

The Inner World – Der letzte Windmönch

BREZEL-FASCHISTEN?

Genre: **Adventure** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **Studio Fizbin** Termin: **30.10.2017**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

In The Inner World: Der letzte Windmönch rätseln wir uns mit einem breiten Grinsen durch ein handgezeichnetes 2D-Adventure im Kampf gegen die Brezel-Faschisten. Von Manuel Fritsch

Studio Fizbin aus Ludwigsburg veröffentlicht mit The Inner World: Der letzte Windmönch nach vier Jahren den lang erwarteten Nachfolger zum handgezeichneten 2D-Point-and-Click-Adventure The Inner World. In der Spielwelt Asposien sind ebenfalls ein paar Jahre vergangen und es liegt einiges im Argen: Während die Bewohner der Hohlwelt ihren ehemaligen Anführer Conroy im ersten Teil der Spielserie noch als üblen Tyrann verachteten, sorgte das vermeintliche Happy End und Roberts Befreiung von seinem Zieh-

vater für ein großes Missverständnis: Die selbsternannten »Conroyalisten« unter dem faschistischen Regime des Bösewichts Emil verehren den zu Stein verwandelten Tyrann nun als Märtyrer. Emil und seine Anhänger geben den Flötennasen die Schuld an Conroys Versteinerung. Sie kerkern die Bevölkerung ein und wollen sie als »Endlösung« in einem tiefen Brunnen entsorgen. Was der wütende Mob nicht weiß: Damit verurteilen sie sich selbst zu Tode, denn mit ihrem magischen Windlied versorgen die Flötennasen den gesamten Planeten mit Frischluft.

Die Brezel-Nazis

Die Parallelen zum Nationalsozialismus und der Verfolgung der Juden im Dritten Reich sind offensichtlich, und die roten Fahnen mit einer symbolisierten, umgedrehten schwarzen Brezel auf weißem Grund beziehen sich eindeutig auf die Zeit nach Hitlers

Machtergreifung 1933. Eine nur auf den ersten Blick brisante Mischung, denn Studio Fizbin besitzt das nötige Fingerspitzengefühl, diese Themen kindgerecht und einfühlsam in ihr stets fröhliches und märchenhaftes Universum einzubinden. Der letzte Windmönch ist nämlich trotz aller Schwere ein unglaublich lustiges und warmherziges Gute-Laune-Spiel, gespickt mit spaßigen Dialogen, Situationen und Rätseln. Wie auch im Vorgänger treffen wir neben skurrilen Lebewesen wie Schrofs und Wollmäusen auch auf allerhand irrwitzige Charaktere. Eine bedrückende oder gar belastende Atmosphäre stellt sich über die gesamte Spielzeit von rund zehn bis zwölf Stunden nicht ein, was aber nicht heißt, dass das Spiel die Thematik nicht ernst nimmt. Die Anlehnungen an die deutsche Vergangenheit sind stets so eingearbeitet, dass sie auch innerhalb der Welt Asposiens funktionieren und für er-



Nach dem Ende der Tyrannei von Conroy hat der Brezel-Faschist Emil die Macht an sich gerissen.



Die handgezeichnete Welt von Asposien ist so schrullig wie gewohnt, aber noch detailreicher und liebevoller.



Das Dialogsystem gibt uns verschiedene Themengebiete zur Auswahl. Bereits gehörte Antworten sind ausgegraut.



Wahlweise können Untertitel und Sprechblasen an die Charaktere mit Text eingeblendet werden.

Muss ich Teil 1 gespielt haben?

Um auch Neulingen den Einstieg in die Welt von Asposien zu erleichtern, haben die Autoren die Hauptfigur Robert drei Jahre lang versteinert in den Wald gestellt. So bietet seine Verwunderung und das Ausfragen der Bewohner über die veränderte Welt auch Neueinsteigern die Möglichkeit, sich erklären zu lassen, was bisher geschehen ist. Der letzte Windmönch ist komplett ohne Vorwissen spielbar, daher haben sich Entwickler und Publisher wohl auch dazu entschieden, keine »2« im Titel zu nutzen.

wachsene Spieler manchmal sogar hintergründige Anspielungen bereithalten. Beispiel: Bereits zu Beginn trifft Robert eine Malerin, die sich auf Fälschungen spezialisiert. Sie berichtet, dass sie aktuell an Conroys »geheimen Tagebüchern« arbeitet, die sie an die Presse verkaufen möchte.

Lob an die Autoren: Die witzigen Texte haben uns mehrmals zum Schmunzeln gebracht und vereinzelt laut auflachen lassen. Einen wichtigen Teil tragen besonders die hervorragenden Sprecher bei, die bis in die kleinsten Nebenrollen überzeugen. Die Qualität der Dialoge und Sprecher in Verbindung mit den Animationen machen die Figuren lebendig und die Welt von Asposien trotz ihrer völligen Überdrehtheit glaubhaft und stimmig. Wir haben herzlich gelacht über den Ki-oskbesitzer, der uns von seinen schwachsinnigen Geschäftsideen berichtet, und genervt mit den Augen gerollt über Roberts unfassbare, aber liebenswürdige Naivität.

