

Hob

LIEBE AUF DEN ZWEITEN HOBS

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Runic Games** Entwickler: **Runic Games** Termin: **26.9.2017** Sprache: **Deutsch**
 USK: ab **12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Mit Hob versucht sich Torchlight-Entwickler Runic Games an einem Action-Adventure, das auf Erkundung statt Erklärung setzt.

Von Rae Grimm

Manchmal ist es Liebe auf den zweiten Blick. Oder im Fall von Hob vielleicht eher auf den zweiten Sprung. Das neue Spiel der Torchlight-Entwickler Runic Games hat es uns anfangs nämlich nicht leicht gemacht, es zu mögen. Schuld daran: Die Mischung aus Jump & Run und Action-Adventure wirft uns ohne große Erklärungen in eine unbekannte Welt. Aber genau dieses Manko ist es am Ende auch, das zum besonderen Charme von Hob gehört.

Erkundung statt Erklärung

Wir landen in einer farbenfrohen Welt voller freundlicher Roboter, bizarrer Kreaturen, tiefer Schluchten und mysteriöser Mechanismen, die dem Ganzen ein leicht cyberpunkiges Flair geben. Oder geben würden, wären wir nicht außerdem von Natur umgeben. Natur und aggressivem rosa Glibber, der die Wälder und Seen überwuchert sowie Flora und Fauna gleichermaßen aus dem Gleich-



Ein Knopfdruck kann in viele Dinge bewirken, etwa gigantische Mechanismen in Gang setzen.

gewicht bringt. Worum es in Hob eigentlich geht, wird nie direkt erklärt, das kleine Spiel kommt ohne Sprachausgabe und (abgesehen von ein paar Item-Erklärungen) auch ohne Texte aus. Stattdessen erzählt sich die Geschichte überraschend organisch durch das Gameplay, das im Kern daraus besteht, neue Wege zu erschließen. Egal, was wir in Hob tun, letztlich läuft es darauf hinaus, einen weiteren Weg zu öffnen, um die Welt von dem rosa Glibber und den mit ihm kom-

menden fiesen Kreaturen zu befreien. Hierfür rätseln, springen und kämpfen wir uns in Iso-Ansicht durch die Landschaft und lassen den Blick so weit schweifen, wie es uns die feste Kamera erlaubt. Der Held ist ein mysteriöses, geschlechtsloses Figürchen, das ein wenig an den Charakter im PlayStation-Hit Journey erinnert. Abgesehen vom Schwert und dem mechanischen Arm, den unser kleiner Held nach einem unglücklichen Zusammentreffen mit der rosa Grütze verpasst bekommen hat.

Der Weg ist das Ziel

Der Robo-Arm in Hob dient nicht nur dazu, Gegnern eins auf die Zwölf zu geben (oder possierliche Tiere zu streicheln), sondern auch, um die Rätsel zu lösen. Daher bauen wir ihn auch nach und nach aus, sodass wir mit ihm etwa bröckelige Wände zertrümmern, von einer Plattform zur nächsten teleportieren oder mit einem Enterhaken aus blauer Energie an zuvor unerreichbare Orte schwingen können. Die Welt von Hob ist nämlich ein einziges Umgebungsrätsel. Jedes Rätsel in Hob lässt sich auf die Frage herunterbrechen: »Wie komme ich da hin?« Und jede Aktion, die wir durchführen, ist zumindest ein Teil der oft überraschend komplexen Antwort. Sei es nun, dass wir kleine Lämpchen zum Leuchten bringen, indem wir



One-Hit-Kills sind in Hob keine Seltenheit. Zum Glück können wir Gegner aufeinanderhetzen.

sie in der richtigen Reihenfolge anordnen oder dass wir Blöcke verschieben, um die Stromzufuhr in bestimmten Bereichen einer gewaltigen Maschine wiederherzustellen. Diese kleinen Aufgaben fügen sich so nahtlos ins übrige Geschehen, dass es schwerfällt, Hob für seinen Spielfluss nicht zu bewundern, der uns immer wieder neue Welten eröffnet.

Eines der größten Highlights des Spiels ist es nämlich, wenn wir den passenden Schlüssel für ein Portal finden und aus einer Schlucht plötzlich ein neuer Teil der Welt emporschießt! Wo vorher noch ein ferner Horizont zu sehen war, liegt plötzlich ein verzauberter Wald oder eine Wasserwelt. Das Leveldesign ist dabei so durchdacht, dass es uns nahezu immer in die richtige Richtung lenkt. Erst später, wenn wir an bekannte Orte zurückkehren, laufen wir Gefahr, uns zu verirren, weil die einst fast lineare Welt dann viel offener ist.

Finden statt Craften

Hob bietet auch ein kleines Rollenspiel-System, das nicht weiter weg vom Looten und Leveln aus Torchlight sein könnte. Gegner zu besiegen, bringt uns bestenfalls ein wenig Energie für den Lebensbalken oder ein paar grüne Bällchen, mit denen wir uns Verbesserungen kaufen können. Mit ihnen kann sich unser kleiner Held beispielsweise hinter Gegner teleportieren, stärkere Kombo-Angriffe ausführen oder geschickter ausweichen. Die Baupläne verstecken sich in Säulen und werden mit einem Faustschlag befreit und gesammelt. Auch Mana- und Gesundheitsverbesserungen müssen erst entdeckt und geborgen werden.

Für ein Spiel, das auf den ersten Blick so putzig ist, sind die Kämpfe ganz schön hart.



