176 - Szene-Games 2009 (.de)

Bobic, Wed 15 Apr 2009

Wenn bekannte Gruppen wie Andromeda Software Development oder Farbrausch im Rahmen einer Demo-Party Spiele ver öffentlichen, dann sollte man genauer hinschauen. Gro ße Namen wecken bekanntlich Erwartungen. Auf gro ßartige Spielbarkeit, technische Meisterleistungen, und mehr! Aus diesem Grund wurde es mal wieder Zeit f ür uns, die Maus zu ölen und das Keyboard zu maltr ätieren. Wir haben nicht nur die Games der beiden Big Player" im Demogesch äft angespielt, sondern auch viele andere gute Titel, welche die Demoszene in diesem Jahr ausgebr ütet hat.

Seconds to Nothing / ASD

Andromeda Software Development sind Stars in der Demoszene und bekannt daf ür, jeden Traum wahr werden zu lassen, egal wie abgefahren er auch ist. Die Griechen beeindrucken in ihren Werken mal auf technischer Seite (LifeForce), dann wieder mit v öllig abstrakten Ideen (Metamorphosis). Dabei überschreiten sie oftmals die Grenzen des menschlichen Verstands, so sch ön und bezaubernd ist das, was sie zeigen. Ihr Spiel Seconds to Nothing basiert auf dem Grafikger üst ihrer letzten Demo Rupture, immerhin die Gewinnerdemo der The Gathering 2009. Die Optik ist eine coole Mischung aus Wireframe-Glimmer und Shader-Wahnsinn, das Spiel selbst ein gelunger Verschnitt von Torus Trooper. Man ballert sich mit einem Hubschrauber durch Gegnerhorden, sammelt Bonussymbole auf und jagt dem n ächsten Highscore entgegen. Nicht mehr, nicht weniger.

Spidr / Farbrausch

Technischen Overkill haben uns Farbrausch schon in unz ähligen Demos und dem nur 96kb gro ßen Ego-Shooter .kkrieger bewiesen. In Spidr beschr änken sie sich ganz auf das Wesentliche: spa ßiges Spieldesign. Wie in unz ähligen anderen Geschicklichkeitsspielen auch, gilt es hier Diamanten zu sammeln, wobei dieses Mal eine Spinne das Bildschirmego des Spielers verk örpert. Das Krabbeltier kann sich dabei nur mit Hilfe eines Fadens fortbewegen, den es an die Decke verwinkelter H öhlenlabyrinthe schie ßen kann. Und so schwingt man mit seinen acht Beinen durch die Gew ölbe, macht Tarzan und Spider-man Konkurrenz und versucht, immer den passenden Moment des Absprungs zu erwischen um seinen n ächsten Faden irgendwo hinzukleben. Das ist oft kniffliger, als es den Anschein hat und macht jede Menge Spa ß. Trotz Retro-Optik!

Demobot Olympics / ASD

Ein weiteres Spiel, welches Andromeda Software Development auf der The Gathering 2009 pr äsentiert hat, ist Demobot Olympics. In bester Decathlon-Manier maltr ätiert man hier die Tasten des Keyboards. 100m Lauf, Weitsprung und Speerwurf stehen auf dem Terminkalender, wobei man f ür keine der Disziplinen mehr als drei Tasten ben ötigt. Das klingt einfach und ist es auch. Dennoch kommt der Spa ßfaktor trotz des niedrigen Schwierigkeitsgrads nicht zu kurz. In erster Linie ist dies der Optik zuzuschreiben, die mit den, bereits aus der Szenedemo Zine #13 Headlines bekannten, knuffigen Robotern und stylischem Wireframe-Look punkten kann. Charmant ist auch die Soundkulisse. In perfektem D üdelsound werden kurze Melodien wiedergegeben, die zu den strampelnden Blechkisten passen wie der Dosen öffner auf die Konservenb üchse. Kultverd ächtig, obwohl ein Mehrspielermodus schmerzlich vermisst wird.

Cavern Kl ämrisk / Brain Control

Ungew öhnliche Spielideen haben oft einen ungew öhnlichen Ursprung. Das Spiel von Brain Control basiert auf einem Warnschild,

welches Personen auffordert, M üll in den passenden Abfallbeh älter zu werfen. Nun wird die auf dem Zeichen gezeigte Person mitsamt M ülltonne in eine Kiste gesteckt, die, an einem Seil befestigt, eine Schlucht hinabgelassen wird. Die Rolle des Spielers liegt nun darin, mithilfe der Pfeiltasten das wackelige Konstrukt in Schwingung zu versetzen und an herausragenden Felsen und Hindernissen vorbei zu man övrieren. Das ist in etwa genauso verr ückt, wie das legend äre "Puppen eine Treppe hinuntersto ßen" in Porrasturvat. Eine wahnwitzige Idee, in guter, technischer Umsetzung.

Hyper Nario HD / The Verminators

Ach N ö! Ein Mario-Klon! Das gab's doch erst k ürzlich mit Giana Sisters DS. Im Gegensatz zum kommerziellen Konkurrenten orientiert sich Kollege Nario noch mehr am Vorbild. Nicht nur was Kleidung und Aussehen betrifft, sondern auch beim Level-Design. Hyper Nario HD ist quasi ein Remake in 3D des Nintendo-Oldies. Die beliebten R öhren gibt es genauso wie Bl öcke, in denen sich M ünzen verstecken. Das neue grafische Kleid sieht dabei leider ziemlich amateurhaft aus, kommt dem Charme des Originals nicht einmal ansatzweise nahe. Auch die Steuerung ist mit Tastatur reichlich schwammig. Anders sieht es hingegen aus, sofern man ein gutes Joypad verwendet. Dann l äuft der Klempner-Nachahmer weitaus besser durch die Areale. F ür ein kurzes Reinschnuppern in die Welt von Mario und Co. ist dieser Klon also durchaus geeignet. F ür echten Spielspa ß greift man lieber auf das Original zur ück.

