

Hollow Knight

EINE (FAST) SICHERE BANK

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Team Cherry** Entwickler: **Team Cherry** Termin: **24.2.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Typisch für das Genre: Vielerorts können wir erst weiter, wenn die Figur neue Fähigkeiten gelernt hat.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Das, was zwischen mir und Hollow Knight existiert, kann nur als Hassliebe bezeichnet werden. Viele Metroidvania-Spiele gehören zu meinen absoluten Lieblingstiteln, das Genre begleitet und fasziniert mich seit Jahren. Mit den bestrafenden und unbarmherzigen Mechanismen der Souls-Spiele, bei denen der Fortschritt von Stunden durch einen unüberlegten Schritt verloren gehen kann, komme ich dagegen nur sehr begrenzt klar. Hollow Knight vermählt nun ausgerechnet diese beiden Genres und ich bin hin und her gerissen: Die meiste Zeit liebe ich dieses Spiel für seine wunderschöne Grafik, die wohlige schaurige Atmosphäre und das durchdachte Level- und Gegnerdesign. Aber es gibt immer wieder Momente, in denen ich es für seine gnadenlose Brutalität am liebsten für immer von meiner Festplatte verbannen möchte. Hollow Knight ist nie unfair, aber es bestraft mich für meinen Geschmack zu hart und wirft mir unnötig viele Steine in den Weg. Dass es mich trotz meiner Wut immer wieder zurück in den unbarmherzigen Untergrund zieht, spricht für diese Welt.

Der handgezeichnete 2D-Plattformer Hollow Knight vermählt Metroid- vania-Tugenden mit fordernden Souls-Elementen.

Von Manuel Fritsch

Hollow Knight ist ein sehr düsterer, atmosphärisch dichter Plattformer des Indie-Studios Team Cherry. Der Debüttitle der Australier wurde über Kickstarter finanziert und besticht durch seinen wunderschönen, handgezeichneten Stil. Lediglich mit einem Nagel bewaffnet machen wir uns als furchtloser Käfer auf, in einem lang vergessenen Insekten-Königreich unter der Erde mächtige Artefakte und Schätze zu heben.

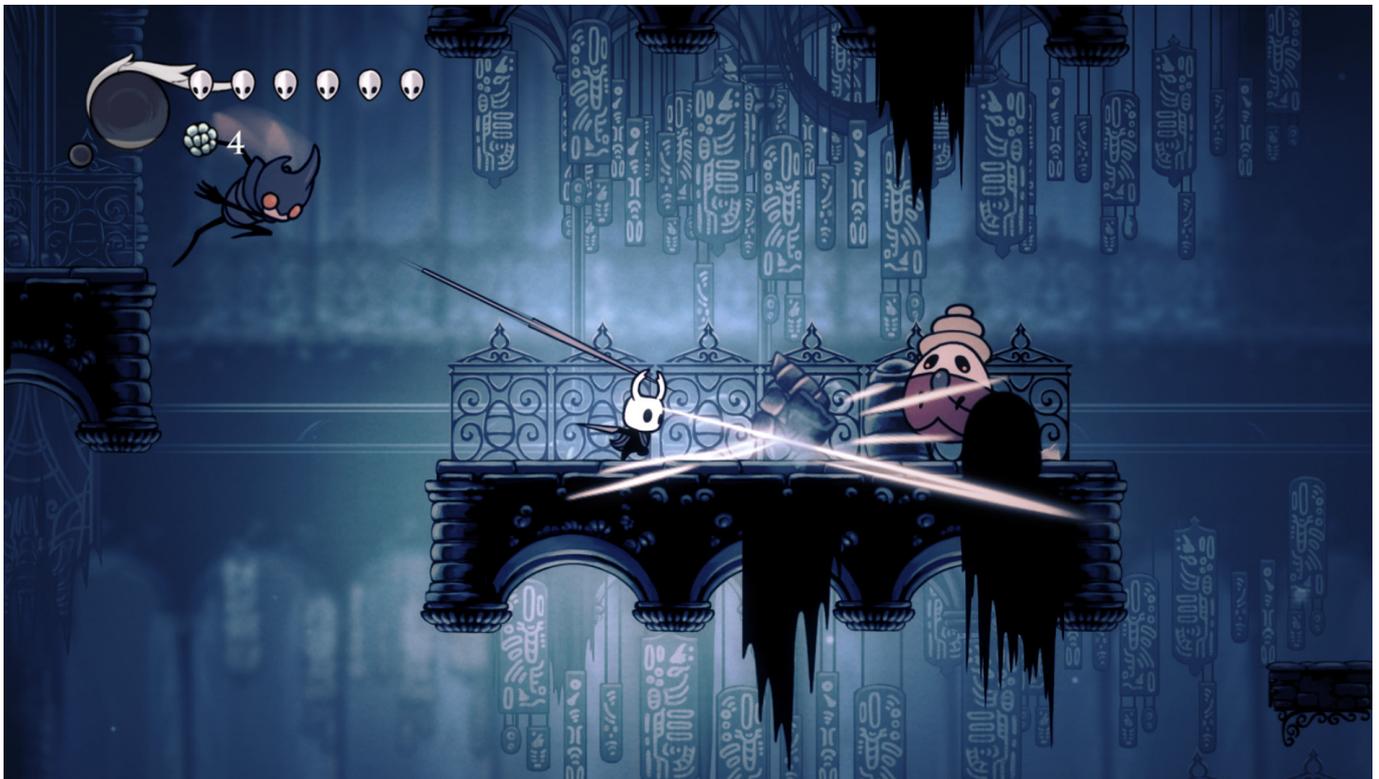
Die abwechslungsreichen, weitläufigen Areale sind von Anfang an grundsätzlich frei erkundbar und führen uns in sumpfige, mit giftigen Gasen durchsetzte Höhlen, verwilderte Gartenanlagen, die regnerische alte Hauptstadt oder eine noch aktive Mine voller stacheliger Kristalle. Vielerorts treffen wir genretypisch an unüberwindbare Hindernisse, an denen unsere Reise ins Stocken gerät. Dorthin gelangen wir erst, wenn wir die dafür benötigte Fähigkeit erlangt haben. Den Großteil dieser neuen Fähigkeiten erhält unsere Spielfigur als Belohnung nach Kämpfen gegen größere Bossgegner. Dank Doppel-

