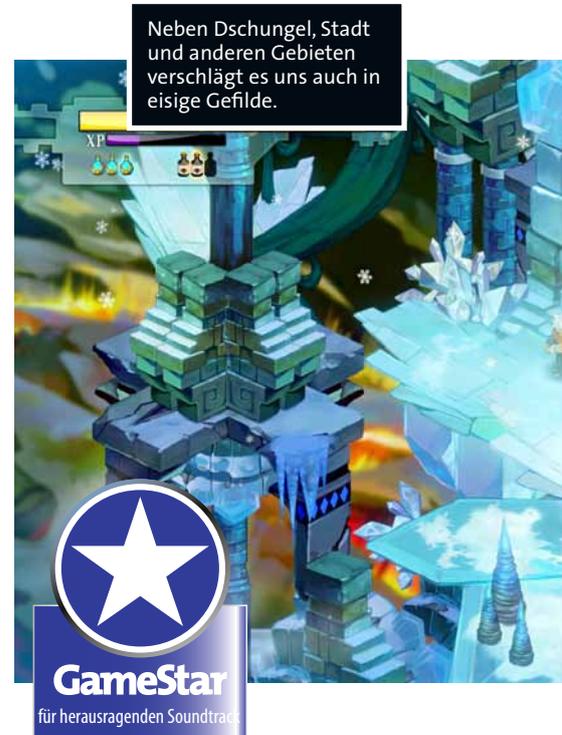
GameStar.de/Quicklink/7042 Auf DVD-XL: Test-Video

Der kleine »Kid« wacht morgens in seinem Bett auf und findet seine Welt in Trümmern vor. So macht er sich auf den Weg zur namensgebenden Bastion, dem letzten verbleibenden Zufluchtsort der Menschheit. Das Problem: Auch die schwebende Insel wurde im Zuge des zerstörerischen Ereignisses schwer beschädigt. Um für die Zukunft eine sichere Unterkunft zu haben, schickt der alte, weise Mann

Rucks – ein weiterer Überlebender – Kid auf die Reise, um die fehlenden Fragmente der Bastion wiederzufinden und sie neu zu errichten. In **Bastion** gibt's eine ganze Menge auf die Ohren, denn der Plot

wird uns allein durch die ruhige Stimme Rucks vermittelt. Die begleitet uns stets aus dem Off und gibt aus der Retroperspektive Teile der Handlung sowie Hintergründe zur Katastrophe preis. Rucks kommentiert all unser Tun, sei es das Zerschmettern von in der Gegend herumstehenden Kisten, unsere Waffenwahl oder einfach nur unser Sturz in den Tod. Rucks' Bemerkungen stellen eines der größten Herausstellungsmerkmale des Spiels dar und sind eine wahre Bereicherung. Das liegt nicht zuletzt am hervorragenden, mal zynischen, mal entmutigenden, dann wieder Hoffnung machenden Sprecher – allerdings nur auf Englisch.

Unsere Suche nach den verlorenen Fragmenten führt uns auf unterschiedlichste Teile der in Stücke gerissenen Welt. Eines haben die über 20 Hauptlevels dabei gemein: Sie bestehen aus schwebenden Pfaden, die sich wie durch Zauberhand Stein für Stein vor unseren Füßen aufbauen. Dabei verzweigen sich die Wege zwar immer mal wieder, grundsätzlich sind sie aber gradlinig. An-



Neben Dschungel, Stadt und anderen Gebieten schlägt es uns auch in eisige Gefilde.

sonsten könnten die Gebiete aber kaum unterschiedlicher sein: Auf unserem Abenteuer besuchen wir Eiswüsten, Dschungel und alte Festungen. Dabei laufen wir jedoch nicht stur von A nach B; fast jeder Spielabschnitt bietet eine besondere Herausforderung.

Hier gibt's jede Menge auf die Ohren!

Sei es der Boden, der langsam hinter uns zusammenfällt oder ein monströses Krokodil, das uns durch den Level verfolgt. Kurz: Jeder Spielabschnitt im gut zehnstündigen Spielverlauf ist einzigartig, was für eine gehörige Portion Abwechslung sorgt.

Stärken

- + abwechslungsreich und vielseitig
- + hervorragender Soundtrack
- + guter Off-Sprecher
- + durchdachtes Kampfsystem

Schwächen

- ziemlich gradlinig
- Charaktere bleiben blass

Nach und nach bauen wir die zerstörte Bastion wieder auf.





gewährt. Über unseren Schrein steuern wir den Schwierigkeitsgrad: Wenn wir etwa die Göttin Micia wählen, erholen sich Gegner ab sofort von ihren Verletzungen, dafür gibt's aber auch mehr Erfahrungspunkte.