Phycube / LiQUiD8002

Phycube sieht auf den ersten Blick erschreckend trist aus. Ganz im Gegensatz zur spartanischen Optik steht jedoch ein innovatives Spielkonzept, das uns in dieser Form bislang noch nicht untergekommen ist. Es gilt einen kleinen W ürfel zum Ausgang zu bugsieren. Klingt einfach, ist es aber bei weitem nicht. Denn bis es soweit ist, stehen jede Menge Gehirnverzwirbler und verknotete Finger auf dem Programm. Der Kniff an der Geschichte ist, dass man besagten Quader nicht selbst steuern, sondern ihm nur einen Weg mit mehreren Rechtecken beliebiger Gr ö ße bauen kann. Und hier kommt Physik ins Spiel. Da der Spielquader quasi man övrierunf ähig ist, muss man ihn mit viel Geschick in Bewegung versetzen. Also vielleicht in die Luft schleudern, indem man ihm mit Schmackes einen anderen W ürfel unter dem Hosenboden aufzieht. Oder nach Links oder Rechts dr ücken, was ebenfalls durch schwunghafte Bewegungen der Maus geschieht. Bis man alleine im ersten Level den H öhenunterschied von Start zu Ziel gemeistert hat, d ürften einige abgekaute Fingern ägel f ällig sein. Phycube enth ält also Innovation pur und ist die richtige Nuss f ür alle, denen es einfach nicht zu knifflig sein kann.

IOI / Nala

Alleine die Namensgebung ist bei diesem Pong-Klon schon eine Oskarnominierung los, denn treffender k önnte man das Spielprinzip gar nicht beschreiben. Nur die richtige Aussprache sei einmal dahingestellt. Nun ist wohl eine Beschreibung des Spielprinzips überfl üssig, denn seit dem Original von vor gef ühlten 50 Jahren, hat sich nicht viel getan. Gut, die Grafik ist nun nat ürlich in 3D gehalten. Auch l ässt sich die Kugel mithilfe des Schl ägers nun in Bananenflankenmanier anschnibbeln, unterliegt sogar manches Mal unterschiedlicher Erdanziehungskraft. Das gen ügt f ür eine kurze Partie zwischendurch. Nur als b ösen Lapsus kann man hingegen den Verzicht auf eine Maussteuerung bezeichnen. Die Tastatur ist definitiv nicht als Steuerungsinstrument f ür ein Spiel dieser Art geeignet.

Typomagia / Sol

Bereits in einer separaten News-Meldung wurde dieses Spiel vorgestellt. Typomagia hei ßt ein spa ßiges und kostenloses Spiel, das Flinkfinger eine Riesengaudi beschert. Wer die angezeigten W örter m öglichst schnell abtippt f üllt eine Energieleiste, mit Hilfe derer diverse Kreaturen wie Orcs und Imps kreiert werden k önnen. Diesen kann man, ebenfalls durch Eingabe der entsprechenden Buchstaben, unterschiedliche Eigenschaften wie verbesserte St ärke oder Geschwindigkeit verpassen, und sie dann in Richtung

Gegner schicken. Mit etwas Geschick und kluger Planung wird so die gegnerische Armee überrollt, denn der (schon auf der normalen Schwierigkeitsstufe knifflig zu besiegende) Computergegner tut es nat ürlich einem gleich. Neben dem Quick-Mode sorgt vor allem der Story-Mode f ür eine Mordsgaudi. Hinter dem zweckm ä ßig pr äsentierten Spiel steckt mit Jari Komppa, alias Sol / Trauma, ein alter Hase der Demoszene, der schon an Spielen f ür die mittlerweile nicht mehr existente Firma Fathammer, sowie f ür AMD Finnland gearbeitet hat.

Vector Wars 4k / JetSet Entertainment

JetSet Entertainment haben bereits vor einigen Monaten mit dem vom Klassiker Trailblazer inspirierten Geschicklichkeitsspiel Yoomp! 4k auf sich aufmerksam gemacht. Das farbenfrohe Spiel war gerade mal 4096 Bytes gro ß, was um ein Vielfaches weniger ist, als ein leeres Word-Dokument hat. Nun schieben die Hobby-Spielebastler den n ächsten Klon nach, der ebenfalls nur ganze vier Kilobyte schwer ist. Dieses Mal haben sie sich Geometry Wars zum Vorbild genommen. Vector Wars 4k bietet rudiment äre Optik in Vektorgrafik, nette Musik und passende Soundeffekte. Auch die Spielbarkeit ist gut, geht mit der Mischung aus Tastatur- und Maussteuerung gut von der Hand. Extrawaffen, was hier in st ärkeren Sch üssen resultiert, werden automatisch vergeben, aufsammelbare Boni gibt es nicht. Daf ür ist das Gegnerdesign stimmig. Aus den anf änglichen, wenigen Pixel gro ßen K ästchen, werden sp äter dicke Brocken. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad eher niedrig angesiedelt. Einen n äheren Blick auf das Mini-Game kann man also durchaus riskieren, zumal Freeware bekanntlich nichts kostet.

(Bobic, 17.04.2009)