

Dust An Elysian Tail

Tiercharaktere, sprechende Schwerter, Flughund-Feen und eine Märchenwelt – was verdächtig nach Kinderspiel aussieht, entpuppt sich im Test als klassisch-guter MetroidVania-Schnetzler. Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **Humble Hearts** (*Dust: An Elysian Tail* ist der Erstling)
Termin: **25.5.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8346

Auf DVD-XL: Test-Video



Drei Monate wollte Dean Dodrill an **Dust: An Elysian Tail** arbeiten, drei Jahre sind's letztlich geworden. Kein Wunder, schließlich bastelte der Designer, der die Animationen des Epic-Jump&Runs **Jazz Jackrabbit** gezeichnet hatte, das gesamte Spiel im Alleingang – mit Ausnahme von Musik und Vertonung. Dabei herausgekommen ist ein Action-Adventure, das sich trotz seiner kindlichen Schnuckiputzi-Optik als klassisch-gute Schnetzlerlogie im »MetroidVania«-Stil entpuppt: In der Seitenansicht kämpfen wir uns abschnittsweise durch eine Märchenwelt, rüsten unseren Helden auf und stoßen auf Geheimnisse – sowie auf Ärgernisse, die angesichts des, äh, riesigen Entwickler-teams aber leichter zu verschmerzen sind als bei so mancher Multimillionen-Gurke.

⊕ Stärken

- + märchenhafte Grafik
- + guter Soundtrack
- + lange Story-Kampagne
- + erlernbare Fähigkeiten

⊖ Schwächen

- einfallslose Nebenquests
- wenige Individualisierungsmöglichkeiten

Dust heißt nicht nur das Spiel, sondern auch dessen tierischer Held, der an Amnesie leidet. Als Retter in der Not erweist sich das sprechende Schwert Ahrah, das zumindest den Namen des Recken kennt. Zusammen mit der Plapper-Klinge und deren Hüterin Fidget, einem Mix aus Flughund und Fee, macht Dust sich auf, sein Gedächtnis wiederzuerlangen – und merkt bald, dass seine Vergangenheit düstere Überraschungen parat hat. Seine Geschichte um Schuld und Sühne erzählt **Dust: An Elysian Tail** in spärlich animierten Zeichentrick-Dialogen, die durch ebenso selbstironische wie witzige Einfälle aufgelockert werden. Zum Beispiel, wenn sich Fidget fragt, wie Dust es geschafft hat, ein ganzes Schaf in seinem Inventar zu verstauen. Allerdings gleiten gerade die ernstesten Momente aufgrund einer dicken Portion Kitsch und Pathos manchmal ins Lächerliche ab.

Mit Ahrah lässt sich nicht nur quatschen, sondern auch zuhauen. Und das ist gut so, denn in **Dust** schnetzeln wir Unmengen von Monstern. Damit den flotten Kämpfen nicht gleich die Puste ausgeht, greifen wir auf unterschiedliche Angriffe wie Schmetterwürfe und die Staub-

Die Staubsturm-Attacke



Die kleinen **Energie-Geschosse** von Fidget sind ja ganz putzig, helfen uns aber kaum.



Unsere stattliche **Staubsturm-Attacke** ist dagegen wesentlich wirkungsvoller.



Wenn wir allerdings beide Attacken kombinieren, hagelt es zielsuchende **Energie-Pfeile**.

Staub zu Staub

Florian Heider
Trainee
flo@gamstar.de

Anfangs war ich von **Dust** begeistert. Überall stieß ich auf kleine Überraschungen, große Geheimnisse und witzige Dialoge. Die bezaubernde Grafik und die tolle Inszenierung taten ihr Übriges. »Fantastisch«, dachte ich mir, »was eine einzelne Person in Zeiten kostspieliger Blockbuster-Titel erschaffen kann.« Dieser Meinung bin ich immer noch, auch wenn ich mich im Laufe des Spiels über so manche Designentscheidungen wie die fehlenden Individualisierungsmöglichkeiten beim Aufleveln oder die zum Ende hin ermüdenden Kämpfe geärgert habe. Doch trotz einiger Macken bleibt **Dust: An Elysian Tail** ein zauberhaftes Abenteuer für gerade mal 14 Euro.

sturm-Attacke (siehe Kasten) zurück. Das klappt bei Otto-Normal-Ungeheuern sehr gut, bei größeren Zwischengegnern müssen wir hingegen auf Konter setzen. Sobald wir ohne Unterbrechung mehrere Feindhäupter demolieren, tickt ein Kombo-Zähler mit, der am Ende des Kampfes einen Erfahrungsbonus ausschüttet. Beim Levelaufstieg dürfen wir dann einen Fähigkeitspunkt in Lebensenergie, Angriff, Verteidigung oder Fidgets Geschosse stecken. Individualisierung erlaubt **Dust** allerdings kaum, denn der höchste Fähigkeitswert darf nur maximal vier Punkte über dem niedrigsten liegen – wir müssen die Punkte also gleichmäßig verteilen.

Im Spielverlauf erbeuten wir Materialien und Blaupausen, die wir zur Herstellung von

Wo kaufen?

