



Atmosphärische Szenarien, wie diese **Baumlandschaft**, finden wir überall in der Spielwelt.



Jederzeit können wir uns in einen **Ball** verwandeln, um in neue Gebiete zu gelangen.

Knytt Underground

Eine stumme Protagonistin, die sich in einen Ball verwandeln kann? In der fantastischen Welt von Knytt Underground fällt das gar nicht auf. Von Benjamin Schäfer

➕ Stärken

- + riesige Spielwelt
- + viele NPCs
- + stimmungsvoller Grafikstil
- + philosophische Anspielungen

➖ Schwächen

- teilweise schlecht verteilte Speicherpunkte
- abwechslungsarme Quests

Genre: **Jump & Run** Publisher: **Ripstone Ltd.** Entwickler: **niffilas' Games** (Knytt Underground ist das Erstlingswerk)
Termin: **3.1.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8237

Stumme Männer gibt's in Spielen wie Sand am Meer, nach einem weiblichen Pendant suchen wir schon etwas länger. Kann sich die Dame dann noch in einen Ball verwandeln, befinden wir uns in der Welt des Indie-Jump&Runs **Knytt Underground**. Und in der ist es sehr praktisch, auch mal ein Ball zu sein.

Anfangs sind wir jedoch nur in Frauenform auf uns allein gestellt. Als Mi Sprocket können wir den namensgebenden Untergrund springend und kletternd erforschen, stoßen dabei aber schnell an unsere Grenzen. Kurze Zeit später sind wir als springender Ball Bob unterwegs. Nur warum? Als Auserwählte à la Neo aus »Matrix« muss Mi die schräge Welt von **Knytt Underground** vor dem Untergang bewahren. Warum soll die Welt untergehen? Weil auf einer Uhr 600 Jahre abgelaufen sind, und wenn jetzt nicht bald alle

sechs Schicksalsglocken geläutet werden, um die Götter der Ordnung zu rufen, dann war es das nun mal.

Die berühmte Gretchenfrage (»Nun sag, wie hast du's mit der Religion?«) zieht sich durch die gesamte Spielwelt. **Knytt Underground** wartet mit vielen philosophischen Ansichten auf und stellt ein ums andere Mal den religiösen Glauben in Frage. Vermittelt werden die unterschiedlichen Standpunkte durch NPCs, mit denen wir uns unterhalten können. Unterhalten? Hieß es

nicht, dass unsere Heldin stumm ist? Ist sie. Und nicht nur, weil's keinerlei Sprachausgabe im Spiel gibt. Aber relativ früh gibt uns das Spiel zwei Feen, die unterschiedlicher nicht sein könnten, an die Hand. Während Dora wahrheitsliebend und optimistisch durch die Lüfte schwirrt, ist Cilia als ausgesprochene Realistin sarkastisch und pessimistisch in ihren Antworten. Bei Gesprächen mit Questgebern und anderen NPCs können wir aus den beiden Feen als Sprachrohr wählen, was aber nicht immer bedeu-

Die Aufmachung der **Dialoge** ist dröge, obwohl die Wortwechsel an sich ...



Wo kaufen?

Knytt Underground ist auf »knyttunderground.com« erhältlich, eine Packungsversion gibt es nicht. Das Spiel kommt ohne DRM oder andere Kopierschutzmaßnahmen aus und ist daher nach dem Kauf auf beliebig vielen Computern verwendbar.

tet, dass sich die andere Fee aus den Unterhaltungen raushält.

In den ersten zwei Kapiteln werden wir behutsam an Steuerung und Besonderheiten von **Knytt** herangeführt. Dazu gehören vor allem bunt leuchtende Sterne, die uns je nach Farbe verschiedene Fähigkeiten geben. Während wir uns mit einem gelben Licht bestückt kerzengerade in die Luft katapultieren können, bis wir gegen ein Hindernis stoßen, gibt uns das weiße Power-Up die Möglichkeit einen gegnerischen Roboter zu eliminieren. Mehr als 1.800 Sektoren gilt es durch geschicktes Verbinden von Klettern, Springen, Abprallen und dem Einsatz der Power-Ups zu erkunden. Das ist auch bitter-

Ups und unserer Ball-Fähigkeit können wir schießende Laser-Roboter, Lava oder giftig-grünen Glibber umgehen. Dadurch wird das Erkunden angenehm schwer.

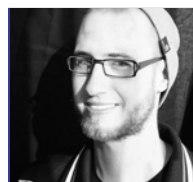
Als wäre die Spielwelt nicht schon groß genug, gibt es auch noch eine Parallelwelt (Disorder), die wie der Nether in **Minecraft** funktioniert und uns schnell große Distanzen überwinden lässt. Um den Disorder betreten zu können, müssen wir uns an einem Eingangspunkt befinden und einen Dimensionskristall zerbröseln. Drinnen haben wir dann eine Minute Zeit einen Ausgang zu finden. Schaffen wir das nicht, werden wir wieder an den Ausgangspunkt zurückgesetzt.

