

## Owlboy

# OWL MEIN GOTT!



Eine kluge Eule gibt auf sich acht: Gemüse und Früchte stärken Otus' Gesundheit.



Genre: **Jump&Run** Publisher: **D-Pad Studio** Entwickler: **D-Pad Studio** Termin: **1.11.2016** Sprache: **Englisch**  
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **23 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

## Wie schafft es ein Spiel, aus dem Pixelgrafik-Trendbrei hervorstechen? Mit Charme, Cleverness und Luftpiraten!

Von Ann-Kathrin Kuhls

Owlboy Otus hat es nicht leicht. Zum einen heißt er wie ein amerikanischer Hinterwäldler, dessen Eltern wahrscheinlich Cousin und Cousine sind, zum anderen geht bei ihm immer alles schief. Soll er einen Krug Wasser ins Dorf tragen, lässt er ihn garantiert fallen. Wenn er während seines Wachdienstes einen Störenfried entdeckt, folgt er ihm – und übersieht dabei die Flotte Luftpiraten, die daraufhin ein ganzes Dorf zerstören. Wenn ihm doch nur jemand zum Trost sagen könnte, dass das Spiel mit ihm in der Hauptrolle einer der Steam-Hits der Herbstsaison ist.

### Tausend Gesichter

Owlboy kombiniert Pixelgrafik mit aktuellen technischen Möglichkeiten und erschafft so eine wunderschöne, detailverliebte Welt. Das liegt vornehmlich am Charakterdesign. Die Figuren sind im allesamt ein bisschen kauzig. Manche, weil sie wirklich Käuzchen sind. Andere, weil sie einen sympathischen Schlag weghaben. Insbesondere Otus selbst ist eine Show. Riesige Augenbrauen, lebhaftes Mimik und starken Gesten sorgen bei dem Flatterkeks für einen ganzen Reigen an Gefühlsausbrüchen. Wut, Besorgnis, Glück, Stolz, Angst oder der universelle Ausdruck für »Ich hab absolut keine Ahnung« finden alle Platz in dem kleinen Gesicht. Otus ist ausdrucks-

stärker als der Großteil seiner Jump&Run-Kollegen. Und das, obwohl er nicht mal eine Stimme hat. Da von den englischen Dialogen allerdings sowieso keiner vertont ist, fällt Otus' Besonderheit gar nicht weiter auf.

Neben den Figuren ist auch die Welt selbst eine Erwähnung wert. Jedes Areal unterscheidet sich vom vorherigen in Lichtstimmung, Musik und Optik, dazu kommen unzählige kleine Details. Gentleman-Fische mit Zylinder und Monokel sind beispielsweise für die Haupthandlung absolut irrelevant, verleihen der Welt aber ihren ganz eigenen Charme.

### Plattformen mit Shooooter-Einlagen

Owlboy wird zwar als Jump&Run klassifiziert, ist aber eher ein Shoot&Fly. Otus fliegt durch die Welt, entdeckt neue Orte und düstere Dungeons und bekämpft eine ganze Reihe

unterschiedlicher Feinde. Dabei ist er jedoch nicht allein, immerhin hat er schon genug mit dem In-der-Luft-zu-tun. Deswegen holt er sich Feuerunterstützung, indem er seine (bewaffneten) Freunde durch die Luft trägt. Sein bester Kumpel Geddy zum Beispiel hilft ihm mit schnellen, leichten Geschossen. Ein anderer pustet mit seiner schweren Pumpgun den Weg frei.

Um weiterzukommen, müssen Sie sich durch eine Vielzahl von Feinden kämpfen, die alle eigene Angriffstaktiken verlangen. Extrafies: die Kombination mehrerer Gegner. Eine Wolke von bei Kontakt explodierender Pusteblumensamen ist beispielsweise sehr langsam und deswegen einfach zu umschiffen – wenn man nicht gerade von einem anderen fliegenden Ungetüm in genau diese Wolke reingetrieben wird.



Die Verpflichtung der Euligkeit lastet schwer auf Otus' kleinen Schultern.



Am Ende jedes Dungeons lauern ganz klassisch Zwischenbosse auf uns.



Jeder Dungeon hat eine andere Anforderung. In der Dunkelheit müssen wir zum Beispiel Laternen mit der Pumpgun anzünden.



Unsere Freunde lassen sich von uns durch die Gegend tragen und unterstützen uns dafür mit Feuerkraft.



Andere Tageszeit, anderes Licht. Hier herrscht Abenddämmerung.

Am Ende eines jeden Dungeons lauert ganz klassisch ein Boss, der eine Kombination aller bis dahin erlernten Taktiken voraussetzt. Einfach nur draufballern hilft da gar nichts. Wer hier nicht zuerst die Angriffsmuster und Schwachstellen erforscht, klebt schnell als eulenförmiger Fleck an der Wand.

