

Shovel Knight



Ein Hüpfspiel im Retro-Look? Wirkt gewöhnlich, entpuppt sich jedoch als charmant, durchdacht und höchst unterhaltsam!

Von Benjamin Wojkuvka



Genre: **Jump&Run** Publisher: **Yacht Club Games** Entwickler: **Yacht Club Games** (Shovel Knight ist das Debutspiel des Teams)
Termin: **26.6.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **15 Euro**

Shovel Knight ist dem Entwicklerteam zufolge eine »Ode an alles 8-Bit«. Tatsächlich erkennen wir darin schnell die Spuren vieler Klassiker der NES-Ära: Die Weltkarte stammt offensichtlich aus Super Mario Bros. 3, die Level erinnern uns an Mega Man. Doch anstatt einfach nur zu kopieren, legen Yacht Club Games eine ordentliche Schippe drauf und verleihen dem Plattformer eine Prise modernes Game-design und viel eigenen Charme.

In seiner Quintessenz ist Shovel Knight ein 2D-Sidescroller. Wir schlüpfen in die Rolle des edlen Ritters mit der Schaufel, der einst mit seiner Herzensdame Shield Knight für Gerechtigkeit gekämpft, sich aber nach einem Unglück zur Ruhe gesetzt hat. Doch eine fiese Zauberin und ihre Liga außergewöhnlich hinterhältiger Ritter stürzen die Welt ins Chaos. Nur wir können alles wieder ins Lot schaufeln. Diese witzige Geschichte ist simpel und wird im Spiel mit nur wenigen Einblendungen erklärt. Allerdings entwickelt

sie besonders gegen Ende doch eine gewisse Tiefe. Im Handlungsverlauf treffen wir immer wieder auf illustre Gestalten, die der Spielwelt Charakter verleihen. Besonders die schrägen Bösewichte bringen uns jedes Mal aufs Neue zum Schmunzeln.

Nach einem kurzen Intro-Level und einer Auseinandersetzung mit unserem ewigem Rivalen Black Knight geht es hinaus in die große, weite Welt. Soll heißen: die Weltkarte. Fortan haben wir stets mehrere Levels zur Auswahl, an deren Ende ein Obermütz auf uns wartet. Schon im ersten Abschnitt sticht das großartige Design des Retro-Abenteuers hervor. Jeder Bildschirm offenbart etwas Neues. Da schaufeln wir auf unseren ersten paar Schritten im Spiel Edelsteine aus dem Dreck, treffen dann auf einen Seifenblasen-spuckenden Drachen und finden nebenbei allerlei versteckte Passagen hinter zerstörbaren Wänden. Viele Themen und Mechaniken werden zwar wiederholt, dennoch gibt es kaum einen langweiligen Abschnitt oder einen, der

nicht irgendeine neue Spielidee verwirklicht. Von der Unterwasserwelt des Treasure Knights über das dekadente Schloss des King Knights bis hin zum Luftschiff des Propeller Knights – jede Welt bringt uns neue Gegner, fordernde Sprungpassagen und am Ende stets einen herrlich schrägen Schurken. Jeder Bossgegner kommt mit einem eigenen Angriffsrepertoire daher und will mit viel Geschick besiegt werden. Alle Charaktere, insbesondere die bösen Jungs, erhalten durch ihre Kleidung trotz der grafisch primitiven Darstellung viel Charakter. Überall merkt man, dass Yacht Club Games ihre Spielwelt, die Charaktere und Monster mit größter Liebe zum Detail gestaltet haben. Unsere liebste dieser Kleinigkeiten: Wenn Shovel Knight über den Propeller Knight triumphiert, dann strömt dem Bösewicht ein kleiner Strahl Tränen aus den Augen. Das ist herzerzallerliebst!

Alle erbeuteten Schätze geben wir in der Stadt aus, wo wir uns zwischen unseren Heldentaten ausruhen. Wir investieren da-



Hier will uns der Specter Knight mit seiner Sense ans Leder. Skelette beschwört er auch noch.



