

# Shape of the World • Zwischen Fantasie und Realität

quick-save.de/2018/06/shape-of-the-world/

Sven Festag

5. Juni 2018

**Ein Spiel, in dem der Hauptcharakter nicht fährt, nicht schießt und nicht kriminell ist, sondern ganz im Gegenteil nichts anderes tut als stumm und unbeschwert durch die Natur zu laufen.**

Das Wander- und Entdeckungsspiel *Shape of the World* stammt vom kanadischen Entwickler Hollow Tree Games und wird von Plugin Digital vertrieben. Für MacOS, Windows und PlayStation 4 erschien der Titel am 05. Juni 2018, für die Nintendo Switch und die Xbox One einen Tag danach. Finanziert wurde die Entwicklung durch eine im Juni 2015 gestartete Kickstarter-Kampagne, die innerhalb eines Monats das Ziel von 75.000 CAD erreicht hat.

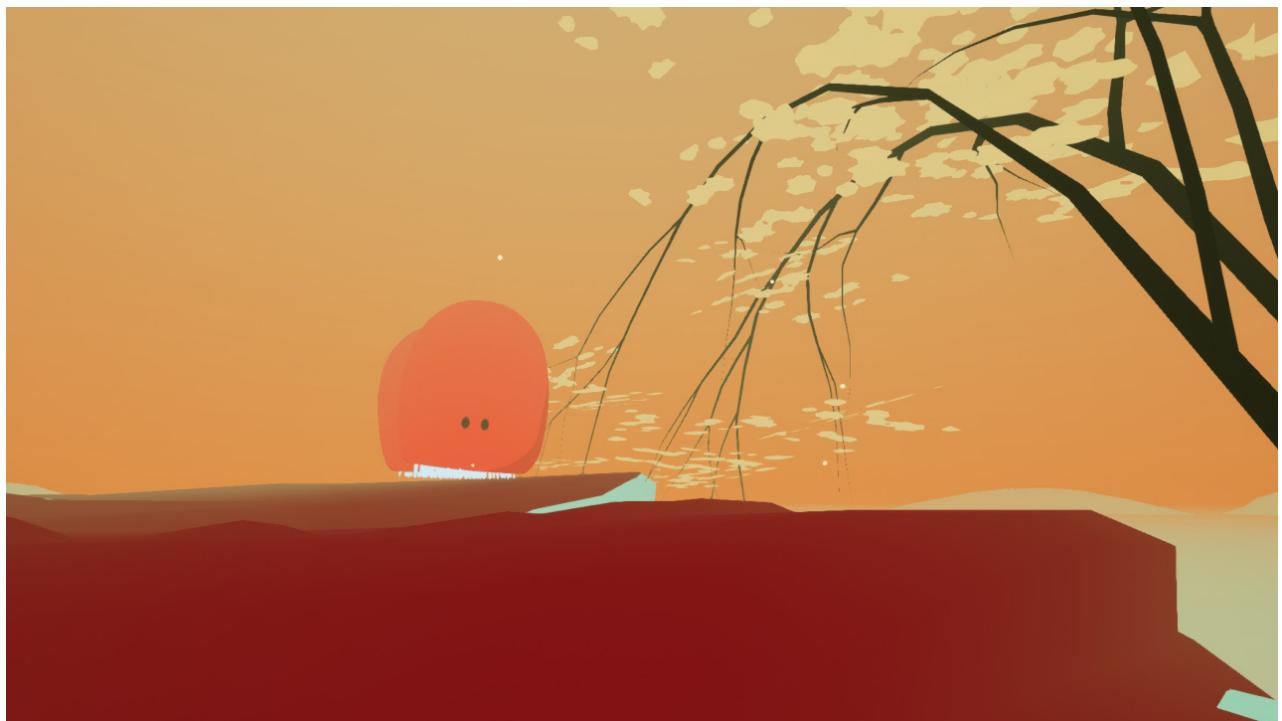


Über eine Handlung verfügt das Spiel nicht. Der spielbare Charakter trägt keinen Namen, hat kein festgelegtes Aussehen oder eine Stimme. Es könnte jeder sein. Letztlich ist das auch gar nicht wichtig, denn das Augenmerk liegt auf der Umgebung, die zum Erkunden einladen soll. Dabei handelt es sich um eine Symbiose aus vertrauten Motiven aus der Realität und neuen Ideen aus der Fantasie der Entwickler.

