

In diesem **abschüssigen Tunnel** müssen wir eine Kugel durch Drehen der Wände in das richtige Loch lenken.

⊕ Stärken

- + schönes Rätseldesign
- + ansprechende Optik
- + flache Lernkurve

⊖ Schwächen

- geringer Umfang
- schwammige Steuerung
- kleinere Balanceschwächen

Q.U.B.E.

Das Rätselspiel Q.U.B.E. erinnert auf den ersten Blick an Portal. Auf den zweiten offenbaren sich aber die Eigenständigkeit und die Klasse des Indie-Titels. Von Malte Witt

Genre: **Knobelspiel** Publisher: **Toxic Games** Entwickler: **Toxic Games (Q.U.B.E. ist das Erstlingswerk)**
Termin: **6.1.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7722

Sterile, weiß-graue Umgebungen und kein blasser Schimmer, wer wir oder wo wir sind, sondern nur, dass wir uns den Weg in die Freiheit errätseln müssen – das klingt verdächtig nach **Portal**, ist aber **Q.U.B.E.**, das Erstlingswerk des Indie-Entwicklers Toxic Games. Die genannten Eckpunkte bleiben auch die einzigen Gemeinsamkeiten mit dem Valve-Hit, **Q.U.B.E.** weiß auch ohne Portalkanone zu gefallen.

In **Q.U.B.E.** bekommen wir es nämlich nicht mit Portalen zu tun, sondern mit Würfeln. Abgesehen von unseren Händen, die wir dann und wann zu Gesicht bekommen, besteht im Spiel nahezu alles aus Würfeln oder Quadern. Mit den grau-weißen Blöcken können wir allerdings nicht viel anfangen, interessant für uns sind die bunten Ku-

ben. Mit unseren speziellen Handschuhen lassen wir die nämlich per Linksklick aus der Wand fahren, sodass wir darauf springen können, ein Rechtsklick fährt sie wieder ein. Unterschiedlich farbige Würfel haben dabei unterschiedliche Eigenschaften. Die roten sind die »Standard-Werkzeuge«, sie lassen sich auf bis zu dreifache Länge ausfahren. Gelbe Würfel existieren nur in Dreiergruppen und bilden immer Treppen. Mit Abstand am spannendsten sind die blauen Klötze, die uns wie die mechanischen »Trampoline« aus **Portal 2** in die Luft schleudern.

Neben den Würfeln führt **Q.U.B.E.** im späteren Spielverlauf noch andere Rätselemente ein: drehbare Wände (wie bei einem Zauberswürfel); Kugeln, die wir durch Parcours leiten; ablenkbare Lichtstrahlen; Würfel, die wir einfärben müssen, bevor sie funktionie-

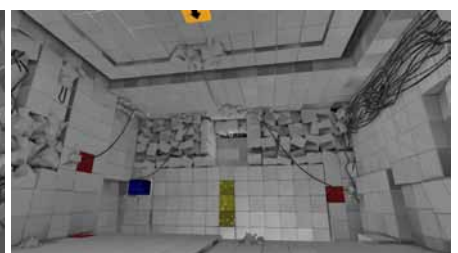
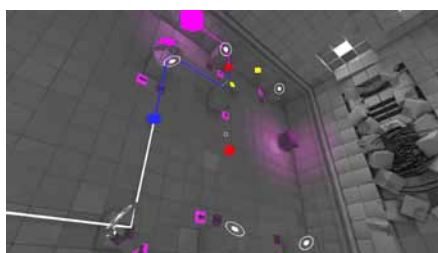
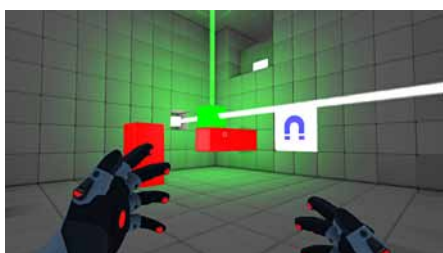
ren – und noch einiges mehr. Aus diesen vielfältigen Elementen destilliert **Q.U.B.E.** eine ganze Menge unterschiedliche und kreative Rätsel. Später müssen wir sogar einige Knobelaufgaben in fast völliger Dunkelheit lösen – gar nicht so einfach.

