

Minecraft: Story Mode – A Telltale Games Series

KINDGERECHTE BLÖCKE

Unsere Versagertruppe: links Jesse in der weiblichen Version, daneben ihr Hausschwein Reuben, dann Olivia und zu guter Letzt Axel.

Genre: **Adventure** Publisher: **Telltale Games** Entwickler: **Telltale Games** Termin: **13.10.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit Minecraft: Story Mode wagt sich Telltale an den Baukasten-Koloss und liefert ein Adventure, das sich wenig, aber irgendwie doch deutlich vom Rest der Telltale-Spiele unterscheidet. Wie genau erklärt unser Test. Von Benjamin Schäfer

Minecraft macht seit Anbeginn keinen Hehl daraus, dass es keine Geschichte erzählen will. Telltale hingegen steht seit Jahren für mitreißende, interessante Storys. Bringt man beide Seiten zusammen, entsteht Minecraft: Story Mode – ein spannendes Abenteuer in der Welt von Minecraft mit allem Klimbim, den man von Minecraft und von Telltale erwartet. Es gibt Crafting, Dialogoptionen, die das Spielgeschehen beeinflussen, Blöckeabbau, Creeper, eine gelungene und – wenn auch nur englische – Sprachausgabe mit Starbesetzung sowie Blut und Morde. Blut und Morde? Natürlich nicht. Wo die Telltale-Adventures zu The Walking Dead oder Game of Thrones das rote USK-Siegel tragen, prangt bei Minecraft: Story Mode nur die gelbe Plakette.

Denkt doch mal an die Kinder

Dabei ist die Freigabe ab sechs Jahren nichts Schlechtes: Minecraft begeistert nun mal hauptsächlich Jung und nicht so sehr Alt. Wer erwartet hat, dass wir im Story Mode reihenweise blockige Widersacher meu-

cheln und es in überraschenden Plot-Twists wortwörtlich unsere Freunde zerreit, der kennt die Vorlage nicht gut. Minecraft: Story Mode ist ein Telltale-Adventure für die jüngere Generation von Spielern: Wir treffen weitreichende Entscheidungen, drücken die entsprechende Taste zur rechten Zeit, bewegen unseren Charakter Jesse in kleinen Arealen umher und sammeln Dinge auf. Spielerisch sind die Telltale-Adventures ohnehin durchweg eher simpel und kindgerecht, das gilt bei Minecraft: Story Mode nun auch für Handlung und Szenario.

Heldenhafte Loser

Jesse – Teil einer Gang von liebenswürdigen Versagern – ist je nach Spieler-Vorliebe der Hauptcharakter bzw. die Hauptcharakterin. Zwar ändert unsere Wahl nichts an den Dialogoptionen, die uns vorgegeben werden, doch fühlen sich manche Situationen anders an, je nachdem, ob wir sie mit der weiblichen oder männlichen Version von Jesse spielen. So oder so wollen wir auch erst mal den Bauwettkampf des Endercon-Events gewinnen, um unser Idol Gabriel kennen zu lernen. Gabriel ist Teil einer sagenumwobenen Heldengruppe, die einst den Enderdrachen niederstreckten und noch heute von ihrem Ruhm zehren.

Ob wir den Wettkampf gewinnen, hängt von unseren Entscheidungen ab, Auswirkung auf den Handlungsablauf haben Sieg oder Niederlage aber nicht. Der miesepetrigge Ivor – unser Gegenspieler – stürzt unsere Heimat in Angst und Schrecken, indem er ei-

nen Wither beschwört. Unsere Aufgabe besteht in den folgenden Episoden darin, das Ungetüm mit Hilfe von Gabriels Freunden wieder zu vernichten. Doch dafür müssen wir sie erst einmal finden.

Ene, mene, miste

Treffen wir eine Entscheidung, die bei NPCs Eindruck hinterlässt, wird das in einer kleinen Einblendung angezeigt. Welche Konsequenzen unser Handeln genau hat, erfahren wir nicht. Unschön ist dabei, dass einige unserer Entscheidungen erst mal nur optische Auswirkungen haben. Beispielsweise ist es egal, ob wir beim Wettkampf einen Creeper oder einen Enderman bauen, es ist immer »cool«. Unsere Freunde Axel und Olivia sind hier nicht nachtragend. Auch ob wir gewinnen oder nicht, scheint auch hier keine direkten Vorteile oder Nachteile mit sich zu bringen. Generell beschäftigt sich die erste Episode fast ausschließlich mit der Darstellung der Beziehungen und dem Anlernen der einzelnen Mechaniken. Und gerade als es interessant wird, läuft der Abspann über

Warum keine Wertung?

