

The End Is Nigh

DAS ENDE DER WELT IST EINE WUTPROBE



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Genre: **2D-Plattformer** Publisher: **Edmund McMillen und Tyler Glaiel** Entwickler: **Edmund McMillen und Tyler Glaiel** Termin: **11.7.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **ca. 15 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Nach The Binding of Isaac kehrt In- die-Entwickler Edmund McMillen zu seinen Plattformer-Wurzeln zurück. Und erfindet sich dabei neu.

Von Michael Cherdchupan

Dieses Spiel ist schwer. Sogar sehr schwer. Es ist derart sadistisch, dass wir vor Wut unser Gamepad gegen den Bildschirm schmettern und laut fluchen. Doch wer wütend werden kann und das kochende Blut in seinen Adern spürt, ist immerhin noch am Leben. Ganz im Gegensatz zum Rest der Welt, in die uns The End Is Nigh katapultiert. Durch ein nicht näher benanntes apokalyptisches Ereignis sind alle gestorben. Alle bis auf uns – ein debil grinsender Fleischsack namens Ash – und ein paar vor sich hinsiehende Tumore. Die wuchernden Zellen müssen wir aufsammeln, um uns daraus einen Freund zu basteln. Schließlich ist das Ende der Welt eine einsame Angelegenheit. Und mit wem sonst sollten wir uns daheim vor die aller-

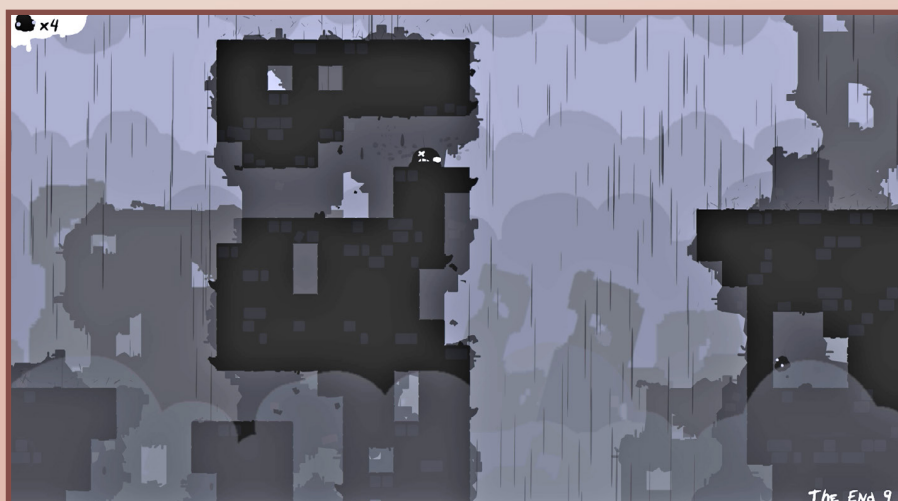


Millimeter und Millisekunden: Die schmale Plattform unter uns bewegt sich nach oben auf die Stacheln zu. Uns bleibt nur ein kleines Zeitfenster, um im richtigen Winkel abzuspringen.

letzte funktionierende Spielkonsole hocken und in die Leere streamen?

Es ist eine absurde Prämisse. Ein Fiebertraum, der in diesem 2D-Plattformer nach dem Intro nur noch grotesker wird. Ash läuft

nicht, sondern kriecht als schleimiges Etwas durch ausgestorbene Landschaften. Bei jeder Bewegung verformt sich der Körper unserer Spielfigur auf bizarre Weise. Zwischen Leichenresten finden wir freundliche Geis-



Auf Bildern sieht The End Is Nigh statischer aus, als es ist. Zahlreiche Effekte wie Regen oder Nebel machen die Welt vergleichsweise lebendig.





