

# Unepic

## + Stärken

- + bekloppte Ausgangssituation
- + viel gutes Spiel für wenig Geld

## - Schwächen

- altbackene Grafik
- kaum Komfortfunktionen
- null Sprachausgabe

Es sieht aus wie von vorgestern, dieses Unepic. Aber hinter der Pixelfassade steckt ein sehr unterhaltsames, forderndes und umfangreiches Indie-Spiel. Von Petra Schmitz

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Franfistro Entwickler: Franfistro (Unepic ist das Erstlingswerk)  
Termin: 2.10.2011 Spieler: Einer Sprache: Englisch, Deutsch, Spanisch, Italienisch Preis: 6,50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7719

Auf DVD: Test-Video

**D**ass ein simpler Toiletten-gang, sofern es sich um einen öffentlichen Locus handelt, zu einem unschönen Abenteuer mutieren kann, ist ein bekanntes Phänomen. Dass man gleich in einem riesigen Dungeon-Labyrinth voller Gefahren landet, ist allerdings eher weniger verbreitet. Doch genau das passiert dem Großmaul Daniel im Action-Rollenspiel-Jump&Run-Mix **Unepic**. Als sich der Bub mal flott von seiner Pen&Paper-Rollenspielgruppe verabschiedet, um eine Stange Wasser wegzuz-

## Mann geht aufs Klo – ein schöner Anfang

stellen, erlischt plötzlich das Licht im Klo, Daniel zückt sein Feuerzeug und findet sich zu seiner Überraschung nicht in einem gefliesten Bad wieder, sondern innerhalb finsterner Mauern, Skelette in den Ecken inklusive. Während Daniel noch rätselt, welche fiesen Halluzinogene ihm seine Kumpels ins Bier gemischt haben, schlüpft ein so trotteliger wie böser Geist in den Körper des jungen Mannes und wird auch nicht mehr verschwinden – bis der Oberbösewicht der gigantischen Festung, in der sich Daniel nun befindet, zur Strecke gebracht ist.

So einfach und gleichzeitig unterhaltsam beginnt ein umfangreiches Spiel aus Spani-



Zusammen mit unserem Eiselementar Coldax rücken wir dem **Bossgegner Drakonius** auf den schuppigen Leib.

en, das ein einzelner Mensch im Laufe von zwei Jahren in seiner Freizeit entworfen und umgesetzt hat. **Unepic** entpuppt sich nach dem herrlich bekloppten Auftakt nämlich als grafisch altbackenes, aber verflucht forderndes Programm, in dem es wie in den so genannten Metroidvania-Spielen darum geht, über Plattformen zu hopsen, Gegner zu bekämpfen und so immer mehr Areale

freizuschalten – und zwar in der klassischen Jump&Run-Seitwärts-Ansicht. Obendrauf sitzt noch ein Rollenspiel-System, Daniel lässt sich also hochleveln und mit immer besseren (Kampf-)Fertigkeiten sowie Klammotten ausstatten. Das motiviert!

Stichwort »Daniel«: Der findet sich überraschend schnell mit der verrückten Situation ab. Kein Wunder, ist der junge Mann doch fantasy- und computerspiel-erprobt. Selbst der trottelig-böse Geist in seinem Kopf macht dem Helden wenig Sorgen, vielmehr entspinnen sich im Folgenden teils bemühte, teils aber auch launige Wortgefechte zwischen den beiden, in denen es vor Bezügen auf bekannte Spiele, Filme und Bücher nur so knattert. Beispielsweise tauft Daniel den eigentlich namenlosen Geist gegen dessen ausdrücklichen Wunsch auf den Namen »Zeratul« – nach dem Protoss aus **Starcraft**. Wer allerdings auf pointierte Sprachausgabe hofft, wird enttäuscht: In **Unepic** müssen wir uns jeden Dialog erlesen.

Nicht nur das, wir müssen sogar schreiben, nämlich Hinweise auf die eingebaute Karte.

