

Vorsicht bissig!
Der Hausigel Fonk.



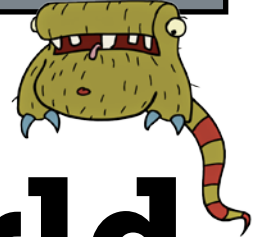
Im Wurzelwald finden
wir süße Wollmäuse.



Hack haben wir sofort
ins Herz geschlossen.



Dieser Schrof ist zwar
nett, aber sehr giftig.



The Inner World

Im Erstlingswerk des Entwicklers Fizbin lernen wir auf Nasen zu flöten, machen Bekanntschaft mit den wohl tödlichsten Wesen der Spielegeschichte und retten eine Welt vor dem Ersticken – und das in nur sechs Stunden Spielzeit. Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **Fizbin (The Inner World ist das Erstlingswerk)**
Termin: **18.7.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8385

Schreiamaisen, Wollmäuse, Basylen, Schrofs... wenn wir es nicht besser wüssten, würden wir wahrscheinlich denken, wir hätten es mit einem von Walter Moers Zamonien-Romanen zu tun. Tatsächlich entstammen diese sonderbaren Kreaturen aber der Phantasie des jungen deutschen Entwicklerstudios Fizbin, dem mit dem Point&Click-Adventure **The Inner World** ein wunderbares Erstlingswerk gelungen ist, das uns sehr gut unterhält – bis nach fünf kleinen Abschnitten und etwa sechs Stunden Spielzeit leider schon der Abspann über den Bildschirm flimmert.

Die vergleichsweise knappe Spielzeit ist das größte Manko eines Titels, in dessen Welt wir uns doch gerne so viel länger verloren hätten.

In Asposien wird die Luft knapp. Das sollte eigentlich niemanden wundern, schließlich ist die kreisrunde Welt, wie ein Loch in einem

welt abgeschnitten, im prunkvollen Palast. Erst durch einen unglücklichen Zwischenfall mit der Taube Hack gelangt der naive Jüngling in die Straßen Asposiens und bemerkt nach und nach, dass sein verehrter Stiefpapa nicht bei allen Asposern sonderlich beliebt ist. Als er dann noch die junge Rebellenin Laura trifft – und sich natürlich Hals über Kopf in sie verknallt –, begibt er sich auf die Suche nach dem Mysterium der versiegenden Windbrunnen; und stößt auf ein »Geheimnis«, das wir ihm schon nach fünf Spielminuten hätten verraten können. Die Geschichte von **The Inner World** ist so vorhersehbar, wie der Ausgang eines Freund-

schaftsspiels zwischen Real Madrid und dem FC Süderbrarup. Doch die Spielwelt steckt dermaßen voll von kreativen Ideen und schrägen Charakteren, dass wir trotzdem liebend gerne weiterspielen.

Der heimliche Star des Spiels ist die bereits erwähnte Taube namens Hack. Der Flattermann taucht zwar nur selten auf, ist aber so liebenswert animiert und seine Auftritte so hinreißend tollpatschig inszeniert, dass sie uns jedes Mal ein breites Grinsen ins Gesicht zaubern. Auch die restliche Fauna Asposiens hat uns begeistert. Neben umherschwebenden Wollmäusen und einem

Mit dem Finger in die Nase

Prall gefüllte Verpackung

Die Ausstattung der als »Special Edition« betitelten Ladenversion von **The Inner World** hat ein besonderes Lob verdient. Neben Spiel und Handbuch enthält die Box Postkarten, Sticker, eine Enzyklopädie Asposiens und eine Anleitung, mit der wir uns eine Stoffversion der Slapstick-Taube Hack häkeln können. Auf der DVD befindet sich neben dem kompletten Soundtrack auch ein früher Prototyp des Spiels. Für 30 Euro ein tolles Paket.



+ Stärken

- + tolle Spielwelt
- + witzige Dialoge
- + gutes Rätseldesign
- + einfache aber schöne Geschichte

- Schwächen

- sehr kurz
- teilweise zu einfach

Käse, umgeben von Erdreich – und unter Tage ist Luft halt ein knappes Gut. Bisher sorgten allerdings drei sogenannte Windbrunnen für ausreichend Durchzug. Doch die lebensspendenden Atemlöcher versiegen, bis schließlich nur noch ein einziges Luftloch Asposien versorgt. Zu allem Überfluss werden die Asposen von den schlangenartigen Basylen heimgesucht, die als Windgötter gleichzeitig gefürchtet und verehrt werden. Woher sie kommen und was sie wollen, weiß scheinbar niemand.