Im weiteren Spielverlauf gesellen sich zum Standard-Kanonenfutter auch clevere Gegner zum Bestiarium, die vor uns davonlaufen oder sich beim Erleiden von Schaden in ihrer harten Schale einigeln. Um gegen die Gegnermassen anzukommen, steht uns ein Arsenal von zwölf Nah- und Fernkampf Waffen zur Verfügung. In der Schmiede können wir diese gegen gefundene Materialien und Kristalle bis zu fünfmal aufwerten, wobei wir uns zwischen je zwei Vorzügen entscheiden müssen. Mehr Grundschaden oder eine höhere Chance auf kritische Treffer? Benommenheitseffekt oder größere Reichweite? Die Waffen unterscheiden sich stark in ihren Vorzügen und Nachteilen. Der Kriegshammer haut ordentlich rein, ist aber auch recht behäbig. Das genaue Gegenteil gilt für die Machete. Da wir nur zwei der Kampfgeräte mit uns führen können, müssen wir uns also entscheiden. Immer mit dabei ist unser Schild, den wir jederzeit schützend vor uns halten können. Falls wir im richtigen Moment blocken, lösen wir eine Konterattacke aus. Angreifer erleiden dadurch Schaden, feindliche Geschosse schicken wir zurück zum Absender. Hundertprozentig zuverlässig funktioniert die automatische Ausrichtung beim Blocken aber nicht. Die Steuerung per Maus und Tastatur fällt zudem nicht ganz so präzise wie mit einem Gamepad aus. Um den Umgang mit den einzelnen Waffen zu trainieren, steht für jede ein eigener Bonuslevel zur Verfügung. Dort müssen wir mit dem Gerät unter Zeitdruck oder mit einer bestimmten Anzahl an erlaubten Attacken bestimmte Ziele erfüllen. Als Belohnung winken Waffenupgrades und -fertigkeiten.

Bastion ist sehr atmosphärisch und detailverliebt von Hand gezeichnet. Wer keine Abneigung gegen den angedeuteten Anime-Stil und das ungewöhnliche, aber durchdachte Artdesign hat, wird sich schnell in die Optik vergucken. Den Entwicklern ist hier eine tolle Mischung aus bunter,

einladender Kulisse und melancholischer Stimmung gelungen. Das Übrige trägt die herausragende und dynamische Musikuntermalung zur Atmosphäre bei, die von ruhigeren Western-Stücken (Firefly lässt grüßen) über kräftigere Gitarrensounds in Kampfhandlungen bis zu melancholischen Balladen in bedrückenden Momenten reicht. Allgemein bilden Optik, Musik und die ruhigen Worte des Erzählers eine wundervolle Kombination. **SKX**



Große Klappe, viel dahinter

Sebastian Klix
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Machen wir's kurz: Kampfsystem, Abwechslung, Soundtrack, Optik und Spielumfang befinden sich bei Bastion auf hohem Niveau. Die Entwickler demonstrieren beispielhaft, dass man trotz begrenztem Budget und kleiner Teamstärke runde, abwechslungs- und umfangreiche Spiele abliefern kann, die trotzdem ungewöhnlich sind. Respekt! Für 14 Euro ist diese Indie-Perle fast schon geschenkt.

Mit Hilfe der gefundenen Fragmente errichten wir in der Bastion sechs Gebäude, etwa das Fundbüro, in dem wir gegen erbeutete Kristalle zahlreiche Upgrades und Spirituosen erwerben. Moment, Spirituosen? Durch besiegte Gegner erhalten wir Erfahrungspunkte – sobald wir genug davon haben, klettern wir bis zur maximal zehnten Stufe. Pro Stufe erhalten wir neben einer kleinen Steigerung unserer maximalen Lebenskraft auch einen weiteren, speziellen Slot. In dem können wir in unserer Destillerie eine Pulle platzieren, die uns einen besonderen Bonus



Später gesellt sich ein schicker **Raketenwerfer** zu unserem Waffenarsenal.

TERMIN 16.8.2011 PREIS 14 Euro USK ab 12 Jahren

Bastion Action

Publisher Warner Bros.
Entwickler Supergiant Games
Sprache Englisch, Deutsch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam

GRAFIK
+ schöne handgezeichnete Kulissen + stimmiges Artdesign
+ cooler Stück-für-Stück-Aufbau der Levelabschnitte
- einige unrunde Animationen **7/10**

SOUND
+ hervorragende Musikuntermalung
+ guter, englischer Sprecher + solide Soundkulisse
- keine deutsche Sprachausgabe **9/10**

BALANCE
+ sehr fair + Schwierigkeit durch Götzen individuell anpassbar
+ einfacher Spieleinstieg
- standardmäßig etwas zu leicht **9/10**

ATMOSPHERE
+ tolles Zusammenspiel von Optik, Akustik und Erzähler
+ einnehmende, bedrückende Stimmung
+ abwechslungsreiche Schauplätze **10/10**

BEDIENUNG
+ eingängige Steuerung + mit Gamepad gut zu steuern ...
- ... mit Maus-/Tastatur wenig präzise - Abwehrfertigkeit nicht immer zuverlässig - nur ein Speicherplatz **7/10**

UMFANG
+ über 20 sehr unterschiedliche Level + zwölf Bonuslevel
+ durch »New Game Plus« Anreiz zum erneuten Durchspielen ...
- ... das sich vom ersten Mal allerdings nicht unterscheidet **7/10**

LEVELDESIGN
+ oft unterschiedliche Herausforderungen
+ abwechslungsreiche Kulissen + Verstecke
- Aereale oft recht klein und überschaubar **8/10**

KI
+ Gegnertypen verwenden unterschiedliche Taktiken + Boss-Gegner
+ einige Monster setzen auf Verteidigung oder laufen weg ...
- ... andere sprinten stur auf den Spieler zu **8/10**

WAFFEN & EXTRAS
+ zwölf unterschiedliche, aufrüstbare Waffen + über 40 Spezialfertigkeiten und Spirituosen + Sortiment lässt unterschiedliche Spielstile zu + durchdachtes Kampfsystem **10/10**

HANDLUNG
+ keine 08/15-Story + tolle Erzählweise durch Off-Sprecher + lässt mehr Hintergrundinfos vermissen
- Charaktere bleiben blass **7/10**

