

Unravel

# WOLLE MIT HERZ



Genre: **Jump&Run** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Coldwood Interactive** Termin: **9.2.2016** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

## Yarny aus Unravel sagt kein Wort. Und ist trotzdem einer der liebenswertesten Hauptcharaktere der Spielegeschichte.

Von Tobias Veltin

Ich hätte ihn wohl für bescheuert erklärt. Denjenigen, der mir prophezeit hätte, dass ich mal wegen eines roten Wollmännchens einen Kloß im Hals haben würde. Doch der putzige Yarny aus Unravel hat es geschafft. Als die letzte Filmsequenz des Jump&Runs von Coldwood Interactive über den Bildschirm läuft, muss ich tatsächlich eine Träne verdrücken. Yarny und seine Geschichte haben mich emotional berührt, der kleine Knirps ist mir ans Herz gewachsen. Erstaun-

lich, die Mechaniken von Unravel sind nämlich alles andere als außergewöhnlich.

### Retter der Erinnerung

Irgendwo in Schweden: Eine alte Frau sitzt allein in ihrem Haus. Sie wirkt traurig und verbittert, viel vom Leben scheint ihr nicht mehr geblieben zu sein. Nur das Stricken macht ihr noch Freude, und hier komme ich ins Spiel. Als rotes Wollmännchen Yarny erwache ich zu unverhofftem Leben und muss der alten Dame jetzt zeigen, dass sie ein tolles, ereignisreiches und erfülltes Leben hatte. Wie das funktioniert? Indem ich in insgesamt elf Bilder in ihrem Haus hüpfen und Erinnerungen für sie einsammle. Die packe ich dann zusammen mit roten Wollfiguren

in ein Album, jedes Kapitel wird mit Fotos und einer Textseite gefüllt. Die wirken zwar zunächst wie tief sinnig klingenden Facebook-Sprüche, im Kontext des Spiels haben sie aber eine ganz andere Wirkung.

### Nicht nur eitel Sonnenschein

Die Level des Jump&Runs sind so wunderschön wie abwechslungsreich. Anfangs turnen wir mit Yarny zum Beispiel durch einen Garten, später gibt es einen Ausflug ans Meer, in eine Bergregion oder ein nebelverhangenes Moor. Doch es gibt nicht nur schöne Erinnerungen – Yarny stößt etwa auf Spuren von Umweltverschmutzung, muss über Tümpel ätzend-grüner Flüssigkeit hüpfen und auch Tod und Vergänglichkeit sind gegen Ende des Spiels ein dominierendes Thema. Fantastisch finde ich dabei vor allem, wie das Wollmännchen allein durch seine Bewegungen Emotionen in mir weckt. So turnt es etwa vergnügt durch den Schnee oder bewundert im Garten einen Schmetterling, wirkt später in den düsteren Abschnitten aber wie verwandelt – ängstlich und im Regen zitternd, die Hände um den roten Wollkörper geschlungen. Der entscheidende Punkt: Ich kann mich mit Yarny identifizie-



Mithilfe von Wollbrücken kann sich Yarny in die Luft katapultieren – oder Objekte an vorher unzugängliche Orte bewegen.





Am Ende jedes Levels wartet eine kleine Wollfigur, die Yarny auf ein Album klebt, um die Erinnerung zu komplettieren.



Der Körper wird zum Enterhaken: Mithilfe des Fadens kann sich Yarny auf höhergelegene Objekte hangeln.

ren, weil er fast schon unheimlich menschlich wirkt. Wir entdecken staunend zusammen eine für ihn fremde Welt und erfreuen uns an vermeintlich banalen Dingen – wie eben dem Schmetterling.

#### Ein Tausendsassa aus Wolle

Die Spielmechanik von Unravel ist hingegen wenig beeindruckend und erinnert an den Indie-Hit Limbo. Ich hüpfе durch die 2D-Abschnitte, muss zum Ende des Levels gelangen und dabei auf dem Weg etliche Physikrätsel sowie Geschicklichkeitspassagen meistern. Yarnys rote Wolle wird dabei zum entscheidenden Hilfsmittel. Er benutzt den Faden beispielsweise als Lasso, um sich an Vorsprüngen hochzuziehen, Klappen zu öffnen oder wie Tarzan durch die Gegend zu schwingen. Außerdem kann er an bestimmten Punkten die Wolle zu Brücken zusammenknöten, darüber lassen sich dann Objekte rollen oder ich benutze den Faden als Trampolin, um höhergelegene Ebenen zu erreichen. Allerdings muss ich aufpassen, dass Yarny der Faden nicht ausgeht, denn

dann kommt der kleine Knirps nicht weiter und ich muss nach einer Auffüllstation Ausschau halten. Die Steuerung funktioniert dabei insgesamt recht ordentlich, nur Yarnys Sprungverhalten ist anfangs etwas gewöhnungsbedürftig, mehrfach verpasse ich zum Beispiel die Kante eines Objekts, weil der Knirps nicht weit genug hüpfт.

