

Tempest 4000

E.T. NACH HAUSE TORPEDIEREN

Genre: **Action** Publisher: **Atari Inc.** Entwickler: **Llamasoft Ltd.** Termin: **17.7.2018** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Psychedelische Lichtwirbelstürme zu vergöttern, ist nur eins der Merkmale des typischen Jeff-Minter-Jüngers. Hypnotisiert das nächste bunterneuerte Tempest auch Normalsterbliche? Von Harald Fränkel

»Stecke deinen Kopf durch das Netz!«, fordert die Vektorgrafik-Ballerei Tempest 4000 bereits Sekunden nach dem Start. Hinreißend! Genauso gut könnte ein Mann das Gespräch beim ersten Date mit den Worten »Grottenolme injizieren sich gerne Macadamia-Nüsse mit Salamibrei!« einleiten. Bei der nächsten Verbalabsurdität (»Beginne für Hinweisschilder unter Stufe 4«) dämmert dem Verbraucher, dass die Shaolin-Kloster-Weisheiten nicht aus abgelaufenen Glückskekse gepurzelt sind, sondern aus dem Höllenschlund eines maschinellen Online-Übersetzers. Immerhin deutet dieser zweite Neonlichtschriftzug dezent an, dass für den frischgebackenen Raumschiffpiloten ein erklärendes Mini-Tutorial bereitsteht.

Vier von 100 Levels fungieren als Starthilfe, ein klarer erster Pluspunkt für die Neuauflage des Automaten-Klassikers Tempest von 1980. Jeff-Minter-Apostel holen die Konfettikanone aus dem Keller und feiern, denn auch der aktuelle Spross entpuppt sich als leuchtendes Beispiel für das Genre der Tube-Shooter. (Noch-)Nichtfans sollten dagegen ein paar Details kennen: Dass sie zu nächst überfordert sein könnten etwa, weil

sie es im Spiel mit einem Kaleidoskop zu tun bekommen, das LSD genommen hat. Positiv formuliert ist Tempest surreale Kleinkunst, wobei die Optik durch Screenshots schwer zu vermitteln ist.

Mit Freude in die Röhre schauen

Wer noch nie ein Tempest ausprobiert hat, benötigt eine Gewöhnungsphase, um letztlich ein inniges Lichtverhältnis mit dem Spiel eingehen zu können. Obwohl die Grundlagen simpel sind: Der Pilot steuert sein Raumschiff auf einem Gitter. Die »Claw« kann sich nur am vorderen Rand bewegen. Von der gegenüberliegenden Seite, aus der Tiefe des Raums, fliegen Aliens auf den Spieler zu. Erreichen sie den unteren Rand, wird's haarig. Im Falle einer Kollision ist ein Bildschirmleben dahin. Im Grunde läuft alles wie bei bekannten Urvätern á la Space Invaders, Centipede, Galaxian & Co., mit einer entscheidenden Ausnahme – der 3D-Komponente: E.T.s bitterböse Verwandtschaft nähert sich bei Tempest 4000 nicht von oben, sondern fliegt gewissermaßen aus dem Bildschirm heraus auf uns zu. Dabei entsteht ein gewollter Tunnelblick, was den Begriff Tube-Shooter prima erklärt.

Ohrales Leveldesign

Die Levels unterscheiden sich durch die Form des jeweiligen Gitternetzes. Mal ist es eine einfache Ebene, mal ein Kreis, ein Viereck oder ein Zylinder. Im weiteren Verlauf geraten die geometrischen Figuren komplexer. Level 14 heißt zum Beispiel »The Ear«

und bildet deshalb (surprise, surprise!) ein Ohr. Anfangs segnet unser Pilot meist nur bei Zusammenstößen das Zeitliche. Werden die Feinde mächtiger, ballern sie auch verstärkt zurück. Will der Held überleben, sollte er dringend alle Extras einsammeln.

