

West of Loathing

KÜHE SCHUBSEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Asymmetric** Entwickler: **Asymmetric** Termin: **10.8.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **11 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Krakel-Look, Nekromanten und Wilder Westen. Hört sich nach einer kruden Mischung an. Aber West of Loathing macht daraus eines der lustigsten Rollenspiele des Jahres.

Von Petra Schmitz

Hingekrakelt wirkende Strichmännchen, alles in Schwarz-Weiß, trotzdem bietet West of Loathing in den Optionen einen Modus für Farbblinde an. »You never know.« Man weiß ja nie. Und damit wäre zumindest der Humor von West of Loathing schon mal in Teilen abgesteckt. Ja, das Rollenspiel von Asymmetric ist oft haarsträubend albern. Die meiste Zeit ist es aber einfach nur witzig. Sofern man denn Englisch beherrscht und bereit ist, eine Menge zu lesen.

Auf nach Westen!

Wachwerden, den abenteuerlichen Entschluss zum Aufbruch Richtung Wilder Wes-

ten fassen, der Familie Adieu sagen – das ist der Auftakt von West of Loathing. Zuvor haben wir uns noch entschieden, ob wir einen Nahkämpfer (Cow Puncher), einen Magier (Beanslinger) oder einen Schurken (Snake Oiler) spielen wollen. Wenn wir bald darauf auch das Tutorial-Städtchen mit unserem schielenden Pferd (es hat schlimme Dinge gesehen!) und unserer neuen Partnerin (ihre Familie wurde von verhexten Kühen getötet) verlassen, haben wir mehr gleichermaßen bescheuerte wie clevere Dialoge geführt, als gemeinhin in einem Spiel Platz haben. Und dabei war das nur der Auftakt!

Streichelzoo für tote Tiere

West of Loathing nimmt zuallererst mal den Western auf die Schippe, klar. Aber die Entwickler lassen sich dadurch nicht einschränken. Da ist etwa der Petting Cemetery, wo wir Tierskelette streicheln können, um einen Buff für den Tag abzustauben. Und das dürfte auch das beste Beispiel dafür sein, dass es mit Englischkenntnissen allein nicht ge-

tan ist. Man muss auch eine Menge (englischsprachiges) Popkulturwissen mitbringen und etwa den Originaltitel von Stephen Kings »Friedhof der Kuschteltiere« kennen, um wirklich jeden Witz und jede Anspielung in West of Loathing zu durchschauen.

Die Hauptstory hangelt sich an der Reise in den Westen entlang. Wir müssen als Hauptaufgabe einem Zug die Schienen ebnen, indem wir Hindernisse aus dem Weg räumen und etwa Felsen sprengen. Aber Dynamit liegt auch in West of Loathing nicht auf der Straße, jedenfalls nicht in rauen Mengen. Also nehmen wir Quests an, finden verlorene Briefe und Postboten wieder, stocken eine Stadtbibliothek um 33 Prozent (ca. ein halbes Buch) auf oder helfen, die örtlichen Banditen dingfest zu machen, weil der Sherf (sic!) verschwunden ist. Wir finden für einen Kaktusmann eine Kaktuslady, dringen in finstere Minen vor, lösen Rätsel, reden mit Goblins – und wir legen uns mit einem Nekromanten und seinem Kuhkult an, was den zweiten großen Handlungsstrang darstellt.

Action: Melee Attack
You will deal 75-79 damage to this target.

ATTACK! You have 6 Action Points.

Target: a scary Jellybean bandit

HP: 137 / 137

Muscle: 25
Mysticality: 24
Moxie: 40

Skills: [Icons for various skills]

Items: [Icons for various items with numbers]

Petzi Power und sein treuer Partner Susie im Kampf gegen Geleebohrendiebe. Die Kämpfe finden rundenweise statt.



