



In Rebirth gibt es einen Haufen neuer Gegner. Die laufenden Geschützskelette können nur verwundet werden, während sie uns angreifen.



Der optionale Boss Krampus erscheint eher selten, liefert dafür aber einen der besten aktiven Gegenstände im Spiel ... seinen Kopf.

The Binding of Isaac: Rebirth

Der Roguelike-Messias

In The Binding of Isaac: Rebirth stecken 500 Stunden Spielspaß. Das behaupten die Macher. Wir klären, ob das Remake tatsächlich so lange unterhält und ob es sein Original übertrifft. Von Benjamin Wojkuvka



Genre: Action Publisher: Nicalis Entwickler: Nicalis Termin: 4.11.2014 Sprache: Englisch Preis: 15 Euro

TEST

The Binding of Isaac genießt mittlerweile Kultstatus. Das Actionspiel wurde über drei Millionen Mal verkauft und hat seine eigene Let's-Player-Szene. Trotz dieses Erfolgs ist der Erfinder Edmund McMillen mit seinem Spiel nicht ganz zufrieden: Weil es auf Flash basiert, läuft es unstabil, und eigentlich hätte er es lieber im Pixellook gestaltet. Nun hat er genau das kurzerhand getan. Zusammen mit dem Indie-Entwickler und -Publisher Nicalis hat McMillen das Spiel komplett überarbeitet: neuer Grafikstil, mehr Gegenstände, neue Musik und noch vieles mehr. The Binding of Isaac: Rebirth verkörpert sozusagen die eigentliche Vision des Schöpfers und ist damit einer der besten Vertreter des Roguelike-Genres, das es derzeit gibt. Wir haben es also mit einem dieser Spiele zu tun, die man immer wieder neu beginnt, die immer wieder anders verlaufen und wo wir nach unserem Pixeltod bei Null anfangen müssen. Die Geschichte um einen kleinen Jungen, der von seiner besessenen Mutter misshandelt wird, basiert auf einer Bibelgeschichte. Abraham sollte seinen Sohn Isaak opfern, um seinen Glauben unter Beweis zu stellen. The Binding of Isaac versetzt diese Erzählung in die Neuzeit und behandelt unbequeme Themen wie Kindesmisshandlung und Realitätsverlust.

Muttersöhnchen

Als kleiner, nahezu hilfloser Isaac wachen wir auf der Flucht vor unserer Mutter in einem Kellerverlies auf. Uns bleiben nur un-

sere Tränen, um uns vor den Schrecken zu schützen, die dort lauern. Und das ist buchstäblich gemeint: Der kleine, rosa Knirps, den wir steuern, verschießt Tränen. Wir ziehen also los und kämpfen uns von Raum zu Raum. Natürlich müssen wir stärker werden, denn unsere salzigen Geschosse sind zu Beginn noch sehr schwächlich. Hinter einer goldenen Tür entdecken wir ein Indianerkopfband und setzen es auf. Fortan schießen unsere Tränen durch Gegner hindurch. Wir fühlen uns schon ein bisschen mächtiger. Allerdings nur, bis sich uns der erste Boss in den Weg stellt: The Widow, eine ekelhafte Spinne mit Menschenzehen an den Beinen. Nachdem wir sie und ihre kleinen Helferinnen nach einem anstrengenden Kampf

in die Knie gezwungen haben, erscheint ein neues Item: ein Kreuz aus Holz. Igitt, wir bluten plötzlich aus den Augen! Aber dafür sind wir noch stärker. Langsam kommen wir auf den eigentümlichen Geschmack des Spiels, das Power-Ups nicht als strahlende Rüstung, sondern als eklige Deformationen oder widerliches Ungeziefer inszeniert, das uns ständig begleitet. Das ist verstörend. Das fasziniert. Und wir wollen mehr davon sehen!

Derart motiviert klettern wir eine Falltür hinab und stellen uns auf der nächsten Ebene neuen Ungeheuern. Dabei haben wir unsere Augen nur auf ein Ziel gerichtet: unsere Mutter zu besiegen. Sie ist ein mächtiger Endgegner, der keinen Funken Mutterliebe versprüht, sondern mit ihren



Monstro lauert uns im Basement als Boss auf. Er versucht, auf uns draufzuspringen und uns mit Spucke zu befeuern.



