

In der gesamten Spielwelt sind die **Bruchstücke** des Hexaeders verteilt. Wenn wir eines davon finden, freut sich Gomez und wir kommen unserem Ziel einen Schritt näher.

Die komplexe **Karte** zeigt uns, wie die Levels zusammenhängen und was wir in den einzelnen Abschnitten finden können.



Fez

Mit Filzhut springen, rätseln und drehen wir uns durch 2D-Level in einer 3D-Welt. Das ist nicht nur komplex, sondern auch überaus unterhaltsam. Von Benjamin Schäfer

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Trapdoor** Entwickler: **Polytron (Fez ist das Erstlingswerk)**
Termin: **1.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **10 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8311

Nachdem es zahlreiche Indie-Preise abgeräumt und bereits vor gut einem Jahr für die Konsolen erschienen ist, schafft **Fez** nun endlich den Sprung auf den PC – und auf Platz 1 der Vorbesteller-Charts auf Steam, obwohl der Entwickler Phil Fish seine Käufer als »undankbar« bezeichnet und zum Raubkopieren des Spiels auffordert. Den Erfolg hat er aber trotzdem verdient, denn das Jump&Run um den kleinen Helden Gomez überzeugt uns im Test nicht nur mit seiner originellen Spielmechanik und cleveren Rät-

seln. Gomez übrigens hat sich seinen Heldenstatus nicht selbst ausgesucht, sein Vorgänger Geezer bürdet ihm die Rolle des Abenteurers einfach auf. Als solcher bekommt Gomez nicht nur das namensgebende Filzhütchen aufgesetzt, sondern wird auch noch in ein gut gehütetes Geheimnis eingeweiht – die dritte Dimension.

Wo kaufen?

Fez ist über Steam, Gog.com oder die Entwickler-Homepage erhältlich. Während die Versionen von Gog.com und der Entwickler-Homepage DRM-frei sind, verknüpft sich die Steam-Version dauerhaft mit Ihrem Konto. Preislich liegen alle Versionen bei 10 Euro.

⊕ Stärken

- + durchdachtes Leveldesign
- + detailreiche Spielwelt
- + stimmige Klangkulisse

⊖ Schwächen

- teils unfair schwere Rätsel
- überladene Tastatursteuerung

Genau die macht **Fez** erst zu dem, was es ist. Zwar laufen und springen wir in Gomez' Gestalt durch zweidimensionale Level, die aber lediglich flache Abbilder der eigentlich dreidimensionalen Areale sind. Der Vorteil der Dreidimensionalität zeigt sich, wenn wir per Tasten- oder besser noch Gamepad-Knopfdruck (auf der Tastatur ist die Steuerung arg überladen) die Umgebung drehen und so das begehbare Terrain verändern. Dabei kann es passieren, dass unser befilzhüteter Held hinter Gegenständen oder Gebäuden verschwindet, was uns mitunter

kurzzeitig verwirrt. Die Dreherei sieht nicht nur super aus, sondern entfaltet auch spielerischen Nutzen. Durch die gezielte Level-Rotation erreichen wir zum einen zuvor verdeckte Orte und Würfelteile, zum anderen können schier unüberwindbare Abgründe plötzlich zu Katzensprüngen schrumpfen oder wir finden uns unverhofft am anderen Ende einer Plattform wieder. Nebenbei überrascht uns das Herumwirbeln der Levels immer wieder mit vereinzelt gehirnzermürbenden Aha-Erlebnissen.

Der Level-Dreh



Links ist unsere Ausgangsansicht. Wir stehen auf einer schwebenden Plattform unter einem Steinbogen. Nach einer kleinen Drehanimation stehen wir zwar immer noch auf der Plattform, sind aber nicht mehr unter dem Steinbogen. Eine Linksdrehung weiter befinden wir uns wieder unter dem Bogen, sehen diesen aber jetzt von seiner Rückseite.

In **Friedhof-Levels** sprechen wir nicht nur mit Gespenstern, sondern müssen auch ein gutes Auge für nahezu unsichtbare Plattformen haben.