### Keine Chance für Flügellahme

Geschwindigkeit und schnelle Reaktionen sind in den Kämpfen das Wichtigste. Wenn Sie nicht schnell genug ausweichen oder sich an die wechselnden Attacken anpassen, segelt Otus ein ums andere Mal theatralisch zu Boden. Mit etwas Geduld und Hirn ist allerdings jeder Gegner zu knacken. Dafür, dass Owlboy so niedlich aussieht, ist es bisweilen ziemlich gnadenlos.

Aber Owlboy ist nicht nur ballern. Die Welt in den Wolken steckt voller Rätsel und versteckter Passagen. Manche Gänge finden Sie nur, indem Sie die Wände abfliegen und kontrollieren, ob nicht irgendwo ein Loch ist, und auch viele andere Kleinigkeiten ergeben sich durch puren Zufall. Wir haben zum Beispiel erst beim zweiten Spieldurchgang gemerkt, dass ein Bad in einer heißen Quelle dauerhaft den Lebensbalken vergrößert.

Manche der Rätsel sind offensichtlich, andere stellen sich als knifflig heraus. In der Regel reicht es nicht, einfach einen Schalter zu drücken. Zunächst muss man den Schalter erst einmal finden. Dafür müssen Schrauben gedreht, Teekessel verwirrt und Wolken gequetscht werden. Das hört sich seltsam an, zeigt aber, wie viel Kreativität in die Rätsel geflossen ist. Wie auch die Feinde ändern sich die Mechanismen mit jedem Areal und teilweise sogar im Gebiet selbst.

### Spiel' mir das Lied vom »Hoot«

Wenn Sie zwischen den Kämpfen, den Rätseln und dem Herumgucken noch Zeit und Muße finden, sollten Sie dem den herausragend guten Soundtrack lauschen. Der unterteilt jede Gegend mit ihrer eigenen Melodie; Bosskämpfe, Schlüsselszenen und Dialoge haben noch einmal eigene musikalische Themen. Die idyllischen Wolkeninseln werden von einem freundlichen Lied begleitet, während in den Bosskämpfen die Musik allein schon für Stress sorgt.

Owlboy ein durchweg rundes Jump&Run, dem man die lange Entwicklungszeit und die Liebe zum Detail an jeder Ecke der Spielwelt ansieht. Es sieht nicht nur gut aus, sondern ist auch wirklich clever und herausfordernder, als man auf den ersten Blick in Otus' freundliches Gesicht vielleicht denkt. ★



Ann-Kathrin Kuhls  
@casual\_kuhls

Ich kann nicht verstehen, warum die Entwickler den Owlboy nicht Owltis genannt haben. Das lag doch so nah! Nachdem das aus dem Weg ist, komme ich jetzt zum Wesentlichen: Bis Owlboy erschien, hatte ich die Nase gestrichen voll von Pixeloptik und Eulen. Beides war nämlich eine Zeitlang absolut überall. Auf Steam, bei Indiefestivals, auf Shirts, Kaffeetassen und sogar Handtüchern. Und dann kam Owlboy. Der kleine Flugflausch hat Charakter, seine Freunde haben simple, aber effektive Waffen, und seine Welt ist nicht nur hübsch, sondern voller kniffliger Rätsel, verrückter Einwohner und fieser Feinde. Owlboy macht es mir nicht leicht, aber das will ich auch gar nicht. Das Gesamtpaket aus Musik, Optik und Spielmechanik erschafft eine Welt, in der ich mich einfach gerne aufhalte. Wenn ich einen schlechten Tag habe, starte ich Owlboy. Wenn ich einen guten Tag besser machen möchte, starte ich Owlboy ebenfalls. Ich merke, wie viel dem Entwickler an seinem Spiel liegt, und wie viel Liebe in die Entwicklung geflossen ist. Und es auch Sachen wieder cool macht, die ich eigentlich schon im Klischeekeller neben Tribal Tattoos und dem dramatischen Bass aus wirklich jedem Actionfilmtrailer abgelegt hatte.

## OWLBOY

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-2500K / AMD FX-8350  
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970  
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- vielseitige Welt in den Wolken
- sehr gute Animationen
- passende Lichtstimmung
- massenhaft liebenswerte Details
- großartiger Soundtrack

### SPIELDESIGN



- Rätsel, Action und Entdecken
- flüssiges Spielgefühl
- Verwechslungsgefahr in der Steuerung
- abwechslungsreiche Kämpfe
- jedes Gebiet mit eigenen Spielelementen

### BALANCE



- ausgewogene Waffen
- herausfordernd, aber nicht überfordernd
- ausführliches Tutorial
- faire Checkpunkte

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Story geht ins Herz
- faszinierend lebendige Spielwelt
- herzergreifende Zwischensequenzen
- liebenswert-kauzige Charaktere
- stimmungsvolle Kulisse

### UMFANG



- keine leeren Level
- neue Waffen bringen neue Passagen
- Story und Spielzeit harmonisieren
- wenig Wiederspielwert
- Schlaufen im Dungeon verhindern Backtracking

### FAZIT

Owlboy ist liebenswert, clever und herausfordernd und setzt damit einen neuen Standard für Pixel-Art-Spiele.