Die liebevoll von Hand gebauten Levels ergeben ein nahtloses Labyrinth von Gängen und Räumen. Dabei reihen sich düstere, neblige Höhlensysteme an wogende Wälder und futuristisch anmutende Abschnitte. Knallige Farben und sphärische Hintergrundklänge geben den unterschiedlichen Gebieten jeweils ihre ganz eigene Stimmung. Lebendig wird **Knytt Underground** durch seine Detailverspieltheit: Vögel flattern umher, auf dem Boden krabbeln Schildkröten oder es läuft auch mal ein Eis-am-Stiel mit Augen rum, kurzum überall

Die Gretchenfrage: Mensch oder Ball?

nötig, um die Hauptquest bestehen zu können – bei der wir allerdings ein ums andere Mal beweisen müssen, dass wir eine würdige Abenteurerin sind, indem wir Münzen, Blumen oder Ähnliches sammeln. Das lässt das Erkunden der Spielwelt dezent zur Fleißarbeit verkommen. In diesem Zusammenhang müssen wir auch schnell noch übers Speichersystem nörgeln. Zwar sind die Leuchtsäulen, an denen wir unseren Spielstand sichern können, immer in den umliegenden Abschnitten ausgeschildert, allerdings hatten wir in einigen Teilen der riesigen Karte das Gefühl, meilenweit vom nächsten Speicherpunkt entfernt zu sein. Noch mehr Fleißarbeit, nur um speichern zu können.

Abseits unserer Hauptaufgabe gibt es im Untergrund einiges zu tun. Myriaden, Tails, Sprites und andere einheimische Völker haben viele Probleme, bei denen sie unsere Hilfe benötigen. Dabei sind die Aufträge nicht sonderlich variantenreich. Oftmals müssen wir Dinge sammeln oder von A nach B tragen. Generell ist das nicht sonderlich schlimm, da das Leveldesign abwechslungsreich und stets fordernd ist. Durch den gekonnten Einsatz der Power-



Fleischiger Limbo

Benjamin Schäfer
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Knytt Underground hat mich direkt in seinen Bann gezogen. Allein die Tatsache, dass zwei kleine Feen die Gespräche führen, ist schon ungewöhnlich genug, aber was sie dann auch noch zum Besten geben: unbezahlbar. Knytt fühlt sich mit seiner schier unendlichen Spielwelt und schnellem Gameplay an, als wäre der kleine Junge aus Limbo in die Puschen gekommen, mit Meat Boy fusioniert und hätte dann eine Reise in den Untergrund angetreten. Über die eintönigen Quests schau ich gerne hinweg, während ich weiterhin versuche, alle Abschnitte und Anspielungen zu finden.

Hier gilt es, das grüne Power-Up geschickt einzusetzen, um Robotern und Lava zu entgehen.



kreucht und fleucht es. Dabei setzt das Spiel auf Kontraste. Zum einen wären da die bunten Hintergründe, die sich prägnant vom tiefschwarzen Levelvordergrund abheben. Und dann gibt es noch die gezeichneten Charaktere, die einen Gegenpol zu den fotorealistischen Objekten bilden. Einzig die übergroße Darstellung der Figuren bei Unterhaltungen will nicht so recht ins Gesamtbild passen. Aber was macht das schon, wenn sich die Heldin in einen Ball verwandeln kann? **BS**

TERMIN	PREIS	USK
3.1.2013	13 Euro	nicht geprüft

Knytt Underground

Publisher Ripstone Ltd.
Entwickler niffles Games
Sprache Englisch
Ausstattung - (Download auf Knyttunderground.com)
Kopierschutz -

GRAFIK

- ✓ viele Details
- ✓ automatische Anpassung der Auflösung
- ✗ wenige Grafikoptionen
- ✗ abgehackte Animationen

SOUND

- ✓ sphärische Hintergrundmusik
- ✓ passende Soundeffekte ...
- ✗ ... aber zu spärlich eingesetzt
- ✗ keine Sprachausgabe

BALANCE

- ✓ flache Lernkurve
- ✓ faire Rücksetzpunkte
- ✓ große Freiheit ...
- ✗ ... völlig ohne Führung

ATMOSPHÄRE

- ✓ fantasievolle Spielwelt
- ✓ detailverliebte Umgebungen
- ✓ gute Symbiose von Grafik und Sound

BEDIENUNG

- ✓ hilfreiche Karte
- ✓ präzise Steuerung
- ✓ Tasten frei belegbar
- ✗ nerviges Speichersystem

UMFANG

- ✓ riesige Spielwelt ...
- ✓ ... mit vielen Geheimgängen
- ✓ viele Quests

HANDLUNG

- ✓ interessante Ausgangslage
- ✗ Hauptquest verkommt zur Fleißarbeit
- ✗ Nebenquests folgen immer dem gleichen Muster
- ✗ Story nebensächlich

RÄTSEL

- ✓ kreativer Einsatz der Power-Ups
- ✓ Gefahren zu meistern
- ✓ erfordern Timing und Köpfchen
- ✗ einige Rätsелеlemente kommen zu kurz

DIALOGUE

- ✓ viel Witz
- ✓ Richtung der Dialoge beeinflussbar
- ✓ Umgangssprache
- ✗ englisch ohne Untertitel
- ✗ uncharmant grafische Darstellung der Dialoge

CHARAKTERE

- ✓ facettenreiche NPCs
- ✓ Dora und Cilia
- ✓ Völker repräsentieren unterschiedliche Philosophien
- ✗ insgesamt zu viele Charaktere

PROFIS

STANDARD Intel 2,4 GHz
XP 2400+ AMD, Geforce 5
2 GB RAM, 450 MB Festplatte

OPTIMUM Intel 3 GHz
XP 3000+ AMD, Geforce 5
2 GB RAM, 450 MB Festplatte

MINIMUM Intel 2,0 GHz
XP 1800+ AMD, Geforce 4
1 GB RAM, 450 MB Festplatte

79

Atmosphärisches Jump&Run mit Tiefgang.

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 20 Stunden