## Der Trank macht's



Man kann sich ganz langsam durch **Fallengänge** durchtasten, man kann die tückischen **Bodenplatten**, die Feuerkugeln oder Stacheln auslösen umgehen, man kann sie sich aber auch mit Hilfe eines Tranks anzeigen lassen (rechts), um nicht blind in den Tod zu laufen.

Denn ohne Eigeninitiative, ohne Vermerke verläuft man sich in der riesigen Festung schneller als man »Wo bin ich?« in die gruf-tigen Gänge raunen kann. Und wer sich verläuft, blickt im Regelfall recht bald dem Tod ins Knochenauge. Die (Boss-)Gegner werden schnell knackiger, die Lebensenergie sinkt rascher als die Titanic. Fürs Dahinscheiden reichen sogar schon zwei Zischler einer Schlange. Die verpassen Daniel nämlich einen Gift-Debuff, der den Gesundheitsbalken spürbar schrumpfen lässt. Immerhin kann man im Regelfall nicht sterben, wenn man irgendwo runterfällt – außer bei extra als tödlich ausgewiesenen Abgründen.

Um den (immer neu auferstehenden) Gegnerhorden Herr zu werden, legt **Unepic** dem Helden Schwerter, Keulen, Dolche, Speere, Bögen und Magie in die Hände sowie Rüstungen an den Leib. All das braucht er auch, denn die Kämpfe erfordern später vermehrt taktisches Geschick, etwa bei der Wahl der richtigen Waffe. Dazu gibt's Spruchrollen und Rezepte für Tränke, die Daniel etwa eine Energie-Aura um den Leib zaubern, die automatisch Schaden austeilt. Indem er knifflige Prüfungen besteht, sammelt der Held sogar mitkämpfende Begleiter, darunter ein Eisegeist. Auch die Lösungswege von **Unepic** sind für ein Ein-Mann-Projekt sehr beachtlich: Taste ich mich vorsichtig durch den Fallengang? Lasse ich mir die Fallen per Zaubertrank anzeigen? Oder teleportiere ich mich mit Hilfe einer Spruchrolle einfach



Rote magische Essenz (156) Fledermausflügel x2 (2) Rote magische Essenz (157) Fledermausflügel (3) Rote magische Essenz (158) Fledermausflügel x2 (5)	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>SCH80</td><td>6</td><td>Hitze x0</td></tr> <tr><td>2</td><td>SCH80 x158</td><td>7</td><td>Schutz x1</td></tr> <tr><td>3</td><td>SCH70 x105</td><td>8</td><td>Heil x2</td></tr> <tr><td>4</td><td>Heilig</td><td>9</td><td>Regen x0</td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td>0</td><td>Langsam x7</td></tr> </table>	1	SCH80	6	Hitze x0	2	SCH80 x158	7	Schutz x1	3	SCH70 x105	8	Heil x2	4	Heilig	9	Regen x0	5		0	Langsam x7	<table border="1"> <tr><td>1</td><td></td><td>6</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td></td><td>0</td><td></td></tr> </table>	1		6		2				3				4				5		0		Die Statue von Poseidon
1	SCH80	6	Hitze x0																																								
2	SCH80 x158	7	Schutz x1																																								
3	SCH70 x105	8	Heil x2																																								
4	Heilig	9	Regen x0																																								
5		0	Langsam x7																																								
1		6																																									
2																																											
3																																											
4																																											
5		0																																									

Auf der Karte kann man sich nicht nur orientieren, sondern auch nützliche Notizen anlegen.

ans andere Ende? Knobelfans kommen also ebenfalls auf ihre Kosten, wenn auch zuweilen weniger durch cleveres Design als durch unzureichende Hinweise. Beispielsweise wird Daniel in der Kanalisation von Blutegeln befallen, die ihm permanent Leben absaugen. Blöderweise fehlt dabei die übliche Debuff-Anzeige. Erst ein Blick ins Inventar verrät die bösen Begleiterchen. **PET**