Der Standardlaser zu Beginn hat ungefähr die Durchschlagskraft eines Taschenlampenstrahls. Mit dem ersten Upgrade (Codename: »Pleasure«) erhöht sich die Feuerrate. Der »Partikellaser« verfügt über eine breitere Fächerung. Das Extra »Sprung« ermöglicht es dem Piloten, das Gitternetz kurz zu verlassen. Sinnvoll ist das, wenn schon zu viele Außerirdische bis zur Claw durchgebrochen sind. Hier droht gesundheitsschädliches Gedränge, tödlich wie ein Sommerchlussverkauf mit renitenten Hausfrauen. Losgelöst vom Netz brezelt der Wohnzimmer-Krieger die fiese Brut weg und schafft sich so mit Gewalt eine Rettungsgasse.

Vektorliterweise Farbe

Das vierte Power-up heißt »Beauty«, die Bezeichnung kommt nicht von ungefähr: Während das eigene Schiff kurzzeitig unzerstörbar ist, zieht der Pilot mit einem Todesstern-Gedenk-Laser einen vernichtenden Kreis über alles, was nicht bei Drei im nächsten Wurmloch verschwindet. Auf dem Monitor entlädt sich ein Cocktail aus Brillantfeuerwerk und Lasershow. Durch die Eruptionen fliegen Trümmer und Partikel umher, das Bild wabert und verzerrt sich, um letztlich in vektorliterweise Farbe zu ertrinken. Alarmstufe Rot: Epilepsie-Warnung ick hör dir trapsen! Dazu wummst es mächtig, untermalt von treibenden Techno-Klängen.

Attack of the Mutant Donkeys

Mit dem fünften Upgrade erhält der Pilot eine KI-gesteuerte Drohne. Die sieht dämlich aus, wie ein Physiotherapie-Igelball, ist aber hilfreich, weil sie automatisch Feinde ausradiiert. Im Englischen nennt sich dieser Tod und Verderben spuckende Satellit »Al Droid«, im Deutschen ist von einem »Droide IA« die Rede. Wie heißt der Bürgermeister von Weeese! I-A. I-A. I-A.

Die Mechanik von Tempest 4000 reduziert sich aufs Wesentliche und liefert damit das Destillat einer pfeilschnellen, schnörkellosen Spielhallenumsetzung: Ballern, Ausweichen, Sammeln, fertig! In den Gitternetzge-



Kawumms! Tempest 4000 verpasst dem Spieler einen Farbrausch. In Bewegung kommt das Ganze allerdings zehnmal besser.



Harald Fränkel
@GameStar_de



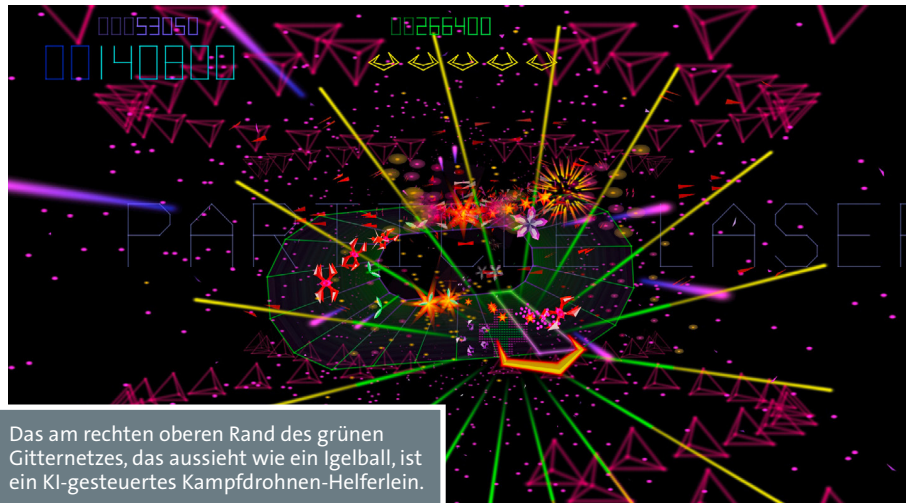
Verehrte Laser, bitte einsteigen und Türen schließen, Tempest 4000 lädt Sie herzlich ein zu einer schmissigen Runde Gehirn-Pogo! Die Netzhaut bombt das auf dem Bildschirm tobende Lichterfest in die bisweilen überforderte menschliche CPU. Was mir nicht gefällt: der abstrakte Stil. Ich mag's lieber, mich bei einem Weltraum-Shooter auch wirklich wie im All zu fühlen. Stattdessen schickt mich Tempest 4000 in den drogenschwangeren Fiebertraum einer anderen Dimension. Kann man mögen.