Petra Schmitz
@Flausensieb

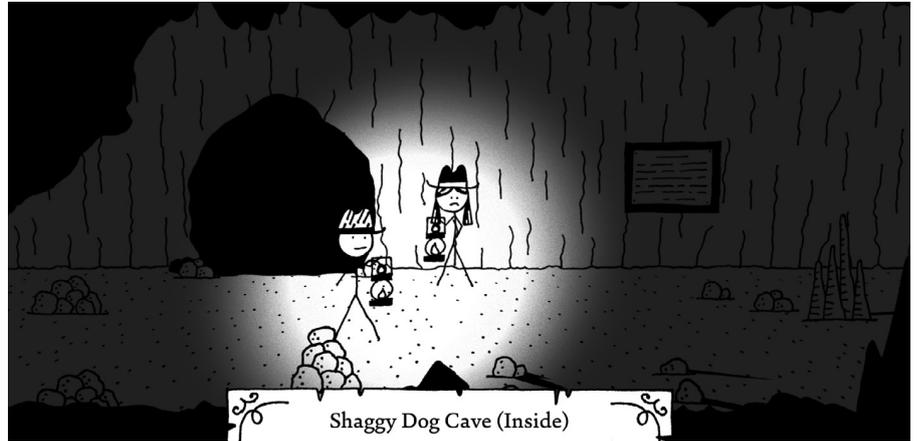


Mein erster großer Lacher in West of Loathing? Als ich auf der Farm der Eltern »Stupid Walking« gelernt habe. Da lese ich nur in einem harmlos erscheinenden Buch und kann – zack – plötzlich nicht mehr gescheit gehen. Okay, die Reminiszenz an Monty Pythons Ministry of Silly Walks lässt sich dann in den Optionen deaktivieren, aber ich bin ca. die Hälfte der Spielzeit gekrochen, gehüpft, getorkelt oder hab sonstige Verrenkungen gemacht. Weil's so gut in den allgemeinen Irrsinn des Spiels passte. Natürlich ist West of Loathing weit davon entfernt, makellos zu sein. Es mangelt an Komfort, und Sprachausgabe gibt's auch nicht. Aber mit so was rechne ich für das Geld gar nicht. Dafür habe ich haufenweise gute Witze und bekloppte Ideen erlebt. Aber nach Kingdom of Loathing (Kasten) hatte ich auch nichts anderes erwartet.

Besser mal den Wecker stellen

Wenn wir in West of Loathing nicht mit Hippies quatschen, die sich im Fort of Darkness breitgemacht haben oder in randvollen Spucketöpfen nach Ringen suchen, dann kämpfen wir gegen dämonische Clowns, Diebe, Kühe oder Totenbeschwörer. Rundenweise auf Feldern wie in The Banner Saga. Die Kämpfe sind – bis auf wenige Ausnahmen – durch Items und freischaltbare Skills (wir lesen Bücher) vergleichsweise leicht zu stemmen. Wir zünden Gegner mit Brandgeschossen an, legen sie mit einem Lassowurf oder einem Schlag für die Dauer einer Runde lahm, saugen ihnen mit einem Vampirskill Lebenspunkte ab oder hauen ihnen mit einem Kaktusteil (eine mögliche Waffe für den Cow Puncher) einfach auf die Omme.

Unseren Charakter können wir vom Spiel automatisch leveln lassen, oder wir verteilen die Erfahrungspunkte von Hand. Letzte-



Alle naselang geht's in Höhlen und Minen. Nicht immer ist es darin ... spannend.

res macht natürlich deutlich mehr Spaß, weil aber West of Loathing ohne sichtbare Level-ups auskommt, kann man die angehäuften Erfahrungspunkte auch schon mal vergessen. Man kann zwar dem Spiel das Leveln überlassen, aber was soll denn ein Cow Puncher mit Magie? Soll heißen: Der Automatismus funktioniert nicht unbedingt einwandfrei. Besser man stellt sich einen Wecker, der einen alle halbe Stunde an die Erfahrungspunkte erinnert.

Was sollte ich tun?

Vergessen kann man auch, was man eigentlich gerade vorhatte. In West of Loathing gibt's zig Schauplätze, an denen zig Gestalten zig Dinge wollen. Aber ein gescheites Questlog fehlt. Also lässt man sich entweder nicht von einer frisch entdeckten Farm voller

verrückter Kühe ablenken, oder man schreibt sich auf: Wer? Was? Wo? Und vielleicht auch wann. Alternativ fragen wir unseren Partner (sic!), jedoch rattert die junge Frau auch nur grobe Hinweise runter.

