



TOD IM MINUTENTAKT

Genre: Action-Adventure Publisher: Devolver Digital Entwickler: Jan Willem Nijman, Kitty Calis, Jukio Kallio, Dominik Johann Termin: 3.4.2018
Sprache: Englisch, Deutsch USK: ab 0 Jahren Spieldauer: 2 bis 3 Stunden Preis: 10 Euro DRM: nein (GOG)

Nach Into The Breach ist Minit der nächste gehypte Indie-Titel, der mit seiner kurzen Spielzeit die Preis-Leistungs-Debatte befeuern dürfte. Dabei ist der Spiel gewordene Speedrun auf den zweiten Blick enorm tiefgründig. Von Florian Zandt

Devolver Digital hat schon lange kein Interesse mehr am Wiederkäuen altbewährter Formate. Das spiegelt sich auch in den oft ungewöhnlichen Titeln wider, die der Indie-Publisher über die Jahre veröffentlicht.

Nach ersten zaghaften Schritten mit den HD-Remakes der Serious-Sam-Serie folgen Spiele wie Hotline Miami, Hatoful Boyfriend, Enter The Gungeon oder Genital Jousting. Allesamt Titel, die sich durch im besten Sinne merkwürdige Spielideen auszeichnen.

Unter diesen gemeinsamen Nenner fällt auch Minit. Die Prämisse des Action-Adventures mit Rollenspiel-Elementen ist denkbar simpel: In bester Zelda-Manier schlägt ihr Büsche, Bäume und Gegner gleichermaßen zu Klump, während ihr immer wieder kleine Objekt- und Umgebungsrätsel lösen müsst und ebenso abgedrehten wie charmanten Charakteren begegnet.

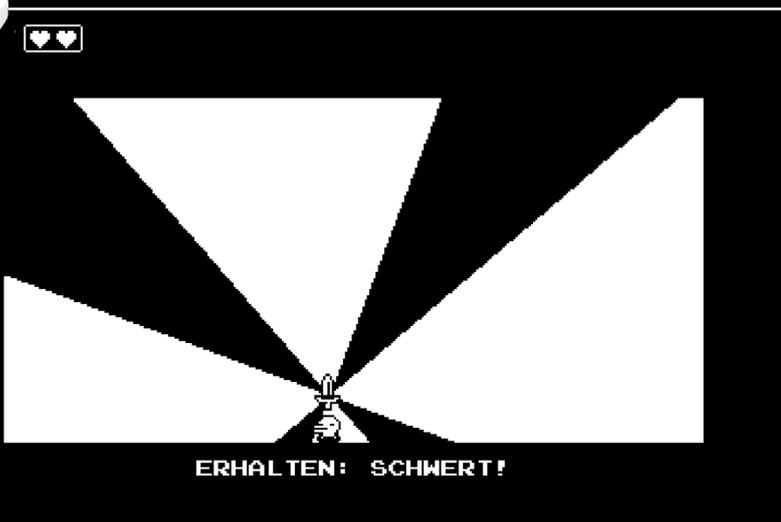
Alles wie gewohnt also, wäre da nicht dieser lästige Fluch, der euer Bildschirmleben nach nur 60 Sekunden beendet und euch wieder von vorn anfangen lässt – quasi »Und täglich grüßt das Murmeltier« mit Schwertgefuchtel und Herzcontainern.

Gabel, Messer, Schere, Licht

Dabei lockt euch das Spiel schon zu Beginn in eine beinahe schon zu offensichtliche Falle. Denn als eure Spielfigur – ein vogelartiger Pixelhaufen mit niedlichem Hundehäusertier und einer beschaulichen kleinen Hütte

– aufwacht, ist von einem bedrohlichen Timer noch nichts zu sehen. Dieser startet erst, sobald ihr am nahe gelegenen Strand ein verfluchtes Schwert aufammelt. Das Schwert ermöglicht euch zwar, Gegner zu erledigen und Schneisen in den Weg versperrende Büsche zu schlagen, setzt aber eurem virtuellen Leben eben auch nach kurzer Zeit ein unrühmliches Ende.

Ganz von vorne müsst ihr Minit aber nicht bei jedem Ableben beginnen. Das Spiel lässt euch beispielsweise bereits errungene Münzen, die ihr unter anderem zum Kauf zusätzlicher Herzen nutzen könnt, zusätzliche Lebensenergie oder wichtige Gegenstände behalten. Das ist besonders bei Letzteren wichtig, sind diese doch für das Vorankommen essenziell. Eine der ersten kleinen Aufgaben, die ihr in der überschaubaren Spielwelt erledigen müsst, ist die klassische »Töte Anzahl X von Monster Y«-Quest. Beseitigt ihr in diesem Fall also die fünf lästigen



Das magische Schwert ist der erste Gegenstand, den ihr findet – und derjenige, der den 60-Sekunden-Timer erst startet.