Dust: An Elysian Tail wird ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

Das könnte ins Auge gehen. Spätestens jetzt wäre ein guter Zeitpunkt, um den Schlag zu **kontern**.



Ringen, Waffen-Upgrades und Ähnlichem benötigen. Sobald wir Rohstoffe erstmals bei einem Händler verkauft haben, sind die Materialien fortan dort erhältlich und werden außerdem regelmäßig aufgestockt – eine sehr gute Idee, die uns stundenlanges Farmen erspart. Unter anderem liegt der Kram in Schatztruhen, die – samt Schlüssel – erst mal gefunden werden wollen. Bei der Schatz- und Schlüsselhatz orientiert sich **Dust** am Spielablauf von **Metroid** beziehungsweise **Castlevania** (daher die Bezeichnung »MetroidVania«). Soll heißen: In jedem der fünf Kapitel befinden sich Gebiete, die wir erst nach dem Erhalt einer bestimmten Fähigkeit oder eines besonderen Gegenstands betreten können. Beispielsweise erreichen wir erst mit dem Doppelsprung ehemals zu hohe Plateaus. Praktisch: Bereits zum Spielbeginn zeigt eine Karte die schon erkundeten Abschnitte. Neben der Hauptstory können wir uns auch um Nebenaufgaben kümmern. Beispielsweise treffen wir ein Mädchen, das uns bittet, ihren Bruder zu finden. Zwar erhalten wir als Belohnung kleine Schätze, spannend oder gar abwechslungsreich sind die Aufträge aber nicht. Daneben gibt es noch Wettkampf-Arenen, in

Wie im Märchen

denen wir möglichst schnell alle Gegner erledigen müssen. Der Wettlauf gegen die Zeit lässt sich allerdings nicht neu starten, sobald man ihn begonnen hat. Selbst wenn uns am Anfang ein grober Fehler unterläuft, müssen wir bis zum Ende durchhalten.

Trotz abwechslungsreichen Umgebungen wie Wäldern und verschneiten Bergspitzen samt passenden Gegnern schleicht sich aber irgendwann Routine ein, gegen Ende kann sich **Dust** ziemlich ziehen. Da wir fast alle Kombos bereits nach wenigen Spielstunden erlernt haben, verlaufen die späteren Duelle zu routiniert. Für Haupt- und Nebenmissionen dürfen wir dafür gute zehn Stunden einplanen. Wer alle Geheimnisse entdecken will, kann getrost noch einige Stunden draufschlagen. Der Schnetzeltrip

lohnt sich auch, denn **Dust** überrascht mit wunderschönen Hintergründen, flüssig animierten Sprites und einem tollen Soundtrack – und das zum kleinen Download-Preis. Lediglich die (deutsch untertitelten) englischen Sprecher treffen nicht immer den richtigen Ton. Auch wenn der Titel ursprünglich für Xbox Live Arcade erschienen ist, spielt sich die Portierung mit Maus und Tastatur ebenso flüssig wie mit einem Gamepad. Wir ziehen unseren imaginären Hut vor Ihnen, Mr. Dodrill. **FH**

TERMIN	PREIS	USK
25.5.2013	14 Euro	ab 12 Jahren

Dust: An Elysian Tail

Action-Adventure

Publisher	Microsoft Game Studios
Entwickler	Humble Hearts
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung	– (Download)
Kopierschutz	Steam

GRAFIK	- stimmiger Grafikstil - gute Animationen - viele Details - Dialogsequenzen kaum animiert - abwechslungsarme Effekte	7/10
SOUND	- toller Soundtrack - gelingende Kampfgeräusche - Qualität der Sprecher schwankt - keine Umgebungsgeräusche	8/10
BALANCE	- vier Schwierigkeitsgrade - Begleiter geben (Tutorial-)Tipps - fair verteilte Speicherpunkte - Kämpfe gegen Ende ermüdend - keine Neustartmöglichkeit in Arenen	7/10
ATMOSPHÄRE	- viel Abwechslung - stimmige, große Fantasy-Spielwelt - viele witzige Momente - ernste Szenen oft zu melodramatisch	9/10
BEDIENUNG	- Tastatur frei belegbar - perfekte Gamepad-, Maus- und Tastatursteuerung - präzise Kämpfe - Ingame-Anleitung zeigt nur Gamepad-Layout	9/10
UMFANG	- lange Story-Kampagne - viele Geheimnisse und versteckte Extras - Nebenaufgaben - wenige Gegnertypen	9/10
LEVELDESIGN	- detailliert und abwechslungsreich - halboffene Spielwelt - viele Geheimräume - einfallslose Nebenquests	9/10
KI	- Zwischengegner erfordern Konter-Manöver - Bosskämpfe - Standardgegner nur Schwerfütter - Gegnertypen ohne nennenswerten Taktiken	6/10
WAFFEN & EXTRAS	- viele Gegenstände - erlernbare Fähigkeiten - rollenspielerartige Levelaufstiege... ... die allerdings nur geringe Individualisierung bieten - keine optischen Modifikationen	7/10
HANDLUNG	- motivierender Auftakt - interessanter Held - diverse Überraschungen - manche Nebenfiguren blass - wenige Zwischensequenzen	8/10

