



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1076

Page 1/2

133 - Breakpoint 2007: 96k Games (.de)

Bobic, Wed 07 May 2008

Inzwischen ist der Osterhase wieder in seinem Bau verschwunden, doch hat er uns Spielefreaks ein paar spaßige Überraschungen hinterlassen. Kostenlose noch dazu! Denn auch in diesem Jahr fand auf der Szeneveranstaltung [Breakpoint](#) ein Wettbewerb zum Thema statt, wer das beste Spiel in einer maximalen Größe von nur 96 Kilobytes programmiert. Die Ergebnisse waren mindestens genauso beeindruckend wie der Rest der Show.

Physik spielt in modernen Games eine immer wichtigere Rolle. Gebäude sollen detailliert in sich zusammenstürzen, Kisten physikalisch korrekt in Einzelteile zersplittern oder Figuren auf jede Situation korrekt reagieren. Verwöhnt sind wir Spielernaturen inzwischen und somit verwundert es nicht, dass die drei erstplatzierten Spiele auf der [Breakpoint](#) allesamt auf realistische Physik setzen.

[Sumotori Dreams](#)

Szeneprogrammierer Archee setzt dabei die Tradition brillanter 96k-Games wie [.kkrieger](#) fort und überrascht mit einer Sumoringer-Simulation, deren zentrales Spielelement die Physik ist. Wie Marionetten stolpern die würfelförmigen Protagonisten in Sumotori Dreams umher, versuchen den Gegenüber zu Boden zu stoßen und zerlegen vor lauter Tollpatschigkeit schon mal die Randbegrenzung. Allesamt göttlich animiert und physikalisch korrekt umgesetzt. Die Tapsigkeit der Helden sieht zum Brüllen komisch aus und fördert immer wieder neue Stunts zu Tage. Dabei ist die Steuerung mit den vier Bewegungs- und zwei Angriffstasten sehr einfach ausgefallen. Angriffszeitpunkt und Aufprallgeschwindigkeit der einzelnen Körperteile sorgen jedoch für zum Teil unberechenbare Kettenreaktionen, die so manchem Zuschauer aufgrund der Situationskomik die Tränen in die Augen schießen lassen.

Die Spiele der 96k-Game-Competition:

[Sumotori Dreams:](#)

megawitziges Wrestling mit realistischer Physik. Schon jetzt Kult!

[Teenage Mutant Ninja Puppets:](#)

Marionettenprügelei mit den beliebten Stickmen.

[8Ball:](#)

77 Kilobyte kleine Billardsimulation mit realistischer Kugelphysik.

[Stupid Dungeons:](#)

Oldskool-Plattformer in 2D. Ganz nett für Zwischendurch.

[Simple Tennis:](#)

Hübscher Pong-Klon auf dem Tennisplatz mit zäher Steuerung.

[Teenage Mutant Ninja Puppets](#)



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.1076

Page 2/2

Auch Platz 2 in der 96k-Competition basiert auf einem ähnlichen Konzept, nur wird hier das Geschehen von der Seite gezeigt. In bester Tradition der kultigen Stickman-Flashmovies von Xiao.com prügeln sich in Teenage Mutant Ninja Puppets Strichmännchen die Birnen weich, fetzige Karatetritte, Matrix-Zeitlupe und Extrawaffen wie Peitsche, Schwert oder Nunchaku inklusive. Ähnlich Sumotori Dreams scheint die Spielfigur auch hier an unsichtbaren Schnüren zu hängen, die zu halsbrecherischen Bewegungen und Flugeinlagen führen. Knifflig ist die Steuerung allemal, lässt mit etwas Übung aber raffinierte Kombos zu.

8Ball

Wesentlich ernster geht es bei 8Ball zu, einer Billardsimulation in gerade einmal 77KB. Optisch ist das Ganze in durchaus ansprechendem 3D gehalten und bietet über die F-Tasten sogar verschiedene Blickwinkel auf den grünen Filz. Über diesen rollen die Kugeln recht realitätsgetreu, selbst Trickstöße sind mit etwas Übung möglich, wobei die Steuerung doch etwas präziser sein könnte. Mausunterstützung wird leider nicht geboten. Um das Queue zu bewegen muss auf die Cursortasten zurück gegriffen werden. Mit 8Ball sicherte sich die Demogruppe Kakiarts die Bronzemedaille des Wettbewerbs.

Weitere Spiele

Zwei weitere nette Windows-Spielchen finden sich auf der Release-Liste wieder. Zum einen [Stupid Dungeons](#) von Tristar, ein klassisches Plattformspiel in 2D, bei dem es um das Sammeln aller Pokale eines Levels geht. Erst dann öffnet sich der Ausgang zum nächsten Level. Außerdem gab es noch [Simple Tennis](#) zu sehen, das dem Genre-Urvater Pong ein sportliches Denkmal setzt. Hübsche Grafik und die Verlegung des Spiels auf den Center Court täuschen leider nicht darüber hinweg, dass die Steuerung ziemlich missglückt ist. Aber, hey! Es kostet auch nichts!

Info: Breakpoint - die größte deutsche Demo-Party!

Die [Breakpoint](#) ist eine Veranstaltung der Demoszene. Deren Mitglieder erzeugen so genannte Demos - digitale Kunst, meist in Form von musikalisch unterlegten Echtzeit-Animationen (Wikipedia).

Der 96k-Game-Wettbewerb ist der einzige, bei dem es um Spiele geht. Ansonsten stehen die Demo- und Intro-Wettbewerbe im Mittelpunkt. 2007 hat die Gruppe Farbrausch die Demo-Compo für sich entschieden. Ihr [fr-041: debris \(Executable, Video\)](#) ist ein atemberaubendes Schauspiel, bei dem Würfelschlangen und Brücken durch eine Stadt rasen, sich in den Boden bohren und einen Technik-Overkill auslösen, wie man ihn bislang nicht gesehen hat. Ein Meisterwerk der Technik und des Designs in nur 177 Kilobyte, an dem sich auch aktuelle Computerspiele messen müssen! Bei 4Sceners.de findet ihr einen ausführlichen [Bericht zur Breakpoint 2007](#).