Das Feuer prasselt, der Hund hüpfert hin und her: Was anfänglich so idyllisch wirkt, wird schnell zu einem rasanten Spielerlebnis.



Florian Zandt
@zandterbird



Zugegeben, der Indie-Bonus macht einen Großteil des Reizes von Minit aus. Denn einen auf retro getrimmten Vollpreistitel mit dieser Optik, diesem Spielgefühl und dem cleveren Gameplay-Ansatz auf den Markt zu werfen, würde nicht funktionieren.

Umso besser, dass es Publisher wie Devolver Digital gibt, die derart schrägen Titeln eine Heimat bieten – und das zu einem mehr als fairen Preis. Denn für zehn Euro bekomme ich bei Minit zwei Stunden blendende Unterhaltung, die ich dank New Game Plus nach persönlichem Gusto verlängern und damit weiter auf Achievement-Jagd gehen kann.

Minit kondensiert in seinen 60-sekündigen Häppchen alles, was ein gutes Spiel braucht: einen logischen, nicht unter- und nicht überfordernden Aufbau, ein tolles Setting, ein großartiges Sounddesign und einen frischen Ansatz. Dass sich hinter der monochromen Fassade zusätzlich eine leise Kritik an der Waffenvernarrtheit von Videospielen (und -spielern) verbirgt, macht Minit nur noch sympathischer.

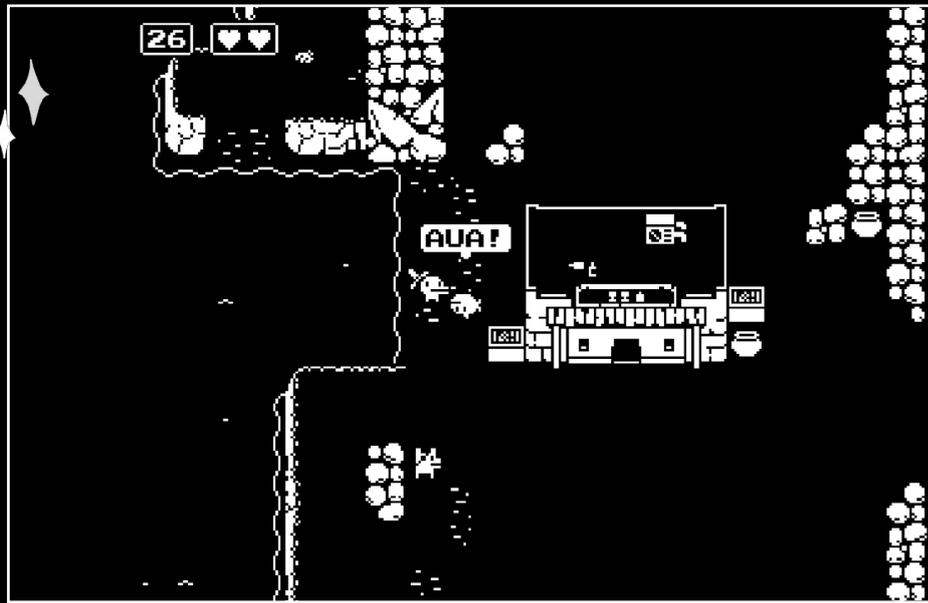
Krabben, die dem Krokodil-Kneipenbesitzer seine Gäste vergraulen, erhaltet ihr von diesem einen Pott Kaffee. Dieser ist nicht nur schwarz, heiß und lecker, sondern befähigt euch auch dazu, die überall in der Spielwelt herumliegenden Kisten hin und her zu schieben und euch so Zugang zu neuen Bereichen zu eröffnen.

Ich packe meinen Koffer und nehme mit...

Auf diese Weise hangelt ihr euch von Gegenstand zu Gegenstand und erschließt euch die Spielwelt Stück für Stück. Dieses stückweise Freilegen der Weltkarte motiviert gerade deshalb enorm, weil alle Gegenstände durch logische Rätsel und einfache Kombinationsaufgaben errungen werden können – ein Muss bei einem Spiel, das aufgrund seiner Prämisse dazu verleitet, schnell in Hektik auszubrechen.

Zudem haben alle Items einen bestimmten Nutzen, der sich direkt erschließt. So benötigt ihr beispielsweise einen Gartenhandschuh, um mit eurem Schwert auch Bäume fällen zu können. Klar, denn wer will beim Holzfällerspielen schon mit Splitter in den Händen in der Notaufnahme landen?