Famose Hüpfspiel

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamstar.de

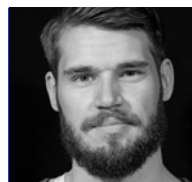
Es ist bemerkenswert, dass mich dieses herzhafte kleine Hüpfspiel mehr fesselt und begeistert, als manch Blockbuster-Spektakel. Doch es liegt nicht am Pixellook, nicht an irgend einem Sympathiebonus für das neu gegründete Studio oder am tollen Chiptune-Soundtrack. Es liegt am nahezu perfekt abgestimmten Gameplay. Shovel Knight spielt sich einfach richtig. Und es hat in jedem Level neue Ideen, neue Überraschungen und Geheimnisse. Nie tritt es auf der Stelle. Liebe Entwickler dieser Welt, in Sachen Spieldesign könnt ihr euch von diesem vermeintlich harmlosen, kleinen Spielchen eine dicke Scheibe abschneiden!

bei in Items, die unsere Lebenskraft oder Zauberenergie dauerhaft erhöhen oder kaufen besondere Rüstungen. Weil die Händler wahre Wucherpreise verlangen, lohnt es sich, jeden Quadratzentimeter des Spiels nach versteckten Edelsteinen abzusuchen. Es gibt allerlei Geheimpassagen abseits des Weges, allerdings müssen wir in solchen Abschnitten besonderes Geschick beweisen. Viele Schätze erreichen wir erst nach einem kniffligen Sprungabschnitt, werden dafür aber mit Truhen voller Wertsachen oder Sammel-Items belohnt.

In Form von Relikten erhalten wir verschiedene Zaubersprüche, die in ihrem Nutzen variieren. Manche erzeugen einfach nur einen kleinen, aber wirksamen Feuerball, während andere gar neue Wege öffnen. Zum Beispiel kann sich unser Ritter mit magischen Fäustlingen in der Luft durch Dreckklumpen prügeln. Das eröffnet ihm neue Wege. In besonderen Abschnitten, die rein auf den Einsatz solcher Fähigkeiten ausgelegt sind, können wir dann unser Geschick auf die Probe stellen und allerlei Schätze erbeuten. Auch wenn hier verschiedene Elemente bekannter Spiele anscheinend willkürlich zusammengewürfelt wirken, wurden sie doch aufs Feinste poliert und mit Bedacht arrangiert. Das erzeugt ein Gameplay-Mosaik, das zwar immer wieder an die alten Spieleklassiker erinnert, sich aber weitaus intuitiver, fairer und einfach

lebens verbleiben. Mit etwas Können, holen wir uns die Kohle im zweiten Anlauf wieder. Versagen wir aber erneut, ist die komplette Kohle verloren. Besonders wagemutige Spieler können einzelne Speicherpunkte übrigens auch mit der Schaufel zerdeppern. Sie gehen dann natürlich ein gewisses Risiko ein, werden aber im Gegenzug mit einer Goldprämie belohnt.

Die Kickstarter-Kampagne für das Hüpfspiel war überaus erfolgreich. Statt den geforderten 75.000 kamen am Ende 311.502 US-Dollar zusammen. Die Entwickler gelobten, sie gut einzusetzen. Allerdings haben es nicht alle ursprünglich geplanten Zusatzziele in die erste Verkaufsversion geschafft. So können wir etwa keine weibliche Heldin auswählen, obwohl es doch ab einem Kickstarter-Betrag von 160.000 Dollar versprochen wurde. Die Macher sind aktuell dabei, die fehlenden Inhalte fertigzustellen. Der weibliche Spielheld wird als kostenloser



Toller Nostalgietrip

Benjamin Wojkuvka
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Shovel Knight ist ein Nostalgietrip, der alle magischen Momente aus den NES-Klassikern in einen großen Topf wirft, die unnötigen Frustrationsmomente auskocht und sie mit großartig modernem Gamedesign ersetzt. Das Checkpoint-System erschafft eine Fairness, durch die ich mich sich selten betrogen fühle. Auch das viele Geld, das sich während des Abenteuers ansammelt, kommt durch bedeutsame Upgrades zum Tragen, und nie fühlt sich der Spielverlauf nach stumpfen Grinden an. Im Gegenteil: Die versteckten Passagen zu finden oder sie durch einen kniffligen Sprung zu erreichen, ist immer wieder ein fantastischer Erfolg. Nur ein Kritikpunkt bleibt für mich: Noch sind nicht alle Modi integriert. Und das kritisiere ich auch nur, weil es mich davon abhält, schon wieder mit dem Schaufelritter in ein weiteres Abenteuer zu ziehen.