Der Grund dafür, dass wir Gomez durch die durchweg quadratische Welt jagen, ist ein Würfel beziehungsweise – mathematisch korrekt ausgedrückt – ein regelmäßiges Hexaeder. Ein solches hält die Welt von **Fez** im Innersten zusammen, zerbricht aber zum Beginn des Spiels in seine Einzelteile. Unse- re Aufgabe lautet, jeden Level auf den Kopf zu stellen, um die Bruchstücke zu finden und das Hexaeder wieder zusammensetzen. Auf der Suche nach den 32 Würfeln merken wir schnell, dass es auch noch 32 Antiwürfel zu finden gibt, dazu noch neun kryptische Schatzkarten und vier Artefakte, deren Nutzen sich uns noch nicht erschlossen hat. Darüber hinaus konfrontiert uns **Fez** von Anfang an mit einer mysteriösen Zeichensprache, mit der wir beim besten Willen nichts anfangen können.

Um nicht verloren zu gehen, gibt uns **Fez** eine Weltkarte an die Hand, die sich etwas unübersichtlich, aber stilsicher und informativ präsentiert. Auf der Karte sehen wir zum Beispiel, ob sich in einem Level noch ein Würfel-fragment befindet oder ob es verschlossene Türen oder Kisten gibt. Ebenfalls praktisch: die Zeitreise-Tore. Mit deren Hilfe können wir zwischen bestimmten Knotenpunkten hin und her springen, ohne die dazwischenliegenden Levels besuchen zu müssen. Das spart uns zwar etwas Zeit, lässt aber dennoch so viel Weg- und Türen- gesuche übrig, dass wir spätestens beim zweiten Durchlauf eine Direktreisefunktion in alle Levels vermissen.

Moment, zweiter Durchlauf? Richtig, wenn wir **Fez** einmal beendet haben, steht uns die Möglichkeit offen, ein »Neues Spiel+« zu starten. Dann fängt die Story wieder von vorne an, aber die Spielwelt bleibt auf dem Stand unseres ersten Durchlaufs. Denn beim ersten Durchspielen sind wir noch nicht in der Lage, alles herauszufinden. Da wir beim zweiten Anlauf unseren leveldrehenden Filzhut schon besitzen, wäre es unlogisch, einen zweiten Fez aufs Haupt zu bekommen. Daher wird uns ein neues Accessoire und somit eine neue Fähigkeit spendiert, die es uns erlaubt, weitere Rätsel zu lösen und alle 64 Würfel zu finden. Wor- um es sich bei unserem neuen Hilfsmittel

handelt, verraten wir hier aber nicht. Es füt sich aber nahtlos in die Welt von **Fez** ein und motiviert uns – den entsprechenden Ehrgeiz vorausgesetzt – schon besuchte Level weiter zu erforschen.

Im stimmigen und durchdachten **Fez** lassen sich alle Rätsel innerhalb der Spielwelt lösen. Theoretisch zumindest. In der Praxis gestaltet sich so manche Aufgabe jedoch schwieriger als nötig. Während wir die Bedeutung des Tetris-Codes, also die Kombi- nationen aus den Tetris- Klötzen, die wir an vielen Orten sehen, noch einfach herausfinden, erfordert das Entziffern der Geheimspra- che neben einer überdurchschnittlichen Auffassungsgabe auch noch unser Ober- stübchen. Wie in alten DOS-Zeiten müssen wir sogar Zettel und Stift bemühen, um während eines Spiels Notizen zu machen! Aber auch das hilft nicht immer weiter, auf die Lösung eines Rätsels um einen schwar- zen Monolithen kam selbst die Community nur durch erbarungs- und zielloses Her- umprobieren. Um **Fez** durchzuspielen, müs- sen wir uns zwar nicht zwingend auf diese komplexere Ebene begeben, allerdings macht uns das skurrile Universum so neu-

handelt, verraten wir hier aber nicht. Es füt sich aber nahtlos in die Welt von **Fez** ein und motiviert uns – den entsprechenden Ehrgeiz vorausgesetzt – schon besuchte Level weiter zu erforschen.