und Wandsprung oder einem Vorwärtshechten in der Luft fällt so auch das Navigieren und oft nötige Backtracking durch bereits bekannte Levelabschnitte leichter.

Die Qual der Wahl

Hollow Knight hat nur einen Schwierigkeitsgrad und dieser ist überdurchschnittlich hoch – auch Standardgegner haben Angriffsmuster, die aufmerksam studiert werden wollen. Als Ausgleich wirft jeder Kampf etwas Seelenenergie und Geo-Münzen ab. Die Seelenenergie ist aus zwei Gründen wichtig: Wir benötigen sie, um sie als einzige Fernattacke in Form einer mächtigen Energiewelle auf Feinde zu schleudern. Viel wichtiger aber: Die gleiche Ressource ermöglicht unserer Figur eine Selbstheilung auszuführen. Dafür müssen wir an einem ruhigen Ort meditieren – Angriffen sind wir in dieser kurzen Zeit schutzlos ausgeliefert.

Schaffen wir es trotz aller Widerstände, etwas Geo anzusammeln, helfen uns sogenannte »Charms« (im deutschen: Talismane), die uns die in der Welt verteilten Händler verkaufen. Diese mystischen Anhänger erlauben das Feinjustieren der Spielfigur, verbessern die Angriffs- oder Verteidigungswerte, verringern den Rückstoß bei Treffern oder fungieren als Magnet für Münzen. Über den Verlauf der rund 30 Stunden andauernden Kampagne kaufen und finden wir eine große Bandbreite dieser Anhänger, aller-



Hollow Knight ist ein forderndes Spiel, vor allem bei mehreren Feinden gleichzeitig ist höchste Konzentration gefragt.

dings lassen sich nur eine Handvoll davon gleichzeitig ausrüsten. So müssen wir stets abwägen, was uns für die aktuelle Aufgabenstellung wichtiger ist. Selbst die Tatsache, dass man die eigene Position auf der Karte sieht, kostet einen von anfangs lediglich vier kostbaren Steckplätzen.

Metroidvania trifft Dark Souls

Die Währung Geo wird nicht nur gebraucht, um neue Talismane oder beispielsweise ein Waffenupgrade beim Schmied zu kaufen, sondern muss auch angespart werden, um Karten, verbindende Schnellreisestationen und sogar Speicherpunkte freizuschalten. So kann es schon mal passieren, dass wir mit letzter Kraftreserve an einem der spärlich gesäten Bahnhofstationen ankommen – nur um dann dort festzustellen, dass unsere Geldreserven nicht ausreichen, um sie zu aktivieren. Als wäre das nicht schon brutal genug, verlieren wir auch noch alle Geos an dem Ort unseres Bildschirmtodes.