Schade, dass es keinen kooperativen Multiplayer-Modus oder etwas anderes Neues gibt, den Classic Modus möchte ich dagegen ausdrücklich loben: Er bietet neun Leben (zwei mehr als eine Katze!) und Rücksetzpunkte. Hab ich's bis Mission 15 geschafft, steige ich nach einem »Game Over« dort wieder ein, mit nur einem Leben. Gehe ich einen Abschnitt zurück, stehen mehr Raumschiffe bereit, und zwar so viele, wie ich sie beim Erreichen des Levels hatte. Da kommt sogar ein alter Mann mit den Reflexen eines toten Faultiers voran.

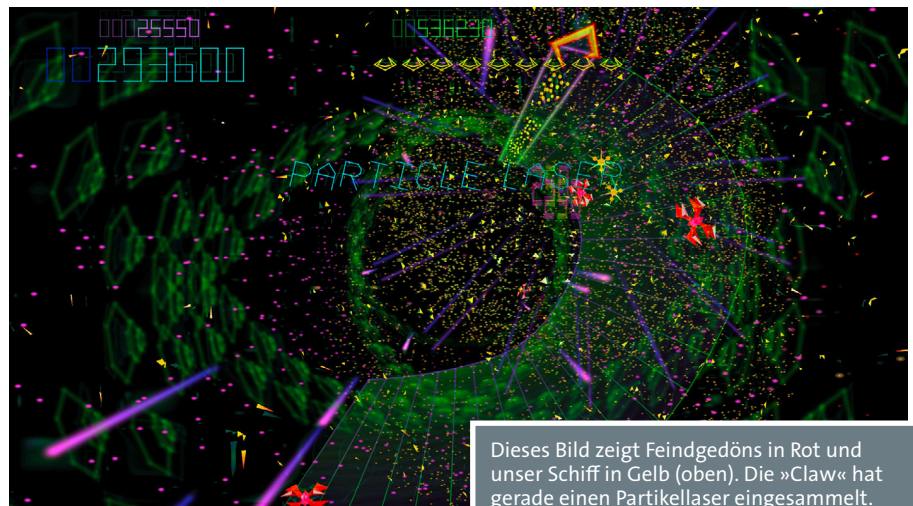
bilden liegen nicht nur Power-ups, sondern vereinzelt auch Extraschiffe. Einmal pro Level einsetzbar ist der »Superzapper«, der alles verkocht, was gerade über den Bildschirm wuselt. Diese Smartbomb kann ein letzter Rettungsanker oder Top-Punktlieferant sein, denn natürlich lebt ein Arcade-Shooter wie Tempest 4000 stark von der Highscore-Jagd. Wer möchte, vergleicht sich per Online-Rangliste mit dem Rest der Welt.

Blindflug ins Ungewisse

Bis zu diesem Punkt entsteht der Eindruck, dass Tempest 4000 mit seinem zeitlosen Spielprinzip auch heute noch als Überflieger für alle taugt. Wir haben hier aber ein Remake-Remake-Remake-Remake, bei dem die Liebe auf den ersten Lichtblick in neun von zehn Fällen nicht funktioniert. Gerade der interessierte Unwissende stößt auf Schwächen, die ihm vielleicht den wilden Ritt auf der Claw vergällen. So eindrucksvoll all die



Das am rechten oberen Rand des grünen Gitternetzes, das aussieht wie ein Igelball, ist ein KI-gesteuertes Kampfdröhnen-Helferlein.