In neun Kapiteln um die Welt. Jedes ist unterschiedlich. Felder, Berge und sogar Unterwasserlandschaften können durchlaufen werden. Dabei ist jedes Kapitel noch einmal in verschiedene Abschnitte unterteilt, die sich in Farbgebung und Topografie unterscheiden. Das Ende eines Abschnittes wird durch ein nach unten geöffnetes

Dreieck, eine Art Torbogen, dargestellt. Gelegentlich finden sich auch mehrere Tore in einen Folgeabschnitt. Welche Richtung gewählt wird und wie viel Zeit in einem Kapitel verbracht wird, kann jeder für sich entscheiden.

Neben dem Laufen und Springen kann die Hauptfigur auch mit der Umgebung interagieren. Durch die Interaktion mit Bäumen können diese zum Hängeln benutzt werden, verschwinden dadurch aber aus der Welt. Umgekehrt ist es möglich, Samen aufzusammeln, aus denen neue Bäume entstehen. Des Weiteren finden sich immer wieder Steinmonumente, die beim Benutzen eine Brücke auf einen Berg aufbauen und den Charakter in die Luft katapultieren, und von dort nach dem nächsten Monument Ausschau halten können.



Wenig Details, dafür klare Linien und viele Farben. Das fasst die Grafik des Spiels zusammen. Aber die Details sind auch nicht der Fokus, sondern das bewusst minimalistische Gesamtbild. Und das ist in vielen Fällen harmonisch und gut durchdacht. In manchen Abschnitten verursacht das Zusammenspiel der Farben aber doch Kopfschmerzen.

Deutlich interessanter und lobenswerter ist da die prozedural generierte Welt, die nur in der unmittelbaren Umgebung des Charakters berechnet wird und bei jedem Durchlauf anders ist.

Die Hintergrundmusik passt gut zum Aussehen des Spiels und schafft eine beruhigende Atmosphäre. Leider kommt die Varianz dadurch etwas zu kurz. Ebenfalls auf hohem Niveau sind die Umgebungsgeräusche von Pflanzen und Tieren. Hier spiegelt sich erneut das Zusammenspiel von Realität und Fiktion wider.

Sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit dem Controller fühlt sich die Steuerung weich und flüssig an. Schnelle Richtungswechsel sind so nicht möglich, aber auch gar nicht gewollt. Daher bewegt sich der Charakter auch insgesamt langsam durch die Welt und

Sprünge aus dem Stand reichen gerade mal über das sprichwörtliche Stöckchen. Die Belegung der Tasten ist einfach und intuitiv, kann aber nicht geändert werden.



Insgesamt ist es schwierig, ein solches Spiel pauschal zu bewerten. Technisch ist es gut gemacht. Davon abgesehen sind aber die eigenen Erwartungen und Ansprüche an ein Spiel viel eher entscheidend. Wer gern dem festen Ziel einer Handlung folgt, ist mit *Shape of the World* nicht gut beraten. Um sich eine kurze Auszeit abseits von Aufregung und Problemen zu gönnen, kann es für Liebhaber aber durchaus tauglich sein. Letztlich hätte eine seichte Geschichte oder ein grober Handlungsrahmen dem Spiel gutgetan, zumal sich die Spielzeit auf etwa ein bis drei Stunden beschränkt. Vermutlich ist ein Spaziergang im Wald die bessere Alternative.

Titel:	Shape of the World
Erscheinungsdatum:	05.06.2018
Entwickler:	Hollow Tree Games
Publisher:	Plugin Digital
System:	Mac, PS4, NX, <i>Win</i> , XBO
Kaufen:	<a href="#">Microsoft Store</a> , <a href="#">Nintendo eShop</a> , <a href="#">PlayStation Store</a> , <a href="#">Steam</a>

Test-System kursiv