Blöd: Trotz des nachvollziehbaren Aufbaus wird erst relativ spät klar, auf was genau ihr in Minit überhaupt hinarbeitet. Schließlich weist nichts darauf hin, wie ihr den Fluch des Schwerts brechen könnt. Erst, als euch ein hilfreicher Mützenträger darauf hinweist, der Schwertfabrik im Norden der Spielwelt einen Besuch abzustatten, zeichnet sich ein deutliches Ziel ab. Was es mit



Zwar könnt ihr auch freundlich gesinnte NPCs vermöbeln, mehr als einen blöden (und in diesem Fall recht kurzen) Spruch hat das aber nicht zur Folge.

einem verfluchten Schwert auf sich hat, findet man schließlich am ehesten in der zugehörigen Fabrik heraus.

Humor ist, wenn man trotzdem lacht

Der Weg dahin ist gepflastert mit den schon genannten kurzweiligen Aktivitäten, aber auch mit schrägen Charakteren und jeder Menge humoristischen Einlagen. So findet ihr beispielsweise mitten in der Wüste einen Sneaker-Laden, in dem ihr für schmales Geld Turnschuhe erwerben könnt, die eure Spielfigur schneller laufen lassen.

Im selben Bereich trifft ihr auf einen Schildermacher, der die Wegweiser zu seiner Schilderschmiede am liebsten mit Prädikaten wie »preisgekrönt« bepinselt. Und dann ist da noch der alte, bucklige Mann am Leuchtturm, dessen quälend langsam dahinplätschernder Monolog euch zwar fast eine gesamte 60-Sekunden-Runde kostet, aber dafür auch einen Hinweis auf einen versteckten Schatz liefert – zuzuhören kann sich eben manchmal doch lohnen.

Auf klassischen Spuren

Diese Erkenntnis trifft auch auf das großartige Sounddesign zu, mit dem Komponist Jukio Kallio jedem der drei Spielbereiche ein ganz bestimmtes Flair verleiht. Wie auch die eigenwillige Schwarz-Weiß-Optik des Spiels, die auf dem Pixel-Design von Dominik Johann basiert, sind Musik und Soundeffekte natürlich offensichtlich auf retro getrimmt. Anders als die grafische Komponente ist der Sound aber deutlicher an klassische 16-Bit-Titel angelehnt, satte akustische Feedbacks für jeden Schwertschwung und jeden benutzten Gegenstand inklusive.

Die Moral von der Geschichte

Dieses Gesamtpaket aus sowohl minimalistischer als auch detailreicher Optik, herausragender Akustik und klugem Gameplay allein würde Minit schon zu einem der wichtigsten Indie-Titel des Jahres machen. Was es absolut herausragend werden lässt, ist die antimilitaristische Idee dahinter, die erst

beim zweiten Hinsehen auffällt. Denn ohne zu viel verraten zu wollen: Der Gegenstand, der sich auf den ersten Blick als die Lösung zu entpuppen scheint, ist eigentlich euer grundlegendes Problem. Das pixelige Vogelvieh geht nämlich tatsächlich nur widerwillig auf große Abenteuerfahrt, weil es ihm eigentlich nur darum geht, mit seinem Hund zu spielen und unbekümmert in den Tag hinein zu schlafen. Mit diesem Wunsch unterscheidet es nicht viel von uns. ★

MINIT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium D 830 / Athlon 64 4000+
Geforce 7600 GS / Radeon HD 2400
1 GB RAM, 200 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium D 830 / Athlon 64 4000+
Geforce 7600 GS / Radeon HD 2400 Pro
1 GB RAM, 200 MB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 stimmiges Sounddesign 👍 abwechslungsreich gestaltete Charaktere 👍 toller Retro-Charme 👎 manche Bildschirmabschnitte wirken wie Füller 👎 stellenweise recycelte Animationen

SPIELDESIGN



👍 innovatives Spielkonzept 👍 kurzweilige Aufgaben 👍 logische Rätsel 👍 detailreiche Levels 👎 teilweise fummelige Interaktionen

BALANCE



👍 intuitive reduzierte Bedienung 👍 keine Sackgassen 👍 Kämpfe immer fair 👍 jeder Gegenstand hat einen klaren Nutzen 👍 Abkürzungen und Speicherfunktionen an schlüssigen Punkten

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 abgedrehte Story 👍 kluger Twist am Ende 👍 gelungener roter Faden 👍 perfekt abgestimmtes Setting 👎 manche Charaktere zu flach

UMFANG



👍 New Game Plus sorgt für Wiederspielwert 👍 kaum Leerlauf 👍 Bonus-Gegenstände fördern Erforschungsdrang 👎 relativ kurze Spielzeit 👎 nur drei unterschiedliche Gebiete

FAZIT

In Minit trifft Retro-Zelda-Charme auf eine ebenso liebens- wie merkwürdige Welt, die Minute für Minute mehr Anreiz zur Entdeckung bietet.