Rae Grimm
@freakingmuse

Am Anfang war ich enttäuscht. Der Beginn von Hob zog mich nicht in seinen Bann und fast wäre ich versucht gewesen, das Spiel nach nur einer Stunde beiseitezulegen. Ich bin froh, dass ich es nicht getan habe. Hob ist eine faszinierende Mischung aus minimalistischen und komplexen Ideen, die so nahtlos und organisch ineinander übergehen, dass sich ein stimmiges Gesamtbild ergibt. Der große Fokus auf die Erkundung ohne jede Erklärung ist großartig – allerdings ist es dennoch etwas schade, dass Hob keine interessante Geschichte erzählt. Wobei, an manchen Stellen hätte ich mir vielleicht doch eine Erklärung gewünscht. Zum Beispiel, wenn man eines der putzigen Tierchen streicheln möchte, aber nicht weiß, wie das geht und es stattdessen aus Versehen zu Mus verarbeitet. Ich habe deshalb noch immer ein schlechtes Gewissen.



»Und wie komme ich jetzt da hin?« ist die Frage, auf die alles in Hob hinausläuft.

Gerade die größeren Kreaturen können uns mit nur einem Schlag töten – selbst auf den niedrigeren Schwierigkeitsstufen. Um zu überleben, müssen wir viel ausweichen und blocken, um den richtigen Moment für eine Gegenattacke abzuwarten. Dabei sind die Klopereien nicht sonderlich komplex, allerdings dank der One-Hit-Kill-Mechanik nicht immer leicht zu meistern. Frustrierend wird es erst, wenn uns ein und dieselbe Kreatur zum wiederholten Mal ausschaltet und wir an einem der vielen, aber vom Todesort mitunter weit entfernten Speicherportale spawnen. Dann heißt es umständlich zurückhüpfen – nur um wieder mit einem einzigen Schlag erledigt zu werden.

Noch mehr Frust kann aufkommen, wenn Crashes und Glitches wie verschwindende Kreaturen und Wände den Spielfluss bremsen. Oder wenn uns die Mechanik den Weg versperrt: Stehen wir nicht an genau der richtigen Stelle vor einem Button, kann es vorkommen, dass wir eine Tür nicht öffnen können. Und anstatt zu springen, bleibt der kleine Held manchmal an Vorsprüngen hängen oder hüpfert komplett am Ziel vorbei. Die automatische Kamera mag zwar atmosphärisch sein, gerade in Kombination mit dem teils arg hakeligen Sprungmechanismus sorgt sie aber für einigen Ärger.

Malerische Umgebung

Die Welt von Hob versöhnt uns allerdings in Teilen mit den Steuerungsmacken. Wir durchstreifen verträumte Wälder, trockengelegte Kanalisationen, elektrisierende Wüstengegenden, finstere Höhlen und überwucherte Wasseranlagen. Trotz der inhaltlichen Abwechslung zieht sich visuell ein klarer roter Faden durchs Spiel. Die mechanischen Gebilde und Gerätschaften, die die Welt zusammenhalten, zieren die gesamte Umgebung. Es ist ein Genuss, die von den Entwicklern in den Levels verstreuten Aussichtspunkte aufzusuchen und ähnlich wie in Abzu ein wenig an ihnen zu verweilen und die Welt zu beobachten.

Der bunte Cel-Shading-Look geht Hand in Hand mit einer fantastischen Lichtstimmung, die Hob erst so richtig zum Leben erweckt. Atmosphärisch untermalt wird das Ganze von einem großartig minimalistischen

Soundtrack, der sich mehr auf eine stimmige Geräuschkulisse als auf tatsächliche Musik konzentriert, um die Welt zum Leben zu erwecken. Ein Wermutstropfen ist allerdings, dass einzelne Versatzstücke wie aufgebrochene Gitter und dergleichen immer und immer wieder auftauchen. Es hilft auch nicht, dass die Welt dank des rosa Glibbers nur spärlich bewohnt ist und wir erst nach und nach auf Tierchen treffen. Schade, denn das Kreaturendesign ist eine gelungene Mischung aus No Man's Sky und Pikmin. Immerhin ist so jede Begegnung mit den kleinen Pflanzentierchen ein kleines Highlight. So wie Hob eigentlich. ★

HOB

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-560 / Phenom II X4 805
Geforce GTX 550 Ti / Radeon HD 7720
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-860 Quad / AMD FX-8120
Geforce GTX 750 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 farbenfrohe Fantasiewelt
- 👍 ausdrucksvolle Lichtstimmung
- 👍 unterschiedliche Areale recht gleich
- 👎 teils problematische, feste Kamera
- 👍 putziges Charakterdesign

SPIELDESIGN



- 👍 großartige Welterschließung
- 👍 interessante Umgebungsrätsel
- 👍 Erkundung statt Erklärung
- 👍 minimale Rollenspiel-Elemente
- 👎 ungenaue Sprungmechanik

BALANCE



- 👍 mehrere Schwierigkeitsstufen
- 👍 Monster können gegeneinander aufgehetzt werden
- 👎 One-Hit-Kills
- 👎 einige Bugs und Glitches
- 👍 Gegner sind stark, aber nicht schwer zu bekämpfen

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 tolles Sounddesign
- 👍 Story wird organisch durch Gameplay erzählt
- 👍 bezaubernde Umgebung
- 👎 keine interessante Geschichte
- 👎 keine spannende Charaktere

UMFANG



- 👍 umfangreiche, große Umgebung
- 👍 gegen Ende viel Backtracking
- 👍 viele Geheimnisse
- 👎 langatmiger Einstieg
- 👎 kein Wiederspielwert

FAZIT

Ein charmantes Action-Adventure, das uns in einer bezaubernden Umgebung auf die Suche nach dem richtigen Weg schickt.