Schwer zu sagen, ob es Kreaturen aus dem Totenreich oder mutierte Überlebende sind. Egal was da kreucht und fleucht: Es möchte uns töten.

ter, die erstaunlich lebhaft von ihrem früheren Leben erzählen. Andere Wesen aus dem Totenreich sind hingegen weniger gesprächig: Fliegende Totenköpfe, Geschwulste oder wabernde Spukerscheinungen wollen uns an den deformierten Kragen. Alles gibt schmatzende Laute von sich, bis es in tausend Teilchen explodiert. Doch das Sonderbare an diesem Gruselkabinett ist: Es ist irgendwie liebenswert, ja, beinahe knuffig. Edmund McMillen (Super Meat Boy, The Binding of Isaac) hat eine besondere Handschrift, die depressive Themen wie Einsamkeit und Verdammnis mit eigenwilligem Humor verknüpft. Mit großen Kulleraugen machen seine Figuren makabre Witze über ihr elendes Dasein. Der Kontrast funktioniert: Die Absurdität von ... eigentlich allem macht die Situation von Ash nur noch tragischer. Er ist allein. Und das einzige Mittel dagegen ist der Weg durch die Hölle.

Selbst schuld

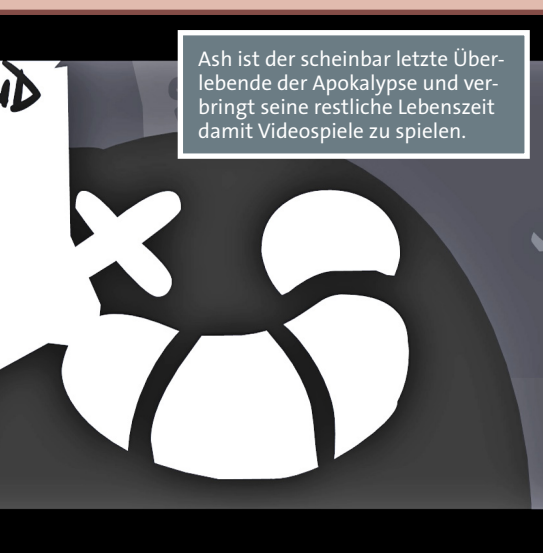
Wer in einem Spiel von McMillen von der Hölle spricht, meint damit vor allem den unfassbar hohen Schwierigkeitsgrad. Sein

Plattform-Debüt Super Meat Boy hat Spieler auf der ganzen Welt begeistert und frustriert zugleich. Die letzten Haare konnte man sich anschließend mit dem gnadenlosen Dungeon-Crawler The Binding of Isaac ausreißen. Neben dem obskuren Grafikstil war bei beiden Titeln vor allem die Präzision der Steuerung eine Besonderheit. The End Is Nigh, das in Zusammenarbeit mit Indie-Entwickler Tyler Glaiel (Closure, The Basement Collection) entstanden ist, führt das fort. Ash steuert sich präzise. So präzise, dass wir keine Chance haben, dem Spiel die Schuld für Fehler zu geben. Wann immer Ash in die Tiefe stürzt, sich in einem Säuresee auflöst, von Stacheln aufgespießt oder zwischen Wänden zerquetscht wird: Wir sind schuld. Immer. Vor allem bei Gamepads mit analogen Tasten reagiert Ash punktgenau. Ein leichtes Antippen für einen seichten Hopser, ein kräftiger Druck für weite Sprünge. Außerdem kann Ash sich an Ecken und Haken festhalten. Duckt er sich im Sprung, rast er schneller dem Boden entgegen. Praktisch:

Wir können dabei marode Wände durchbrechen. Wer sich übrigens besonders gerne quält, kann das Spiel auch mit der deutlich ungenaueren Tastatursteuerung angehen. Dann könnte man sich aber auch gleich die Augen verbinden.

Ein Hauch Metroidvania

Angesichts des gleichen Genres könnte man erwarten, dass The End Is Nigh sich wie eine indirekte Fortsetzung von McMillens Erstlingswerk Super Meat Boy spielt, allerdings sind beide Titel grundverschieden. Statt einzelne Level auszuwählen und so schnell wie möglich zu meistern, bewegen wir uns hier durch eine zusammenhängende Welt und können uns dafür so viel Zeit nehmen, wie wir wollen. Der Bildschirm scrollt nicht, sondern jeder Abschnitt ist eine einzelne, in sich geschlossene Aufgabe auf einem stehenden Bild. Während der Reise schalten wir Teleporter frei, mit denen wir uns an den Anfang eines jeweiligen Gebietes setzen lassen dürfen. Auf diese Weise können wir mit erungenen Schlüsseln neue Areale eröffnen.