Wie schon bei den beiden Telltale-Adventures Tales from the Borderlands und Game of Thrones verzichten wir (vorerst) auf eine Wertung. Denn erst wenn alle Episoden von Minecraft: Story Mode erschienen sind, lässt sich das Gesamtwerk seriös einschätzen – zumal die finalen Auswirkungen der Story-Entscheidungen noch nicht absehbar sind.



Für jede Dialogentscheidung haben wir nur begrenzt Zeit. Als vierte Option können wir auch immer schweigen.



Quick-Time-Events sind Telltale-typisch ein Hauptbestandteil der Spielerfahrung, der häufig verwendet wird,



Die Einblendung oben links verrät uns, wann eine unserer Aussagen Auswirkungen auf einen Charakter oder die Handlung hat.



Kämpfe laufen statisch ab. Hier entscheiden wir, ob wir, welchen Zombie wir angreifen und drücken im richtigen Moment die Maustaste.

den Bildschirm – schade! Die Entwickler hätten uns ruhig gleich im Debüt-Teil mit den ersten Konsequenzen unserer Entscheidungen konfrontieren können.

Kinderkram

Telltale vereint in ihrem Adventure alles, was Minecraft ausmacht: Wir craften auf Werkbänken, wir kämpfen gegen Zombies, Creeper und Co., und die Spielwelt sieht aus, wie sie auszusehen hat: pixelige Texturen auf Blöcken. Lediglich die Spielfiguren hat Telltale im Detailgrad angepasst, damit wir deren Emotionen besser erkennen können und die Animationen feiner aussehen. Das klappt wunderbar und wirkt weder aufgesetzt noch fehl am Platze.

Allerdings existiert alles nur in einer abge-speckten Variante. Das Inventar ist klein, wir haben deshalb nur Ressourcen für ein spezielles Rezept. Die starren Kämpfe spielen sich hakelig, und das Bauen verkommt zu einem wilden Quick-Time-Knopfgedrücke. Spielerisch bleibt alles simpel und anspruchslos. Das Erzählerische passt sich dieser Einfachheit in Minecraft: Story Mode an. Nichts überrascht uns, es gibt keine Wendungen, jeder Schritt der Charaktere ist vorhersehbar. Dem Spiel daraus einen Strick zu drehen, wäre jedoch ungerecht.

Denn anders als bei Game of Thrones oder The Walking Dead konnte sich Telltale bei Minecraft nicht auf eine fein ausgearbeitete Welt und Charaktere stützen. Zudem ist

das Spiel für eine Zielgruppe gemacht, die nicht auf einen jahrzehntelangen Medienkonsum zurückgreifen kann und viele erzählerische Muster noch nicht kennt. Minecraft: Story Mode ist ein Telltale-Adventure für heranwachsende Zocker und eher weniger für Fans der anderen Episoden-Reihen. ★



Benjamin Schäfer
@GameStar_de



Minecraft: Story Mode ist für mich zu simpel, die Charaktere zu einfach gestrickt, der Humor zu flach, und auch sonst bietet es nicht viel. Für mich, wohlgerneht. Für Kinder, die von Minecraft nicht genug kriegen können, ist es eine willkommene Abwechslung auch mal in andere Genres reinzuschnuppern. Telltale schafft es, ihre bewährte Spieleformel in die Welt von Minecraft und auf eine andere Zielgruppe zu übertragen. Klar, insgesamt wirkt das Adventure jetzt zu anspruchslos, aber die Geschichten von Pixar-Filmen überraschen Erwachsene auch nicht mit unerwarteten Wendungen, machen Kindern aber unendlich viel Spaß. Als einen ersten Vorstoß in Richtung Spiele für jüngere Zocker hat Telltale ein gutes Adventure abgeliefert. Vielleicht schaffen sie es, das Pixar für Videospiele zu werden und im nächsten Anlauf ein Spiel zu entwickeln, das Jung und Alt gleichermaßen unterhält und anspricht.



Die Spielfiguren sehen zwar immer noch sehr blockig aus, besitzen aber elastischere Körper und bessere Gesichtsanimationen, damit man ihre Gefühlsausdrücke besser erkennen kann.