

Moonlighter

LOOTEN IM MONDSCHNEIN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **11 bit studios** Entwickler: **Digital Sun Games** Termin: **29.5.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)**

Zwei Jobs auf einmal: Nachts durchforsten wir Dungeons nach Schätzen, die wir tagsüber verschauern. Ein lohnenswerter Shopping-Trip für Pixelfans. Manuel Fritsch

Seit Kindertagen ist Will fasziniert von den Geschichten um eine mysteriöse Ausgrabungsstätte. Fünf Steintore wurden dort freigelegt, die angeblich den Zugang zu fernen Dimensionen ermöglichen. Viele tapfere Helden haben dort bereits ihr Glück versucht, doch nur wenige sind lebend zurückgekehrt. Will, die Hauptfigur des im Pixellook gehaltenen Indie-Action-Adventures Moonlighter, ist kein Kämpfer, sondern nur ein einfacher Verkäufer. Sein Traum ist es, das Geheimnis der fünf Tore zu lüften und als Held gefeiert zu werden. Daher beschließt er, seine Neugier mit seinem Verkaufstalent zu kombinieren, und eröffnet im nahegelegenen Händlerdorf Rynoka einen Laden. Seine Geschäftsidee: nachts in die Dungeons schleichen, ein paar Gegenstände stehlen und diese am Morgen in seinem Shop gewinnbringend zu verkaufen.

Allerdings müssen die potenziellen Waren erst einmal besorgt werden. Lediglich mit einem einfachen Schwert bewaffnet stürzen wir uns direkt ins Abenteuer und töten im



Neben der reinen Monsteraction muss Will tagsüber sein Ladengeschäft managen und die Beutestücke dort möglichst gewinnbringend verkaufen.

ersten Dungeon ein paar einfache Gegner. Wir sammeln alles ein, was wir finden können: Mineralien, Schriftstücke, ein paar Kräuter, Tiergebeine und kleinere Wertgegenstände. Als unser Rucksack nichts mehr tragen kann, finden wir ein Amulett, das uns die Rückreise per (kostenpflichtigem) Teleport in die Stadt ermöglicht. Praktisch!

Was kostet die Welt?

Im Laden angekommen wartet eine schwere Entscheidung auf uns: Welche Waren ver-

kaufen wir und welche heben wir auf, um uns damit bessere Waffen und Rüstungen schmieden zu lassen? Und die zweite, fast noch wichtigere Frage: Was zahlt ein Bürger von Rynoka heutzutage eigentlich für ein gut erhaltenes Golemherz?

Die Preise können wir als Händler komplett frei festlegen und sind mit dieser Aufgabe anfangs komplett überfordert. Erst mit der Zeit bekommen wir ein Gefühl dafür, was wertvoll ist und welche Dinge eher Ladenhüter sind. Also raten wir und verlangen einfach mal je 100 Goldstücke für all unsere Fundstücke. Daraufhin gilt es, die hereinströmende Kundschaft sehr genau zu beobachten, denn dies Ladenbesucher geben uns deutliche Signale zu unserer Preispolitik. Sehen wir in stilisierten Sprechblasen Smileys mit Dollaraugen, freut sich der Kunde über ein Schnäppchen und wir waren zu günstig. Ein weinendes Emoticon dagegen sagt klar, dass der Preis zu hoch liegt. Diese Informationen notiert sich Will in sein Tagebuch, sodass wir dort jederzeit nachschauen und die Preise für den nächsten Tag besser einschätzen können.

Kassensturz und neue Investitionen

Am Ende des Tages schließt der Laden und Will zieht Bilanz. Mit dem erwirtschafteten Gewinn kann er nun Investitionen tätigen und das Geld zum Beispiel in den Ausbau der Stadt stecken. Der Schmied benötigt



Die Action des Pixel-Abenteurers Moonlighter erinnert an die früheren Legend-of-Zelda-Spiele. Auch hier kämpfen wir uns durch jeweils bildschirmgroße Räume, allerdings ohne Rätsel.



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich mag (gute) Pixeloptik, ich steh' total auf Loot, und ich habe unendlich viele Stunden mit Feldarbeit in Stardew Valley verbracht. Moonlighter trifft mit seiner Mischung aus diesen drei Zutaten ins Schwarze. Der Rhythmus aus Kämpfen und Verkaufen funktioniert dank eines toll ausbalancierten Schwierigkeitsgrads und den rudimentären, aber befriedigenden Manager-Anleihen nahezu perfekt. Die mit der leichten Roguelite-Komponente verbundene Notwendigkeit, sich bessere Ausrüstung und Waffen zu verdienen, motiviert ungemein und treibt mich Stunde um Stunde in die Dungeons, bis der finale Bossgegner endlich am Boden liegt. Der Einzelhandel in Ry-noka blüht, meine sündhaft teure Rüstung glänzt im Sonnenschein, und der einst ferne Traum, endlich ein reicher und angesehener Held zu werden, ging in Erfüllung.

nämlich erst mal eine neue Schmiede, bevor wir uns bei ihm mit den entsprechenden Materialien bessere Waffen herstellen lassen können. Eine Kräuterfee, die Heiltränke mixt, oder ein fliegender Händler mit Laden-dekorationen warten ebenfalls nur auf Wills Startkapital und stehen ihm danach mit ihren Dienstleistungen zur Verfügung. Dabei sollten wir nicht vergessen, auch den Ausbau unseres eigenen Ladens voranzutreiben, um diesen mit einem größeren Verkaufsraum und mehr Lagerplatz auszustatten. Und neue Waffen und Ausrüstungen kosten schließlich auch Geld!