#### Gleiche Rätsel, tolle Momente

Die Rätsel sind fantasievoll in die Umgebungen eingebaut. Im Meer-Level muss ich zum Beispiel eine Krabbe in einem Käfig einsperren, später im Wald einen Wasserzufluss regulieren oder krabbelnde Schaben mit Licht vertreiben. Zu schwer werden die Aufgaben nie, allerdings gibt es einige Stellen, die etwas kniffliger sind. Schade: Die Rätselmuster wiederholen sich regelmäßig, dadurch werden sie leicht durchschaubar. Yarny kommt hier nicht hoch? Irgendwo wird schon ein Tannenzapfen oder eine alte Dose rumliegen, die kann ich dann an die entsprechende Stelle rollen und als Trittleiter benutzen. Ein Hebel bleibt nicht unten? Garantiert

lässt er sich irgendwo festknöten. Langweilig wird's trotzdem nicht, die Entwickler haben viele auflockernde Elemente eingebaut, die ganz nebenbei zu den großartigsten Momenten im Spiel zählen. Den Ritt auf einem Dreirad beispielsweise. Oder die Schussfahrt in einem ausgehöhlten Holzstück. Oder das Versteckspiel vor aggressiven Krähen auf einem Feld. Unravel bietet einige dieser wunderbaren Sequenzen.

#### Der Tod kommt krass

Gerade weil das rote Bündel so knuffig ist, kommt mir Unravel genau dann ungewöhnlich rabiат vor, wenn ich mal scheitere. Ähnlich wie in Limbo lauert überall in den Levels der Tod. Und der ist grausam: Ich bin mehrfach jämmerlich ertrunken, wurde von Krabberschere auf den Boden geschmettert, von Nagetieren zerpfückt oder von Giftmüllfässern überrollt – viel hält Yarny nicht aus. Die Verteilung der Checkpunkte ist in Ordnung, an einigen Stellen musste ich trotzdem ein gutes Stück der Abschnitte nochmal meistern. Das nervt dann ähnlich stark wie



Tolles Detail: Im Winterlevel zieht Yarny tiefe Spuren im Schnee.



Auflockernde Sequenz: Auf einem Feld muss sich Yarny vor tieffliegenden Krähen verstecken.



Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel ist vergleichsweise moderat, an einigen Stellen braucht man für die Lösung aber etwas länger.



Nicht alle Erinnerungen sind schön: Später im Spiel geht es zum Beispiel um Umweltverschmutzung und Vergänglichkeit.

die mehrfach vorkommenden Trial-&-Error-Passagen. Bei einer Steinlawine hatte ich beispielsweise sämtliche Felsen souverän überhüpft, nur um Sekunden später von einem unerbittlichen grauen Nachzügler zerquetscht zu werden.

**Ein Fest für die Augen**

Aber ein Blick auf den Bildschirm reicht meistens, um dem Spiel auch die fünfte Wiederholung zu verzeihen. Denn Unravel ist ein Fest für die Augen, baut eine unheimlich dichte Atmosphäre auf und gehört für mich zu den aktuell schönsten Spielen überhaupt. Jeder der elf großen und von der skandinavischen Landschaft inspirierten Levels quillt nur so über vor Details, an denen ich mich auch nach Stunden nicht sattsehen kann. Überall bewegen sich Gräser oder Bäume im Wind, Holz und Moos wirken so plastisch, als könnte man es anfassen, Lichtstrahlen fallen durch Baumwipfel, Staubpartikel tanzen durch die Luft. Im Meer-Level branden hübsche 2,5-D-Wellen an morsche Planken und im Schnee-Level ziehe ich mit Yarny tiefe Spuren in die weiße Pracht. Dazu kommen etliche tolle animierte Tiere – im Garten raschelt beispielsweise ein Igel durchs Gestrüpp, später kreuzen majestätische Hirsche meinen Weg und in einem Teich treffe ich auf einen großen Fisch. Untermalt wird der virtuelle Schweden-Ausflug von gleichermaßen großartigen wie gefühlvollen Musikstücken klassischer Instrumente wie Gitarre, Violine, Klarinette oder Trompete. Die sind mal schnell und fröhlich, mal langsam-melancholisch, aber immer passend und auf den Punkt.