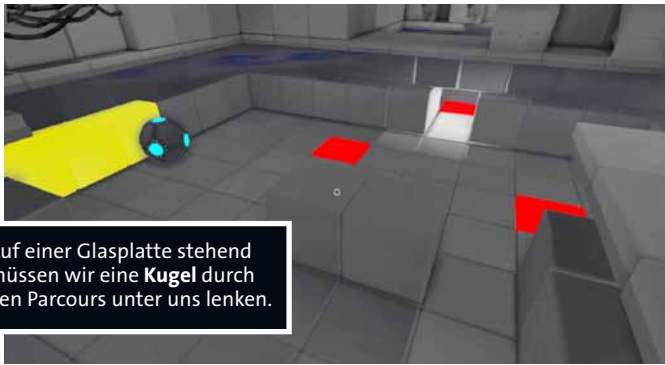
Würfel (fast) ohne Ecken und Kanten

Am Anfang haben wir es freilich noch ziemlich leicht. Hier ein roter Würfel als Plattform, dort ein blauer, um durch das hochgelegene Loch in der Wand zu hüpfen. Schnell werden die Rätsel aber umfangreicher, und wir müssen die unterschiedlichen Eigenschaften der Kuben und der sonstigen Gerätschaften geschickt miteinander kombi-

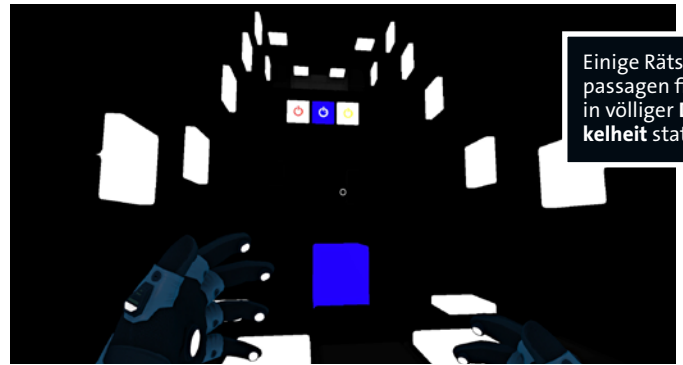
Die Rätselemente

Neben den diversen Würfelsorten bietet **Q.U.B.E.** auch noch eine Menge andere Rätselemente. Besonders interessant sind die **umlenkbaren Lichtstrahlen** (links), die **einfärbbaren Laser** (Mitte) und die **losen Stromkabel** (rechts), die deaktivierte Blöcke einschalten können.





Auf einer Glasplatte stehend müssen wir eine **Kugel** durch den Parcours unter uns lenken.



Einige Rätselpassagen finden in völliger **Dunkelheit** statt.



Die Würfel haben gefallen

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Mit Portal und Portal 2 hatte ich viel Spaß, allerdings hauptsächlich wegen der Story, weniger wegen der Rätsel. Umso mehr hat es mich überrascht, wie viel Freude ich beim reinen Knobeln in Q.U.B.E. hatte. Bei den Aufgaben waren die Entwickler ausgesprochen kreativ, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad nicht so hoch angesetzt. Dass es keine Story gibt, finde ich zwar schade, aber das völlig überraschende Ende birgt immerhin eine Menge Potenzial für zukünftige Erzähl-DLCs. Ebenfalls schön gewesen wäre übrigens mehr Inhalt: Q.U.B.E. ist definitiv zu kurz, selbst ich als Logik-Niete habe nach viereinhalb Stunden das Ende gesehen.

nieren. Vorbildlich: Jedes neue Spielelement wird durch ein simples Rätsel eingeführt, damit wir die Funktionsweise nachvollziehen können. Zu keiner Zeit hatten wir das Gefühl, etwas nicht zu verstehen.