Allerdings ist ein großer Teil des Spaßes in West of Loathing das Entdecken von neuem Unsinn. Wer sich einfach nur treiben lässt, erreicht sein Ziel früher oder später auch irgendwie. Wahrscheinlich aber erst später. Nichtsdestotrotz: Wer ein Quäntchen Humor in sich hat, gutes Englisch spricht und ein Rollenspiel auch dann mag, wenn es einen nicht alle zwei Meter in die richtige Richtung stupst, der kann getrost zugreifen. ★

Eigentlich ein zweiter Teil

2003 brachte Asymmetric bereits das browserbasierte Rollenspiel Kingdom of Loathing raus, das West of Loathing in vielen Teilen ähnelt. Nur ist KoL (so die offizielle Abkürzung) eben nicht animiert. Wer aktuell noch mit sich hadert, ob er die zehn Euro für West of Loathing ausgeben will, kann den Vorgänger unter KingdomofLoathing.com zunächst ja mal ausprobieren. Kostet nämlich nix.

WEST OF LOATHING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 5000+
Geforce GT 720 / Radeon HD 3800
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 640 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stillichere Krakel-Look herrlich ironischer Western-Soundtrack guter Einsatz von Geräuschen überraschend abwechslungsreich keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN



Schnellreisystem gute Mischung aus Kämpfen, Dialogen und Erkunden launige Rundenkämpfe kein gescheites Questlog Inventar trotz Sortierfunktion unübersichtlich

BALANCE



leicht zu lernende Mechanik Kämpfe zumeist fair auf Wunsch automatische Charakterverbesserung Automatik nicht immer sinnvoll Rätsel hin und wieder etwas aufgesetzt

ATMOSPHERE / STORY



völlig durchgeknallte Welt einfache, aber funktionierende Hauptquest verrückte Gestalten an jeder Ecke pfiffig geschriebene Dialoge unzählige Anspielungen

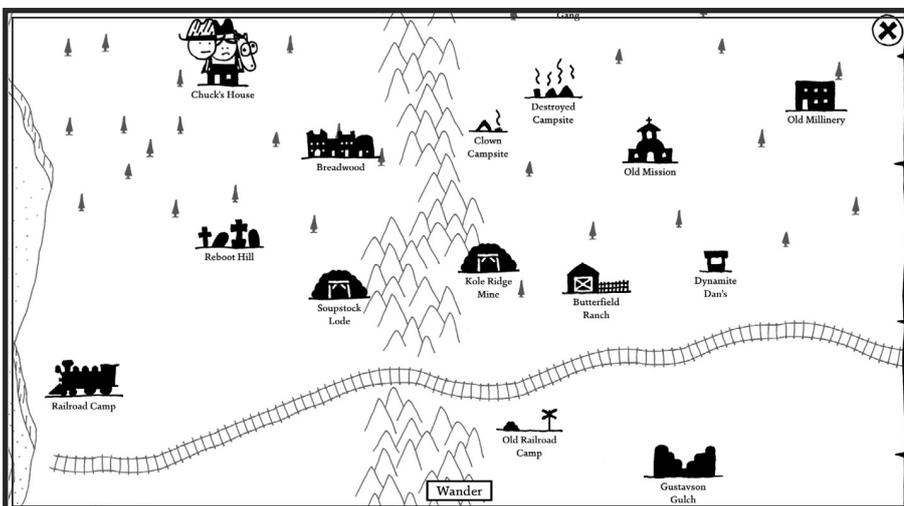
UMFANG



drei unterschiedliche Heldentypen viele Schauplätze viele Nebenaufgaben zig Items, Tränke und Klamotten Zufallsbegegnungen

FAZIT

Völlig verrücktes Rollenspiel für Leute mit Humor und guten Englischkenntnissen.



Mit einfachen Klicks reisen wir von Ort zu Ort über die Karte. Oft mit lukrativen Zufallsbegegnungen.