Klassische, aber gute Rätselkost

Spielerisch bleibt das Spiel seinen Wurzeln treu. Studio Fizbin wagt keine Experimente



Manuel Fritsch
@manuspielt



Hach, was für ein herzliches Wiedersehen mit alten Bekannten! Ich habe mich sehr gefreut, mit Robert, Laura und natürlich Hack zurück nach Asposien zu reisen und erneut Schrofs, Wollmäuse, Flötennasen und andere schrullige Wesen zu treffen. Fizbin hat die Stärken des Vorgängers konsequent ausgebaut und ein herzerwärmendes, emotionales wie witziges und toll geschriebenes Adventure erschaffen, dessen Universum spätestens mit diesem Teil nicht mehr aus der deutschen Adventure-Historie wegzudenken ist. Von der thematischen Auseinandersetzung mit der Zeit des Nationalsozialismus hätte ich mir persönlich etwas mehr Gesellschaftskritik gewünscht, das Spiel weckt Empathie und ermöglicht auf eine sehr familienfreundliche Art einen ersten Kontakt mit den schwierigen Themen Hass, Ausgrenzung und Faschismus.



Wieder vereint: Das Trio aus den Flötennasen Robert und Laura und der aufmüpfigen Taube Hack.

und liefert Adventure-Rätselkost der alten Schule. Wir stecken alles, was nicht niet- und nagelfest ist in unsere unendlich große Guybrush-Threepwood-Gedenk-Tasche und kombinieren alles mit allem, um die oft naheliegenden, aber trotzdem nicht immer einfachen Rätselaufgaben zu lösen. Genretypisch denken wir an manchen Stellen zu kompliziert, an anderen sind die Lösungen erst auf den zweiten Blick wirklich nachvollziehbar. Durch die Beschränkung auf jeweils zwei bis drei Schauplätze in jedem der insgesamt sechs Kapitel lassen sich durch aufmerksames Zuhören und etwas Herumprobieren die meisten Aufgaben gut lösen. Ein umständliches Absuchen nach verpassten Gegenständen entfällt, Objekte oder Personen mit Interaktionsmöglichkeiten werden per Hotspot eingeblendet. Bleiben wir trotzdem mal stecken, lenkt uns ein dynamisches Hilfesystem in die richtige Richtung. In einer Übersicht erfahren wir auf einen Blick, was unser aktuelles Ziel ist, und können uns auf Wunsch einen kleinen Tipp geben lassen, wo und wie es vermutlich weitergeht. Adventure-Kombinationsrätsel (»Benutze Wollmaus mit Pfütze«, »Wringe klatschnasse Wollmaus über Teekanne aus«) werden durch vereinzelt eingestreute Musik-Aufgaben oder unterhaltsame und kreative Minispiele aufgelockert, bei denen wir beispielsweise die Sprache einer unbekannten Spezies lernen.

Darf's noch etwas Hack sein?

Nicht ganz neu, aber definitiv eine Bereicherung ist der Wechsel zwischen den drei Hauptfiguren Robert, Laura und der treuen Taube Hack. Der wurstförmige Fanliebling aus dem Vorgänger kann diesmal direkt gesteuert werden, ebenso wie Laura, die sarkastische und selbstbewusste Rebellin. Ist das Trio gemeinsam unterwegs, lässt sich nahtlos zwischen den drei Figuren wechseln. Alle besitzen unterschiedliche Fähigkeiten, aber greifen auf das gleiche Inventar zurück. So kann Hack beispielsweise fliegen, um höher gelegene Objekte für die Gruppe zu ergattern. Je nach Situation sind

wir aber auch mal alleine mit Laura oder Robert unterwegs.

Der letzte Windmönch ist eine gelungene Fortsetzung, die ohne jegliche Vorkenntnisse funktioniert. Das Spiel mag im Vergleich zu aktuellen Genre-Entwicklungen etwas altbacken anmuten, aber die spürbare Liebe und Hingabe der Entwickler für die Charaktere, Welt und Geschichte machen das Spiel zu etwas ganz Besonderem – nicht nur für ausgewiesene Flötennasen-Fans. ★

THE INNER WORLD DER LETZTE WINDMÖNCH

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 4600
Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600
2 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2100T / AMD FX 4100
Geforce 9500 GT / Radeon HD 3670
2 GB RAM, 1,6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schöne, handgezeichnete Spielwelt
- schrullige und mannigfaltige Charaktere
- sehr gute, professionelle Synchronsprecher
- toll ausgestaltetes Welt-Design
- atmosphärischer Soundtrack

SPIELDESIGN



- sehr gutes Rätseldesign
- robuste Point-and-Click-Steuerung
- Gamepad-Support
- lustige und einfühlsame Dialoge
- immer gleiche, nervige Standardsätze

BALANCE



- schwere, aber meist logische Rätsel
- sehr einsteigerfreundlich
- dynamisches Hilfesystem
- Hotspot-System, keine Pixeljagd
- teils zu wenig Hinweise durch Spielwelt

ATMOSPHÄRE / STORY



- emotionale und liebevoll erzählte Geschichte
- humorvolle Dialoge mit guten Gags
- fantastischer Zeichentrick-Flair
- kindgerechter Umgang mit Faschismus
- oft nervig naive Hauptfigur

UMFANG



- zehn bis zwölf Stunden Spielzeit
- sechs Kapitel
- drei spielbare Figuren
- abwechslungsreiche Rätselaufgaben
- versteckte Details und Dialoge

FAZIT

Wunderschön gezeichneter und charmanter Adventure-Nachfolger mit tollen Rätseln, lustigen Dialogen und viel, viel Herz.