**Keine Extra-Wolle**

Nach knappen acht Stunden habe ich die letzte Wollfigur auf das Album geklebt und auf einer Textseite lächelt mir die zentrale – und wunderschöne – Botschaft von Unravel entgegen. Und obwohl ich Lust habe, allein wegen der Optik noch einmal loszuziehen – viel Wiederspielwert gibt es nicht. In den Levels sind zwar jeweils fünf Sammelgegenstände in Form von Knöpfen versteckt, das war es dann aber auch schon mit der zusätzlichen Motivation. Schade zudem, dass man

keine zusätzlichen Extras wie ein Making-of-Video freischalten kann, bei Unravel hätte mich das nämlich tatsächlich interessiert. Aber ich weiß jetzt schon, dass ich den Rätselhüpfen noch einmal durchspielen werde. Vielleicht wieder mit Kloß im Hals. ★



**Tobias Veltin**  
@FrischerVeltin

Unravel hat mich verzaubert und einen bestimmten Nerv bei mir getroffen. Dabei ist es weniger die reine Spielmechanik, denn die ist mit den Hüpfereien und Rätsleinlagen sicherlich nicht sonderlich originell. Es ist vielmehr das rote Wollbündel selbst, denn anhand kleiner Animationen oder seinem Gesichtsausdruck kann ich Yarny fast immer ansehen, wie es ihm geht. Zusammen mit seiner edlen Mission macht das das Kerlchen für mich greifbarer und sympathischer als manch tief gezeichnete Rollenspielfigur. Dazu diese meiner Meinung nach fantastische Optik, die ihre Bildgewalt vor allem aus Details zieht. Mehr als einmal bin ich stehengeblieben und habe mich umgesehen, um alle Kleinigkeiten zu entdecken. So wunderschön Unravel auch ist: Seine Macken kann das Spiel nicht verbergen. Einige schwach gesetzte Checkpunkte, eine nicht hundertprozentig präzise Steuerung, sich wiederholende Aufgaben und etwas nervige Trial-&-Error-Abschnitte verhindern deshalb letztendlich ganz knapp eine Award-Wertung. Dennoch gibt's von mir für Unravel eine klare Kaufempfehlung. Denn auch wenn ich mir sicher bin, dass nicht jeder von Yarnys Abenteuer berührt sein wird – versuchen sollte man es auf jeden Fall.

**UNRAVEL**

**SYSTEMANFORDERUNGEN**

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo / AMD Athlon 64 X2	Core 2 Duo T7500 / AMD Turion II
Geforce 7800 / Radeon HD 3450	Geforce 9800 GT / Radeon HD 4550
2 GB RAM, 4 GB Festplatte	4 GB RAM, 4 GB Festplatte

**PRÄSENTATION**



- + wunderschöne Level
- + enorm viele liebenswerte Details
- + atmosphärische Licht- und Schatteneffekte
- + jederzeit stimmige, gefühlvolle Musik
- + hervorragende Animationen

**SPIELDESIGN**



- + Wolle als zentrales Spielelement
- + interessante Physik-Rätsel
- + auflockernde Momente wie Drachenflug oder Bootsfahrt
- + abwechslungsreiches Leveldesign
- + Rätsel wiederholen sich

**BALANCE**



- + intuitive Einführung
- + ausgewogener Hüpf-Rätsel-Mix
- + angenehmer Schwierigkeitsgrad
- Checkpoint-Verteilung nicht optimal
- Trial-&-Error-Passagen

**ATMOSPHÄRE / STORY**



- + Level erzeugen spezifische Stimmungen
- + liebenswerter Hauptcharakter
- + schöne Grundidee wird gut umgesetzt
- + liebevolle Inszenierung
- + anrührende Spiel-Botschaft

**UMFANG**



- + acht Stunden Spielzeit
- + elf thematisch unterschiedliche Abschnitte
- + sammelbare Gegenstände
- kaum Wiederspielwert
- keine Extras

**FAZIT**

**Wunderschöner und anrührender Rätselhüpfen mit tollem Hauptcharakter und solider Mechanik.**