Bis genug Kapital für all diese Investitionen zur Verfügung steht, muss Will mehrere Dutzende der nächtlichen Ausflüge einplanen und massig Schätze bergen. Die Dungeons bestehen aus jeweils drei Etagen und locken mit jedem weiteren Level mit deutlich wertvolleren Schätzen, werden aber auch ansteigend schwieriger. Das Tor zur jeweils nächsten Welt können wir erst betreten, wenn der Boss des aktuellen Dungeons erledigt ist. Der Obermottz versteckt sich dabei immer zuverlässig im dritten Untergeschoss, doch der Weg dahin wird für jeden neuen Anlauf zufällig neu zusammengewürfelt.

Zeldalike trifft Roguelite

Der Aufbau der Dungeons ist eine Hommage an die frühen The-Legend-of-Zelda-Spiele. Jedes Stockwerk setzt sich aus jeweils bildschirmgroßen Räumen zusammen, auf die wir von schräg oben blicken. Dort treffen wir unter anderem auf Steingolems, feuerspuckende Apparaturen und giftige Schleimblobs. Die Monster von Moonlighter sind abwechslungsreich gestaltet und fordern mit ihren unterschiedlichen Angriffsmustern gute Reflexe und taktisches Vorgehen ein.



Am Ende eines jeden Dungeons wartet ein riesiger Boss, der nur mit guten Reflexen und der richtigen Ausrüstung erledigt werden kann – dafür aber ordentlich Beute fallen lässt.

Dabei bleibt das Spiel stets fair. Sterben wir, wissen wir genau, dass wir wohl zu gierig oder zu übermütig waren. Das Spiel sendet klare Signale, sobald unsere Ausrüstung noch zu schwach für den aktuellen Abschnitt ist. Dann sollten wir uns schleunigst zurück in die Stadt teleportieren und das eingesammelte Loot verkaufen. Bei einem Bildschirm-tod verlieren wir nämlich alle in diesem Anlauf eingesammelten Gegenstände. Die ausgerüsteten Waffen und unser aktueller Kontostand sind davon glücklicherweise nicht betroffen. Wir verlieren lediglich etwas Zeit, sodass größere Frustramente ausbleiben.

Wer rastet, der rüstet!

Neue Fähigkeiten erhält Will im Laufe der rund 20-stündigen Kampagne nicht. Bessere Rüstungsgegenstände statten ihn dafür mit mehr Lebenspunkten aus, und die Waffen verursachen mit jeder Ausbaustufe spürbar mehr Schaden. Das Angriffsrepertoire des Helden bleibt über die gesamte Spieldauer gleich. Eine Ausweichrolle ermöglicht es, gegnerischen Schüssen und Angriffen auszuweichen, und jede Waffe verfügt über eine zusätzliche Spezialattacke. Fünf unterschiedliche Waffenarten sorgen außerdem für spielerische Freiheit. Vom Zweihand-schwert (langsam, aber wuchtig) über eine Lanze mit hoher Reichweite bis hin zu Pfeil und Bogen kann Will zwei Waffen bei sich tragen und auf Knopfdruck wechseln.

Was Moonlighter besonders gut gelingt ist das Wechselspiel aus Action und den ruhigen Erholungsphasen im Ladengeschäft. Der Flow aus Kämpfen, Verkaufen und Investieren fesselt und macht Spaß. Dank des ansteigenden Schwierigkeitsgrads und der sich ständig verändernden Dungeon-Welten wird der im Grunde recht banale Loot-Grind auch nicht langweilig. Das stets mitschwingende Risiko, zu spät aus dem Dungeon heimzukehren und alle Schätze im Rucksack zu verlieren, sorgt zusätzlich für Spannung. Dazu kommt, dass das Vordringen in den Dungeon und das zum finalen Boss Vorarbeiten reizvoll ist und das Sparen auf die dicke

Rüstung und die Vorfreude auf den nächsten Bogen motivieren und unterhalten.

Einziger Wermutstropfen ist die dünne Rahmenhandlung. Unser Held bleibt das ganze Spiel über blass und es fehlt an Dramatik. Auch Rätsel oder Aufgaben abseits von Kämpfen und Looten sucht man vergebens. Das Ende und die Auflösung um das Geheimnis des fünften Tores sind dagegen gut inszeniert und bilden einen befriedigenden Abschluss der Mythologie. ★

MOONLIGHTER

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad / Phenom II X4
Geforce GTX 260 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 520M / AMD A10-4600M
Geforce GTX 660 / Radeon R9-280X
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



liebevolle Pixelgrafik mit tollen Animationen + stimmungsvoller Soundtrack + bildschirmfüllende Boss-Gegner + gelungene Partikelleffekte und Farbgestaltung + Retrolook ist Geschmackssache

SPIELDESIGN



einfaches, funktionierendes Kampfsystem + facettenreiches Gegnerverhalten + motivierender Shop-Ausbau + Looten und Verkaufen + keine Rätsel oder Nebenaufgaben in Dungeons

BALANCE



durchweg einsteigerfreundlich + angenehm ansteigender Schwierigkeitsgrad + faire Gegner und Bosse + nur geringer Verlust bei Bildschirmtod + Warenwert schwer einschätzbar

ATMOSPHÄRE / STORY



drollige Ladenbesucher und Stadtbewohner + stimmungsvolles und rundes Finale + sehr dünne Rahmenhandlung + Hauptfigur und NPCs bleiben blass + keine Dramatik

UMFANG



rund 20 Stunden Spielzeit + fünf abwechslungsreiche Gebiete + hoher Wiederspielwert durch Zufalls-Dungeons + fünf Waffenarten + mehrstufiger Stadt- und Ladenausbau

FAZIT

Hochmotivierender Dungeoncrawler mit Pixelgrafik, der vor allem durch seine Mischung aus Lootsammeln und Ladenmanagement überzeugt.