Zwickmühle Grafikwertung

The Binding of Isaac: Rebirth ist im Pixel-look gehalten. Es läuft in 2D. Die Auflösung aller Grafiken sind grob. Es wäre Unsinn, diese Grafik mit der eines fotorealistischen Spiels zu vergleichen. Fotorealistisch soll diese Ästhetik nämlich gar nicht wirken. Sie ist ein Stilmittel – zugegeben, ein derzeit sehr häufig genutztes.

riesigen, teigig verformten Gliedern nach uns grabscht und stampft, während sie unseren Namen kreischt. Sie zu besiegen, wird alles andere als leicht. Aber vielleicht wartet auf der nächsten Ebene ein noch besserer Gegenstand auf uns? Vielleicht schaffen wir es dieses Mal?

Das Keller-Regelwerk

Man sieht The Binding of Isaac: Rebirth seine Wurzeln an. Das Roguelike ist klar an Legend of Zelda angelehnt. Die aus rechteckigen Räumen zusammengesetzten Kerker, die Schlüssel, die Bomben und selbst die Herzcontainer könnten direkt aus dem NES-Klassiker stammen. Allerdings werden die Verließe von The Binding of Isaac getreu des Roguelike-Genres immer zufällig generiert. Der Abstieg in die Tiefe ist allerdings selten unfair, denn es herrschen feste Regeln: Jede Ebene hat einen Shop, in dem wir Schlüssel oder andere nützliche Verbrauchsgegenstände kaufen können, dazu gibt's immer einen Item-Raum, der uns eine neue Fähigkeit oder verbesserte Attribute spendiert. Neben normalen Gegnerräumen erscheinen außerdem spezielle Räume, die nur unter bestimmten Voraussetzungen auftauchen.

Am Ende jeden Flurs wartet dann ein riesiger Bossgegner auf uns. Die Monster sind äußerst einfallsreich gestaltet. Es gibt zwar auch generische Gruselwesen wie Skelette und Spinnen, doch die meisten Kreaturen sind spannend kreiert und lauern uns mit anspruchsvollen Angriffsmustern auf. Der Boss »The Haunt« ist beispielsweise ein riesiger Geisterkopf, der uns erst seine drei Lakaien auf den Hals schickt. Danach greift er uns mit seiner Skelettfratze an.



Selbst vermeintlich harmlose Gegner wie diese Wandspinnne attackieren uns mit Blutfontänen.

Zu Beginn warten drei Kerkerebenen auf uns, die aus stets zwei Leveln bestehen: Keller, Höhlen und die Tiefen. Das klingt langweiliger, als es sich spielt, denn jede Ebene ist mit kleinen Details und horrenden Monstern vollgestopft. Mit der Zeit schalten wir neue Gegenstände, alternative Dungeons und andere Charaktere frei. Das motiviert auch auf Dauer. Jede Runde liefert neue Gegenstände, die daraufhin wieder entdeckt werden wollen. Nachdem wir unsere Mom das erste Mal besiegt haben, schaffen wir es sogar in den Mutteruterus. Oh ja, damit ist tatsächlich die Gebärmutter von Isaacs Mutter gemeint! Und dort stellen wir uns Moms Herz, was genauso ekelhaft ist, wie es klingt.

Morbide, aber süß

Wer das erste Mal The Binding of Isaac spielt, wird vielleicht etwas angeekelt reagieren. Überall liegen kleine Kothaufen, dazu kommen die abartigen Ungeheuer, die uns mit Grunz- und Kreischgeräuschen begrüßen. Trotzdem sieht das alles so süß aus. McMillen schafft es, die morbide Welt von Isaac in eine rosarote Horrorvision zu verwandeln: gleichzeitig verstörend, aber auch auf eine seltsame Weise knuffig. Die Geschichte wird in nur wenigen Zwischensequenzen erzählt. Dabei bleibt uns viel Raum für Interpretation. Selbst in den Gegenständen spiegelt sich die tragische Geschichte des

jugen Helden wieder. Wenn er beispielsweise einen Holzlöffel aufsammelt, sieht man rote Abdrücke auf seinem Gesicht. Ein zerrissenes Foto seiner Familie bringt ihn noch schlimmer zum Weinen. Die Entwickler schaffen es geschickt, die komplexen Themen mit ins Spiel einzubeziehen.