Komplexität³



2D mit Tiefe

Benjamin Schäfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Sehnsüchtig habe ich den Tag erwartet, an dem Fez auf dem PC erscheint – und jetzt ist es endlich soweit. Die liebevoll gestalte- te Welt hat mich sofort in ihren Bann gezo- gen und nicht mehr losgelassen. Es ist durchweg logisch aufgebaut, viele der Rät- sel lassen sich mit etwas Gehirnschmalz lö- sen, und bis zum Ende überraschen mich neue Szenerien und abgedrehte Ideen. Nach meinem ersten, rund sieben Stunden langen Durchlauf habe ich noch längst nicht alle Würfel, Antiwürfel, Artefakte, Schatzkarten, Kisten und Geheimnisse ent- deckt – die nächsten sieben Stunden mach- en daher gleich noch mal so viel Spaß. Das Lesen des Fez-Alphabets muss ich zwar noch lernen, aber immerhin kenne ich schon den Tetris-Code und die Ziffern.

gierig, dass es beinahe an eine Unmöglich- keit grenzt, sich nicht darauf einzulassen.

Technisch braucht sich **Fez** in seiner Klasse nicht zu verstecken. Die detaillierte Retro- Welt präsentiert sich wie aus einem Guss, und auch die Soundkulisse gefällt uns. Die Synthie-Hintergrundmusik passt sich an die Stimmung der einzelnen Levels an, und die Umgebungsgeräusche lassen uns wunder- bar in die Welt von **Fez** eintauchen. **BS**

TERMIN 1.5.2013 PREIS 10 Euro USK ohne Altersbeschränkung

Fez

Publisher Trapdoor
Entwickler Polytron
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung – (Download)



Kopierschutz

GRAFIK

- + detaillierte Spielwelt + weiche Animationen
- + nahtloser Mix von 2D und 3D
- wenige Polygone - sparsame Effekte

SOUND

- + atmosphärischer Soundtrack
- + reichhaltige Soundeffekte
- + passt sich der Spielsituation an

BALANCE

- + Schwierigkeitsgrad steigt angenehm
- + komplexe Rätsel-Ebene nicht essentiell
- manche Rätsel erfordern einen zu großen Gedankensprung

ATMOSPHERE

- + unterschiedliche Areale haben unterschiedliche Stimmungen
- + stets dichte Atmosphäre + putziger, sympathischer Held
- + eigenes Alphabet samt Ziffern

BEDIENUNG

- + perfekt mit dem Gamepad + hilfreiche Karte ...
- ... die aber unübersichtlich ist
- Tastatur-Steuerung überladen

UMFANG

- + große, zusammenhängende Spielwelt
- + viele Geheimnisse
- + hohe Wiederspielbarkeit dank neuer Möglichkeiten

LEVELDESIGN

- + stets logisch + fünf Warp-Tore
- + viel zu entdecken
- keine Schnellreisefunktion

RÄTSEL

- + Tetris-Code + jedes Level ist ein Rätsel
- + meist mit etwas Grips lösbar
- + abwechslungsreiche Aufgaben

WAFFEN & EXTRAS

- + leveldrehender Fez + Zusatz-Item für zweiten Durchlauf
- + nützliche Schatzkarten + Artefakte als zusätzliche Beute ...
- ... aber ohne Nutzen - Schlüsselssystem wirkt unnötig

HANDLUNG

- + zwei Enden
- + neugierig machendes, schräges Universum
- simple Rahmenhandlung

6/10

9/10

7/10

10/10

8/10

9/10

9/10

10/10

7/10

8/10

Komplexes Jump&Run mit cleverem Kniff.

83

Preis/Leistung: **Sehr gut**

SPIELZEIT: 12 Stunden

MINIMUM: AMD Athlon X2 4400+, 4 GB RAM, 500 MB Festplatte
 STANDARD: AMD Athlon X2 5000+, 4 GB RAM, 500 MB Festplatte
 OPTIMUM: AMD Athlon X2 6000+, 4 GB RAM, 500 MB Festplatte

WAS IST NEU?
 - 64 Würfelspiele
 - 32 Antiwürfel
 - 9 kryptische Schatzkarten
 - 4 Artefakte
 - 32 Level
 - 12 Stunden Spielzeit