Ash ist der scheinbar letzte Überlebende der Apokalypse und verbringt seine restliche Lebenszeit damit Videospiele zu spielen.



Das Spiel bringt uns laufend neue Tricks bei und erweitert so unsere Spielwiese. Hier lernen wir beispielsweise, wie Ash morsche Wände durchbrechen kann.



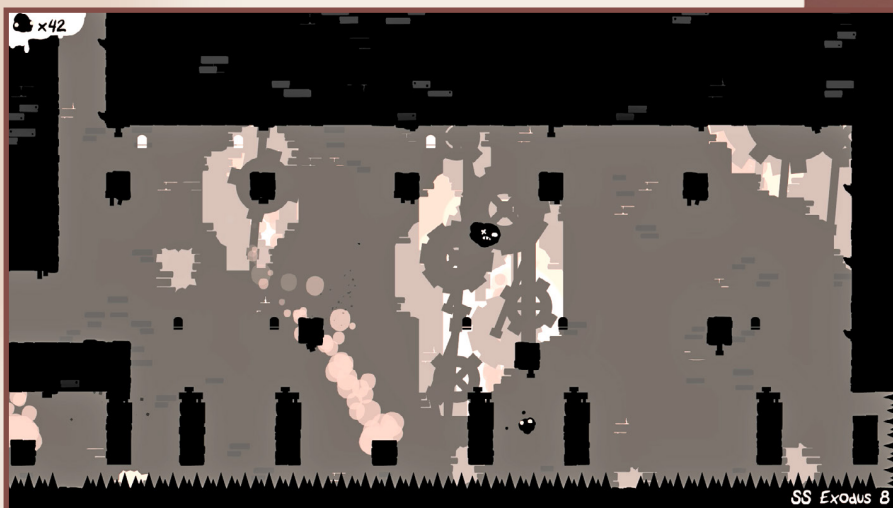
Michael Cherdchupan
@the_whispering



Ich muss etwas beichten: Ich mochte Super Meat Boy zwar, aber ich habe es schnell aufgegeben. Mir war das Spiel nach einiger Zeit viel zu frustrierend und ich habe mich lieber daran erfreut, weitaus talentierteren Spielern zuzusehen. Eigentlich hatte ich erwartet, dass es mit The End Is Nigh bei mir ähnlich sein würde, doch tatsächlich konnte mich das Spiel halten. Zum einen motiviert mich die offene, an Metroidvania-Titel erinnernde Struktur, die Level nach Geheimnissen zu durchforsten. Zum anderen finde ich es klasse, dass der Zeitdruck weggefallen ist. Ich kann mir in Ruhe mein Vorgehen überlegen und die Aufgaben analysieren. Beinahe so, als wäre es ein gemütlicher Puzzle-Plattformer. Darüber hinaus mag ich die Stimmung, die vor allem durch den melancholisch-fröhlichen Soundtrack erzeugt wird. Das Ende der Welt ist eine schlimme Sache, Ash stirbt tausend Tode. Und trotzdem ist da dieser schräge Humor und die bekloppt grinsenden Figuren. The End Is Nigh ist wegen seines Schwierigkeitsgrades und der Retro-Optik auf den ersten Blick vielleicht abschreckend, aber es ist tatsächlich einer der besten 2D-Plattformer, die ich je gespielt habe.

Ebenso lassen sich bei einem erneuten Besuch Tumore einsammeln, die wir beim ersten Durchlauf verpasst haben. Die schweben aber meistens an schwierig zu erreichenden Stellen.