Während sich der Anspruch der Rätsel als generell eher mäßig entpuppt, fällt eine Aufgabe grob aus der Reihe. Im fünften Kapitel sollen wir Würfel mit Magneten bewegen, was an sich erstmal simpel klingt. Die Aufgabe ist aber im Vergleich zu den anderen so schwer, dass sich die Spielschaff so gar im Steam-Forum darüber auslässt. Umso befriedigender ist dafür das Gefühl, das Rätsel ohne Hilfe geschafft zu haben.

Q.U.B.E. versprüht eine einzigartige Atmosphäre. Das Spiel erzählt keine Handlung, es gibt keinen Text, keine Mono- oder gar Dialoge. Die einzigen beiden Situationen, in denen ein wenig Handlung aufblitzt, sind der Anfang und das Ende. Zu Beginn des Spiels wachen wir auf dem Boden auf, ein Zeichen dafür, dass wir hier eigentlich nicht hingehören. Das Ende ist sehr überraschend und klärt immerhin auf, wo wir uns befinden. Das war's dann aber auch schon. Doch zurück zur Atmosphäre: Trotz der grau-weißen Blöcke haben es die Entwickler geschafft, die Levels durch teils beeindruckende Architektur, sich bewegende Wände und Decken sowie die Farbleckser der »Rätselwürfel« lebendig wirken zu lassen. Die spazige Hintergrundmusik untermauert die Klobelei subtil. Dazu kommt, dass wir nicht sterben können und keine Gegner haben, in **Q.U.B.E.** droht keine Gefahr. So können wir uns entspannt auf die Rätsel einlassen.

Auch die Bedienung überzeugt uns weitgehend. Wenige Tasten reichen aus, um unsere Figur zu steuern, mit dem Gamepad geht's genauso gut. Allerdings fällt die Steuerung ein wenig schwammig aus, sodass wir öfter mal einen Sprung vergeist haben. Außerdem geht, besonders bei den Magnet-Rätseln, gerne die Übersicht flöten. Grafisch herausragend im herkömmlichen Sinne ist **Q.U.B.E.** zudem nicht, trotzdem entfaltet der spartanische Stil wie bei **Portal** seinen ganz eigenen Reiz. Darüber hinaus gehen auch die Soundeffekte in Ordnung, die Hintergrundmusik passt, und alles wirkt wie aus einem Guss. Nur gelegentliche Tonaussetzer stören das stimmige Gesamtbild. **MW**



Die **lila Schalter** verdrehen die Wände wie bei einem Zauberwürfel.

TERMIN 6.1.2012 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Q.U.B.E.

Knobelspiel

Publisher Toxic Games
Entwickler Toxic Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- ansprechender Stil
- teils imposante Levelarchitektur
- detailarm
- unsaubere Kanten trotz Anti-Aliasing

SOUND

- guter Soundtrack
- passende Soundeffekte
- gelegentliche Aussetzer

BALANCE

- fairer Schwierigkeitsgrad
- vorbildliche Lernkurve
- ein viel zu schweres Rätsel
- genaues Platzieren der Würfel fällt manchmal schwer

ATMOSPHERE

- Optik und Sound erzeugen sehr viel Stimmung
- bewegliche Wände
- keinerlei Sprachausgabe

BEDIENUNG

- gute Tastatursteuerung
- automatischer Speicherpunkt vor jedem neuen Rätsel
- teils unübersichtlich
- etwas schwammig

UMFANG

- viele Rätsелеlemente
- viel Abwechslung
- kurze Spielzeit
- kein Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- bewegliche Wände und Böden
- einzigartiger Stil
- teils schwankende Qualität

PHYSIK

- stets nachvollziehbar
- oft schlaue eingesetzt ...
- ... aber leider zu selten

WAFFEN & EXTRAS

- Handschuhe zum Ein- und Ausziehen der Würfel
- viele Rätsелеlemente ...
- ... die auch miteinander kombiniert werden

RÄTSEL

- abwechslungs- und einfallsreiche Rätsel
- coole, kreative Aufgaben
- stets logisch

7/10