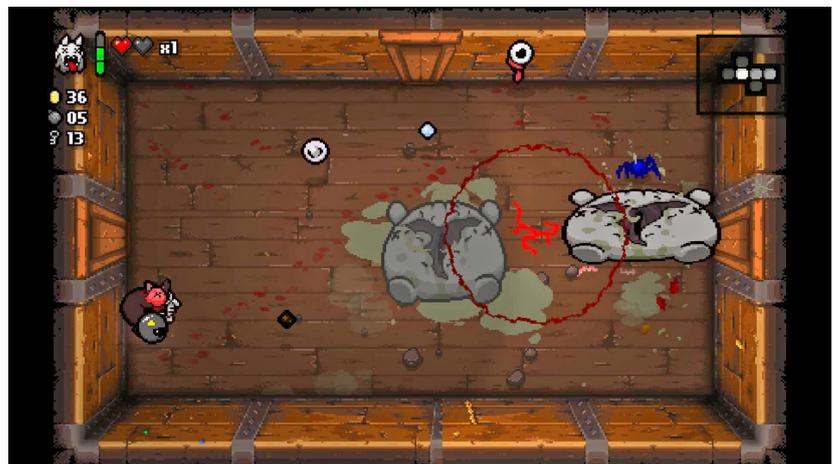
Synergien

Eine Neuerung der Rebirth-Version sind die vielen möglichen Synergien, also bestimmte Gegenstandskombinationen, die unsere Angriffsmuster komplett verändern. Schon im Original gab es Gegenstände wie »Brimstone«, mit dem Isaac einen Blut-Laserstrahl hervorwürgen konnte, oder »Mom's Knife«, das unsere Tränen mit einer tödlichen Nahkampfatacke ersetzte. Diese Items verändern die Attacks des Helden auf ungeahnte Weise und bringen Komplexität ins Spiel.

Rebirth verbessert das bestehende Item-System: Viele Gegenstände reagieren miteinander und erschaffen damit zum Teil interessante, zum Teil absurd starke Synergien. Ein Favorit der Community ist beispielsweise »Brimstone« plus »Ludovico-Technique«, auch der »Rote Ring des Todes« genannt. Anstatt einen geraden Strahl zu feuern, kontrollieren wir einen riesigen, roten Laserkringel, der jedem Gegner innerhalb von Sekunden den Garaus macht. Aber da es über 300 Gegenstände gibt, lassen



Gurdy ist ein Mädchen und wartet in den Höhlen auf uns, wo sie nervige Fliegen und andere Monster beschwört.



Die Kombination aus Ludovico-Technique und Technology 1 ist extrem stark. Sie erzeugt einen roten Laserring, der alle Gegner zügig ins Jenseits schickt.



Roguelike in Perfektion

Benjamin Wojkuvka
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

300 Stunden habe ich in das »alte« The Binding of Isaac von 2011 gesteckt. Es war mit Spelunky stets eins meiner Lieblingsspiele, aber nach über 100 Stunden Rebirth (53 auf dem PC und 60 auf der PS Vita) kann ich ruhigen Gewissens sagen, dass das Remake unangefochten auf Platz eins thront.

The Binding of Isaac: Rebirth macht für meinen Geschmack alles richtig. Es baut auf der soliden Grundlage des Originals auf und verbessert das Roguelike in nahezu jeder Hinsicht: mehr Gegenstände, interessante Synergien, kein Flash als Grafikplattform mehr und so viel mehr Inhalt. Obwohl ich das Original wie meine Westentasche kenne, konnte ich mit Rebirth mein Lieblingsspiel auf eine neue Weise entdecken. Damit hat es meine ohnehin schon hohen Erwartungen komplett übertroffen. Und das macht The Binding of Isaac: Rebirth zum Paradebeispiel für das Roguelike-Genre.

sich bestimmte Items nur sehr schwer finden. Und diese Items sind, wie schon im Ur-Spiel, das Herz von The Binding of Isaac. Sie definieren unseren Run. Die Jagd nach den besten Kombinationen hat eine süch-

tig machende Wirkung, die uns immer wieder in die Tiefen lockt. Da kommt so schnell keine Langeweile auf.