Dieses Bild zeigt Feindgedöns in Rot und unser Schiff in Gelb (oben). Die »Claw« hat gerade einen Partikellaser eingesammelt.

bonbonbunte Effekthascherei sein mag, die Übersichtlichkeit leidet darunter.

Achtung, Happy End!

Tempest 4000 lässt sich am PC per Gamepad oder Tastatur spielen. Keine Variante ist perfekt. Überrascht hat uns, dass die Keyboard-Steuerung während der Gefechte präziser wirkt. Ein großes Ärgernis ist, dass sich die Tasten- beziehungsweise Button-Belegung nicht ändern lässt.

In der Summe präsentiert sich Tempest 4000 trotz der Kritikpunkte als Lichtblick. Gerade PC-Spieler müssen in puncto Arcade-Shooter js darben. Die beste Nachricht haben wir uns aber aufgehoben, um mit einem Überlebenstipp und einem Happy End schließen zu können: Wer die Totlachgefahr bannen will, schaltet den Vektorkrieg um Himmels Willen nicht auf Deutsch! Die Übersetzung des Wortes »Saving« in »Einsparung« ist schlicht zu viel des Unguten. ★

TEMPEST 4000

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i3 2120 / Athlon II X4 630
Intel HD 4600 / Radeon 9600
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 750 / AMD A8 3870
GeForce 6800 GT / Radeon HD 2600 Pro
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- feuerwerkartige Optik
- stimmige Vektor-Grafik
- satte Sounds
- visuelle Effekte schränken Sicht ein
- peinliche deutsche Übersetzung

SPIELDESIGN



- zeitloses Spielprinzip
- Tastatur- und Gamepad möglich
- Dauerfeuerfunktion
- Power-ups erfordern taktischen Einsatz
- gewöhnungsbedürftige Steuerung

BALANCE



- Mini-Tutorial
- faire Wiedereinstiegspunkte im Classic-Modus
- Tasten nicht umbelegbar
- keine einstellbaren Schwierigkeitsgrade
- für Durchschnittsspieler schnell frustrierend

ATMOSPHÄRE / STORY



- Spielautomaten-Flair
- Nostalgiebonus
- Online-Ranglisten
- abstrakt dargestelltes Szenario
- Musik nur aus dem Techno-genre und damit nicht für jedermann gut

UMFANG



- 100 Levels
- 38 Musikstücke
- Wiederspielwert durch Highscore-Listen
- wenige und sich kaum unterscheidende Spielmodi
- keine Multiplayerkomponente

FAZIT

Tempest heißt Sturm, der Name ist Programm: Wer sich hineinwagt, erlebt ein einmaliges Abenteuer oder wird vom Winde verweht.



Bunt fürs Leben: Jeff Minter



Foto: Gergely Szelei, Wikipedia, CC BY-SA 3.0

Der walisische Kultdesigner Jeff Minter ist seit den frühen Achtzigerjahren ein bunter Vogel, der immer wieder bunte Spiele entwickelt. Sein Pseudonym »Yak« trägt der Althippie, der angeblich gewissen Substanzen nicht abgeneigt ist, wegen seines Faibles für Schafe, Ziegen und ähnliches Getier. Er gründete 1982 die Firma Llamasoft, ein neuerer Titel von ihm heißt Space Giraffe (2009), und in Deutschland gilt Attack of the Mutant Camels (1983) als einer der bekanntesten Titel. Minter schuf vier Tempest-Neuaufgaben: Tempest 2000 (1994), Tempest 3000 (anno 2000), TxK (2014) sowie eben Tempest 4000. Er brütet seine Spiele bis heute im Zwei-Mann-Unternehmen aus, inspiriert von den Paarhufern, die mit ihm auf seinem Bauernhof grasen.