Wer ist hier der Boss?

Die Entwickler schöpfen das ungewöhnliche Insektensetting voll aus. Bosse wie das mit tödlichen Speeren bewaffnete Fangheuschrecken-Trio oder der Mistkugel-werfende »Dung Defender« bleiben auch nach dem

Spiel noch lange in Erinnerung. Allerdings setzen die Macher augenscheinlich alles daran, dass nur ein Bruchteil aller Spieler diese Highlights jemals zu Gesicht bekommt. Die meisten Metroidvania-Titel setzen direkt vor schwierigen Passagen oder Bossen einen Checkpoint. Hollow Knight nicht. Selbst die Strecke vom Speicherpunkt zum Bossareal ist mit tödlichen Feinden gespickt und erfordert im Schnitt rund drei bis vier Minuten Spielzeit, bis der eben verlorene Bosskampf erneut angegangen werden kann. Nicht selten wird bereits dieser Gang zur Tour de Force, denn wer übermütig ist und nicht jeden einzelnen Gegner respektiert, nimmt unweigerlich Schaden.

Ein Juwel, doch nicht für jeden

Hollow Knight ist ein faszinierendes Spiel, allerdings sorgen ein paar Designentscheidungen dafür, dass man den Plattformernicht uneingeschränkt empfehlen kann. Die wenigen, weit auseinanderliegenden Speicherpunkte, der Verlust sämtlicher Geos nach dem Tod, der nötige Grind und nicht zuletzt die nervig langen Wege zu den Bossen sind bewusste Hürden der Entwickler, die die Spielerschaft hart ausfiltern: Wer nicht leidensfähig ist und sich nicht Dutzenden Stunden mit vollem Ehrgeiz in ein Spiel

verbeißen möchte, wird wenig Gefallen an diesen unbarmherzigen Systemen finden. Wer jedoch durchhält und sich darauf einlassen kann, wird reich belohnt. ★

HOLLOW KNIGHT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E5200 / Athlon 5600B
Geforce 9800 GTX / Radeon HD 4850
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 i5 650 / Phenom 9850
Geforce GTX 560 / Radeon HD 5850
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 wunderschöne, handgezeichnete Welt 👍 tolle Animationen und Effekte 👍 erfrischendes Insekten-Setting 👍 stimmungsvoller Soundtrack
👎 keine Sprachausgabe, Dialoge nur in Textform

SPIELEDISIGN



👍 gelungener Mix aus Metroidvania & Dark Souls 👍 nicht linear, viel zu entdecken 👍 optionale Bosskämpfe 👍 flexibles & taktisches Talisman-System
👎 ausuferndes Backtracking und lange Wege

BALANCE



👍 sehr schwer, aber nicht unfair 👍 Talismane erlauben Anpassung an Spielstil
👎 keine Speicherpunkte vor Endgegnern
👎 Frustration durch Seelenverlust
👎 keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 atmosphärisch dichte Höhlenwelt 👍 mystische Hintergrundgeschichte
👍 skurrile Charaktere und Feinde 👍 gut inszenierte Schlüsselmomente
👎 vage Story verliert sich in Andeutungen

UMFANG



👍 riesige Kampagne über 30 Stunden 👍 mehrere optionale Bosskämpfe
👍 versteckte Nebenquests und Secrets
👍 Talismane verändern Spielgefühl
👍 hoher Wiederpielwert

FAZIT

Knackig schweres, handgezeichnetes Metroidvania mit enormem Umfang für gute Spieler mit viel Geduld und hoher Frustrationstoleranz.



Was bedeutet Metroidvania?

Es passiert nicht oft, dass ein Spiel den Namen eines ganzen Genres prägt. Die einprägsame Wortkombination »Metroidvania« entsteht, als sich Castlevania mit »Symphony of the Night« von seinen Wurzeln entfernt und sich spielerisch stark am Genre-Opa Super Metroid orientiert. Als Metroidvania bezeichnet man seitdem Spiele, in denen Bereiche der Spielwelt bereits sichtbar sind, aber erst im späteren Verlauf durch freischaltbare Fähigkeiten oder Gegenstände erreicht werden können. Das damit verbundene Progressionsgefühl ist untrennbar mit dem Erkunden der Karte und Backtracking verbunden. Aktuelle Vertreter dieses Action-Subgenres sind Ori and the Blind Forest, Axiom Verge oder WayForward's Shantae-Reihe.