Prinzipiell ist Rebirth von der technischen Seite sehr solide und wirkt alles andere als altbacken: Die Lichteffekte sind schön gestaltet, die Gegner und die Umgebungen liebevoll animiert, und das Gameplay wirkt modern. Der Pixelstil kann sogar abgeschaltet werden, wenn man sich gar nicht damit anfreunden kann. Dann erinnert das Spiel mehr an das Original mit verbesserten Animationen. Dass der grobkörnige Look sehr speziell ist und nicht jedem gefällt, haben wir in der Wertung berücksichtigt, sonst wäre sie noch höher ausgefallen.

500 Stunden Spiel?

Das Entwicklerteam bewirbt Rebirth mit einer Spielzeit von circa 500 Stunden. Klingt erst einmal absurd, aber es gibt wirklich viel zu entdecken: Zehn Charaktere, über 300 auffindbare Gegenstände, 174 freischaltbare Geheimnisse und eine komplett neue Ebene führen selbst abgebrühte Isaac-Veteranen in neue Gefilde. Dazu kommen 20 Herausforderungen, die uns mit vorgefertigten Gegenstandskombinationen in den Keller schicken. Bis wir nahezu alle Neuerungen gesehen hatten, vergingen bereits über 50 Stunden, doch wir sind noch lange nicht am Ende. Uns fehlen noch eine Vielzahl an Gegenständen und Achievements. Vielleicht krie-

gen nur die Hardcore-Fans, die wirklich alles sehen wollen, 500 Stunden voll. Aber wir haben die 100 schon überschritten und noch lange nicht genug. Benjamin Wojkuvka

TERMIN 4.11.2014 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

The Binding of Isaac Rebirth

Actionspiel

Publisher Nicalis
Entwickler Nicalis
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

»Nach dem zähen Einstieg entfaltet sich das ganze Potenzial.«

↑ SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- liebevoll designer Pixelstil
- gute Lichteffekte
- Pixelfilter abschaltbar
- viele Animationen
- Retrografik gewöhnungsbedürftig
- etwas düster

6/10

SOUND

- atmosphärischer Soundtrack
- verstörende Gegnerlaute
- abwechslungsreiche Musikstücke
- ursprünglicher Soundtrack wäre ein toller Bonus gewesen

8/10

BALANCE

- angenehm fordernd
- komplex, trotz simpler Grundmechaniken
- zwei Schwierigkeitsgrade
- wegen Zufallsprinzip teils unfair

9/10

ATMOSPHÄRE

- morbide-knuffiges Gegnerdesign
- Power-Ups verändern Spielfigur
- thematisch passend gestaltete Welt
- detaillierte Dungeons
- etwas triste Farbpalette

9/10

BEDIENUNG

- gute Twinstick-Steuerung
- mit Gamepad oder Tastatur spielbar
- Tasten frei belegbar
- dank Seeds sind Runs wiederholbar

9/10

UMFANG

- 20 knifflige Challenges
- zehn Charaktere
- über 300 Gegenstände
- 174 Geheimnisse

10/10

LEVELDESIGN

- interessante Zufallslevels
- viele unterschiedliche Räume
- alternative Dungeons freischaltbar
- neuer Endgame-Content
- Räume stets viereckig

9/10

STORY/QUESTS

- komplexe Themen
- tiefgründige Story ...
- ... die nur minimalistisch inszeniert ist

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- massenhaft Items und Power-Ups
- Item-Kombos sorgen für Abwechslung
- viele Gegenstände zum Freischalten

10/10

KI

- viele Gegnertypen
- zahlreiche Angriffsmuster
- abwechslungsreiche Bosse
- vorhersehbares Gegnerverhalten

8/10

Das Paradebeispiel für das Roguelike-Genre.

85

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 150 Stunden

MINIMUM C2 Duo E8400 Athlon II X2 260+, Geforce GTX 560 3,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E8190 Athlon II X2 260, Geforce GTX 660 4,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

PROFIS Phenom II X4 950 Geforce GTX 570 3,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo G6600 Phenom II X4 950 Geforce GTX 570 3,0 GB RAM, 7,0 GB Festplatte

MSR: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE



Bei den kleinen Bettlern können wir Geld spenden. Mit etwas Glück spendieren sie uns ein Item.



Die Spenden-Maschine können wir mit Münzen füttern, um neue Shop-Inhalte freizuschalten.