Retrospaß ohne Retrofrust

besser spielt. Die Steuerung unterstreicht dieses Gefühl von Feinschliff. Der Schaufelritter tut exakt das, was wir ihm per Knopfdruck auftragen. Drum machen die immer kniffligeren Levels durchweg Spaß. Doch die Entwickler kupfern nicht nur ab. Im Gegenteil: Sie vermeiden etwa den Frustrationsfaktor 8-Bit-Ära und setzen stattdessen auf faire Checkpoints. Sollte der Schaufelritter einmal ins Gras beißen, verliert er ein paar Säcke voller Gold, die dann am Ort seines Ab-



In den Dörfern verkaufen Händler allerlei Gegenstände. Hier gibt's etwa neue Rüstungen.

DLC nachgeliefert, genauso wie die Kampf- und Herausforderungsmodi oder auch die spielbaren Bosse. Trotz dieser noch fehlenden Inhalte ist das Abenteuer des Schaufelritters bereits eine runde Sache. Mehr sogar: Der Detailreichtum der Welten, die feine Spielbalance, die intuitive Steuerung und natürlich die denkwürdigen Bösewichte machen Shovel Knight zum modernen Retroabenteuer, das sich leicht mit seinen berühmten Vorbildern messen kann und sie in vielerlei Hinsicht sogar übertrifft. **BW**

TERMIN	26.6.2014	PREIS	15 Euro	USK	noch nicht bekannt
Shovel Knight					
Publisher	Yacht Club Games				
Entwickler	Yacht Club Games				
Sprache	Englisch				
Ausstattung	— (Downloadspiel)				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK	+ trotz Pixel-Optik viel Charakter + jede Figur individuell gestaltet + schön gestaltete Hintergründe + ausgelutschte Pixel-Ästhetik - bei allen Auflösungen grobe Darstellung	7/10
SOUND	+ gelungener Chiptunes-Soundtrack + passende Retro-Soundeffekte - keine Sprachausgabe	9/10
BALANCE	+ faires Checkpoint-System + Geld ist nie nutzlos + faires Todes-System + fordernde Bosskämpfe - Unsterblichkeitszauber zu mächtig - nerviger Rückstoß bei Treffern	9/10
ATMOSPHÄRE	+ Anspielungen auf NES-Klassiker + witzige Dialoge + charmant gestaltete Umgebungen - Geschichte leidet etwas unter 8-Bit-Optik	9/10
BEDIENUNG	+ direkte, intuitive und präzise Steuerung + Tastenbelegung anpassbar + famose Gamepad-Steuerung - mit Tastatur etwas kompliziert	8/10
UMFANG	+ forderndes New Game Plus + viele optionale Levels + massig Secrets + Gratis-DLCs - noch fehlen versprochene Inhalte - rasch durchgespielt	7/10
HANDLUNG	+ witzige Story + Ende rundet Story ab + coole Alpträum-Sequenzen - oft nur als Standbild inszeniert - Story sehr simpel	7/10
LEVELDESIGN	+ forderndes, meist faires Leveldesign + clevere Mechaniken + viele Fähigkeiten werden abgefordert + Secrets und Zusatzlevels + hübsch gestaltete Umgebungen	10/10
WAFFEN & EXTRAS	+ neue Spielweisen durch Zauber + New Game Plus + Charakter aufrüstbar + einige lahme Upgrades - noch fehlen Modi	7/10
BOSSE	+ markante Endgegner + anspruchsvolles Angriffsrepertoire + gute Schwierigkeitskurve - manche zu leicht, andere zu schwer	9/10

