

DINGS OF BUMS

Dungeons of Hinterberg macht es richtig und setzt ein erprobtes Spielprinzip in ein alltägliches Setting, das jeder kennt. Wir wünschen uns mehr davon! Von Markus Schwerdtel



PARKPLATZ of Supermarkt

Ohne Gedächtnis wacht unser Held am Steuer seines Autos auf.

Das aber zum Glück nicht auf der Autobahn, sondern auf dem riesigen Parkplatz eines Supermarkts. Immerhin ist eure Karre einigermaßen gut ausgestattet und bietet neben einem warmen, sicheren Rückzugsort (Sitzheizung, Zentralverriegelung) einen umfangreichen Werkzeugkasten – und damit ideale Voraussetzungen für ein anspruchsvolles Survival-Spiel. Mit achtlos weggeworfenen Flaschen und Dosen kassiert ihr am Pfandautomaten Geld für Verpflegung und nach und nach bessere Ausrüstung. Durch diese Aufräumarbeiten verdient ihr euch zudem den Respekt des Supermarktpersonals und habt später im Spiel Zutritt zum Pausenraum (Mikrowelle!) und Toiletten (die Survival-Simulation ist fast schon zu detailliert). Doch natürlich ist das Parkplatzidyll nicht ungestört: Rowdyhafte Fahrer, notorische Falschparker (Rentner im Mutter-Kind-Bereich, was sind das nur für Menschen?!) und rücksichtslose Lieferanten mit ihren riesigen Lastern machen euch das Leben schwer. Trotzdem kommt ihr im Spiel nach und nach den Ursachen eurer Amnesie auf die Spur. Ob es etwas mit dem Rotwein-Sonderangebot vom Wochenende zu tun hat?



FREIBAD of Kolbermoor

Eigentlich ist im beschaulichen Freibad (Sportbecken, Babybecken, kleine Rutsche, Sprungturm) alles friedlich. Doch als nach der geschafften Prüfung eine rüpelhafte Gang Abiturienten einfällt, ruft das in diesem klassischen Open-World-Action-Adventure Opa Hermann – selbsternannter Legat der Liegewiese – auf den Plan. Wir übernehmen die Rolle dieses Helden und versuchen zusammen mit dem wackeren Bademeister Paul (auf Wunsch im Kop-Modus), die marodierenden Halbstarcken mit strengen Worten, erhobenen Zeigefingern und energischem Kopfschütteln zurückzudrängen. Bei den Patrouillengängen am Beckenrand kommt es immer wieder zu Zufallskämpfen, dann zählen Charakterwerte wie Schlagfertigkeit, Lautstärke und Autorität. Zwischen den Begegnungen stärken wir uns am Kiosk mit Freibadpommes und Spezi (Vorsicht, Wespen in der Flasche!). Mutige Spieler greifen zur gemischten Gummibär-Tüte, die zufällig besondere Boni (Colaflaschen!) oder Mali (saure Colaflaschen) beschert. Dank Tag-Nacht-Wechsel organisieren wir in Ruhephasen mit anderen Freibadbesuchern die Widerstandsaktionen für den nächsten Tag. Der Bosskampf (sorry für den Spoiler) ist ein Wettspringen gegen den Schülersprecher vom 10er. Fies: Freibad of Kolbermoor hat ein Zeitlimit. Wenn die Invasion nicht bis zum Badeschluss am 15.9. zurückgeschlagen ist, gilt das Spiel als verloren.

FISCHMARKT of Hamburg

Einkaufen ist ja an und für sich schon immer ein Abenteuer (siehe Bällebad), und das gilt erst recht für dieses Biologie-Adventure. Die Entwickler (nein, es sind nicht Rockfish Games, der Gag wäre sogar uns zu billig) geben sich dabei alle Mühe, Spannung und Action in das Lernspiel zu bringen. Als Inspektor des Hamburger Gesundheitsamts sind wir auf dem Fischmarkt unterwegs, um Schwindel und verdorbene Ware aufzuspüren. Verkauft da etwa jemand billige Bronzebrassen als wertvolle Goldbrassen? Und ist der penetrante Geruch dieser Kiste mit Sardinen normal? Um hier richtig urteilen zu können, sind umfassende Kenntnisse der Ichthyologie nötig – wir reden hier immerhin von einem Lernspiel. Zudem verlangen die Dialoge mit den Fischhändlern Aufmerksamkeit und Gespür. Denn die Marktleute sind bekanntlich nicht aufs Maul gefallen und reden obendrein gern mal Plattdeutsch. Wer jedoch richtig rätselt und redet, kommt am Ende der Molluskenmafia und ihrem Padrone Paolo Pulpo auf die Spur. Als Belohnung gönnt sich unser Ermittler natürlich ein Fischbrötchen: Brathering mit ordentlich Zwiebeln. Lecker!

Es gibt viel zu wenige Spiele, die aus der Perspektive von Kindern erzählt werden. Bällebad of Möbelhaus fällt in diese unterbesetzte Kategorie. Der kleine Pelle oder wahlweise die kleine Selma (die Handlung spielt aus welchen Gründen auch immer in Schweden) wird im Bällebad vergessen (ja, alter Gag, aber ein perfekter Spiele-Ausgangspunkt!) und muss im riesigen Möbelhaus die Eltern finden – die allerdings schon lange ohne Kind, dafür mit jeder Menge Eigenmontage-Einrichtung heimgefahren sind. Also hat der Laden schon zu, und so schleicht und rätselt sich unser Held beziehungsweise unsere Heldin durch dunkle Gänge und sämtliche Abteilungen des Möbelhauses. Verfolgt von carnivoren Kakteen, fiesem Fleischbällchen und tollwütigen Teelichtern kämpfen wir in der Küchenausstellung gegen eklige E-Herde und im Badbereich gegen krauenvolle Kloschüsseln (für eine gute Alliteration gehen wir über orthografische Leichen!). Das Ziel ist klar: Pelle/Selma muss bis zur Ladenöffnung durchhalten, wenn das Kinderland-Personal kommt und hoffentlich die fahrlässig nachlässigen Eltern anruft. Und wenn die dann schon mal da sind, kann man ja eigentlich gleich noch mal eine Runde durch die Halle drehen und das Kind derweil im Bällebad abgeben, oder?

BÄLLEBAD of Möbelhaus