### Angestaubt, aber gut

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Unepic spielt sich recht unkomfortabel und altbacken, aber das macht mir nichts aus. Das Spiel bietet für ein Ein-Mann-Projekt einen erstaunlichen Umfang und eine sich nach und nach herauskristallisierende Tiefe. Tatsächlich stecken mehr Möglichkeiten in Unepic, als man bei einem ersten flüchtigen Blick vermuten würde. Der Humor sagt mir zwar nicht immer zu, trotzdem muss ich zumindest oft grinsen. Wenn beispielsweise World of Warcraft und seine sterblichen Untoten auf den Arm genommen werden. Unepic kann ich jedem ans Herz legen, der von angestaubter Grafik nicht abgeschreckt wird und den Mut hat, sich in einer riesigen Festung zu verlaufen und vor allem dem auf allen vier Stufen knackigen Schwierigkeitsgrad zu trotzen.

### Wo kaufen?

**Unepic** gibt's bei einigen Online-Plattformen sowie auf der offiziellen Webseite des Spiels unter [GameStar.de/Quicklink/7713](http://GameStar.de/Quicklink/7713). Dort kann man wählen, ob man 6,50 Euro, 9,50 Euro, 12,50 Euro, 15,50 Euro oder 19,50 Euro bezahlen möchte. Da lässt der Entwickler spendierfreudigen Spielern die Wahl.



Der Raum der Abkürzungen bietet schnellere Routen in die einzelnen Abschnitte der Burg, allerdings muss Daniel die vielen Tore erst nach und nach freischalten.

TERMIN 2.10.2011 PREIS 6,50 Euro USK nicht geprüft

## Unepic

Action-Rollenspiel

Publisher Franfistro  
Entwickler Franfistro  
Sprache Engl., Deutsch, Span., Italienisch  
Ausstattung Download

Kopierschutz Key

**GRAFIK**

- liebevoller Monsterdesign
- hübsch gezeichnete Figuren in den Dialogen
- triste Dungeons
- nur eine Auflösung
- maue Effekte
- insgesamt böse veraltet

**SOUND**

- gute Musikuntermalung
- dünne Soundkulisse
- keine Sprachausgabe

**BALANCE**

- vier Schwierigkeitsstufen
- nützliche Tipps
- nie unfair
- für Einsteiger anstrengend
- Schwierigkeitsgrad schwankt
- zuweilen fehlen Hinweise

**ATMOSPHÄRE**

- schöne Mischung aus Holzhammer- und subtilen Humor
- abgedrehte Grundsituation
- schräge Verlieswelt
- Witze manchmal arg bemüht

**BEDIENUNG**

- gut funktionierende Tastatursteuerung
- nach Wahl automatisches und freies Speichern
- Karte zum Selbstbeschriften
- mäßige Maussteuerung
- nur ein Speicherstand

**UMFANG**

- große Spielwelt
- versteckte Geheimnisse
- viele Monsterarten
- wenige Quests
- viel Zweit-, Dritt- und Viertverwertung von Level-Versatzstücken

**QUESTS / HANDLUNG**

- teils sehr kuriose Geschichten
- einige Abwechslung in den Quests
- Haupthandlung müde

**KAMPFSYSTEM**

- kurzweilige Actionkloppereien
- nützliches Magiearsenal
- manchmal Taktik notwendig
- optionale Hauster-Begleiter

**CHARAKTERSYSTEM**

- freie Entwicklung
- Attributssteigerungen wirken sich spürbar aus
- mehr Attribute, je weiter man im Spiel voranschreitet
- insgesamt wenige Fertigkeiten

**ITEMS**

- nützliches Crafting
- Ausrüstung lässt sich verzaubern
- Teleport-Items für wichtige Orte
- insgesamt wenige Fundstücke