Doch von diesen Problemen bekommt Robert nichts mit. Der Ziehsohn des obersten Windmönchs Conroy lebt, von der Außen-



Roberts kindlich naive Art sorgt zwar immer wieder für Lacher, nutzt sich aber schnell ab.

aggressiven Igel, sind besonders die Schrofs bemerkenswert. Diese Wesen, deren Körper nach eigenen Angaben »zu 96 Prozent aus tödlichen Giften besteht«, werden nicht müde zu betonen, wie unfassbar gefährlich sie sind. Gegen so viel kreativen Wahnsinn sieht unser eigentlicher Hauptcharakter Robert leider ziemlich alt aus. Seine unbekümmerte Naivität sorgt zwar immer wieder für

einige Lacher – etwa wenn er die eindeutigen Anspielungen einer lasziven Bardame permanent missversteht – nutzt sich aber schnell ab. Besser schlägt sich unsere Begleiterin Laura. Die frechen Sprüche der latent genervten Rebellin machen den kurzen Spielabschnitt, in dem wir die Kontrolle über sie übernehmen, zum eindeutigen Highlight des Spiels. Warum lassen uns die Entwickler nicht öfter zwischen den beiden Charakteren wechseln? Hier verschenkt **The Inner World** blöderweise viel Potenzial.

Bei den Rätseln zeigen die Entwickler dafür wieder ihre kreative Seite. Vorrangig erwarten uns typische Kombinationsrätsel. Items aus dem Inventar lassen sich dabei einfach per Drag&Drop verbinden – sehr praktisch. Daneben gibt es aber auch Musik- und Dialogrätsel. Während wir in in Letzteren etwa einen Schrof überreden, von seinem Stein zu hüpfen, müssen wir in den Musikätseln auf Roberts flötenförmiger Nase bestimmte Melodien spielen. Trotz der Kreativität der Rätsel ist ihre Lösung meist offensichtlich. In jedem Spielabschnitt können wir nämlich nur eine Handvoll Bildschirme betreten. Auch die Menge der Hotspots ist eher bescheiden. So bleibt die Anzahl der Kombinationen sehr begrenzt. Leider plagen auch kleine Logiklücken das Adventure. Warum wir ein Insektenimitat von einer Mauer baumeln lassen müssen, statt es im Baum daneben zu befestigen, will uns nicht ganz

klar werden. Stecken wir mal fest, hilft uns aber die (sehr gute) Rätselhilfe.

Die kleinen Schwächen von **The Inner World** machen deutlich, dass es dem jungen Entwicklerteam noch an Erfahrung mangelt. Etwas anderes wird dafür aber ebenso deutlich: Die liebevolle Hingabe, mit der man sich dem Projekt gewidmet hat. So wurde aus **The Inner World** zwar kein perfektes Spiel, aber immerhin doch eins, das unser Herz trotzdem erobert hat. **JO**



Ich mag Hack

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Sie haben es wohl schon bemerkt: Die niedlich-bekloppte Art der Bewohner Asposiens trifft bei mir einen Nerv. Wenn Hack quer über den Bildschirm flattert oder die Schrofs mir von ihren giftigen Körpersäften erzählen, entschädigt mich das für die Simpel-Story und kleinere Design-Macken. Schade nur, dass ausgerechnet Robert in punkto Charme von seinen Landsleuten (und -wesen) in den Schatten gestellt wird. Als ich in Lauras Haut schlüpfte, um Robert zu retten, hätte ich den tollpatschigen Nasenpfeifer am liebsten sich selbst überlassen und das Abenteuer mit der taffen Rebellin zu Ende gespielt. Nachdem Asposien (nach viel zu kurzer Spielzeit) dann aber gerettet war, merkte ich, dass mir auch der naive Robert irgendwie ans Herz gewachsen war.



Einige Rätsel erfordern von uns, dass wir auf Roberts Flötennase eine bestimmte Melodie spielen.

TERMIN 18.7.2013 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

The Inner World Adventure

Publisher Headup Games
Entwickler Fizbin
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, Handbuch, Extras (siehe Kasten)
Kopierschutz –

GRAFIK

- liebevoll gestaltete Hintergründe
- gelungene Zwischensequenzen
- sehr detaillierte Figuren
- keine nennenswerten Effekte

SOUND

- passende Hintergrundmusik
- gute Soundeffekte
- bemühte Sprecher ...
- ... die nicht immer den richtigen Ton treffen

BALANCE

- Tutorial
- Hotspots einblendbar
- nützliches Hilfesystem
- teilweise zu einfach

ATMOSPHERE

- fantasievolle Welt
- schräge Figuren
- toller Humor

BEDIENUNG

- praktisches Inventar
- einfache Maussteuerung
- abgeschlossene Gesprächsoptionen
- Ladepause bei jedem Bildschirmwechsel

UMFANG

- fünf Kapitel ...
- ... die aber sehr kurz ausfallen
- geringe Spielzeit
- keine Extras oder Sammelobjekte

HANDLUNG

- nette Abenteuergeschichte
- gelungenes Finale
- simpel und vorhersehbar
- ohne Überraschungen

CHARAKTERE

- Laura als tolle Nebenfigur
- viele skurrile Wesen
- liebenswürdiger Held ...
- ... dessen naive Art sich schnell abnutzt

DIALOGE

- versprühen Charme
- viel Witz
- erwachsener Humor

RÄTSEL

- fügen sich gut in die Welt ein
- abwechslungsreich und kreativ
- schöne Musikätsel
- nicht immer logisch