Bemerkenswert ist, wie in The End Is Nigh eine konsequente Lernkurve und durchdachtes Spieldesign ineinandergreifen und ein ungemein forderndes, aber gleichzeitig motivierendes Spiel formen. Die Toten bringen Ash nach und nach neue Feinheiten der Steuerung bei, die anschließend in den Aufgaben abgefragt werden, ohne dass wir es merken. Zum Beispiel lernen wir zu Beginn,



In einem Fabrikareal beschließen uns Kanonen. Den kleinen Geschossen müssen wir ausnahmslos ausweichen, große Kugeln können allerdings als Sprungbrett verwendet werden.

wie wir uns schnell durch das Wasser bewegen. Wir bekommen ein Gefühl für die Schwerfälligkeit, wie wir am besten eintauchen und wieder an Land gelangen. Gerade, als wir uns daran gewöhnt haben, erhöht das Spiel die Anforderungen mit ätzenden Säureseen, in denen wir uns nur wenige Sekunden aufhalten können. Eintauchen, schwimmen, auftauchen – plötzlich muss das alles viel effizienter ablaufen. Freiraum für Fehler gibt es keine. Das frustriert manchmal massiv, doch wenn man zur Abkühlung in ein früheres Gebiet zurückkehrt, ist man erstaunt, wie leicht das auf einmal von der Hand geht. Das Spiel erzieht uns zu Plattformer-Gurus!

Großartig ist ebenso, wie Glaiel und McMillen es geschafft haben trotz überschaubaren Spielmechaniken viel Abwechslung in ihr Spiel einzubauen. Nicht nur die Aufgaben sind in ihren Erscheinungsformen und Anforderungen mannigfaltig, sondern auch thematisch unterscheiden sich die Gebiete stark. Zu Beginn bewegen wir uns noch durch die Ödnis. Doch schon bald betreten wir ein Fabrikgelände, wo uns Kanongeschosse um die Ohren fliegen. Oder wir steigen hinab in eine dunkle Höhle, die nur durch unseren eigenen Lichtschein erhellt wird. Entsprechend

vorsichtig tasten wir uns vor. Jedes Gebiet bringt nicht nur eine eigene Optik, sondern auch einen speziellen Kniff mit, der andere Anforderungen an uns stellt. Selbst wenn man sich an einer Umgebung satt gesehen hat, kann Ash zu seiner Spielkonsole zurückkehren und dort alternative Retro-Versionen von Leveln spielen. Diese werden durch Spielmodule freigeschaltet, die man unterwegs findet. Wer also wirklich alles in The End Is Nigh freispielen möchte, wird eine ganze Weile beschäftigt sein. ★

THE END IS NIGH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
Geforce 9500 GT / Radeon HD 2600
2 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo 2.4 GHz / Athlon X2 2.8 GHz
Geforce GT 220 / Radeon HD 4650
4 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION



großartiger Soundtrack witzige Animationen charmanter Retro-Stil
manche Ecken sehr detailliert nur wenige Soundeffekte

SPIELDESIGN



leicht zu lernen, schwer zu meistern kein unnötiger Zeitdruck
präzise Steuerung offene Spielwelt, tolles Leveldesign
abwechslungsreiche Aufgaben

BALANCE



schwer, aber fair gute Lernkurve Fehler sind immer nachvollziehbar
Karte illustriert Fortschritt gut Tumore optional

ATMOSPHÄRE / STORY



schräge Charaktere Humor lockert auf verrücktes Szenario
keine nennenswerte Hintergrundgeschichte Schauplätze bleiben konturlos

UMFANG



viele Retro-Spielmodule einige Geheimnisse zu entdecken
10 bis 15 Stunden Spielzeit über 600 Level Backtracking manchmal mühselig

FAZIT

Brutal schwerer 2D-Plattformer mit Metroidvania-Anklängen, der mit einem verrücktem Szenario und motivierender Lernkurve begeistert.

87



Durch in der Landschaft versteckte Spielmodule lassen sich Bonusspiele freischalten, die das Kerngameplay in ein Retro-Gewand stecken und etwas variieren.