

25 Indie-Geheimtipps

Einst galten Independent-Spiele als das Metier verschrobener Künstler und versponnener Jungdesigner. Heute sind sie ein sprudelnder Quell kreativer Ideen. Wir stellen einige der besten Indies vor. Von Christian Schmidt, Tilman Blanke und Sebastian Klix

Auf DVD: 20 Indie-Spiele

W

enn irgendwann einmal beurteilt wird, was die wichtigsten Spiele ihrer Zeit waren, dann dürfte für das Jahr 2010 nicht

Mass Effect 2, **Bad Company 2** oder **Black Ops** an der Spitze stehen, sondern **Minecraft**. Der hochgelobte Klötzchen-Baukasten mauserte sich im vergangenen Jahr aus dem Nichts zum Phänomen, die Nutzerbasis schnellte auf mehr als eine Million Spieler, ohne dass ein Ende absehbar wäre. Er ist der beste Beleg dafür, welche Bedeutung Indie-Spiele inzwischen erreicht haben.

Indie, das steht für »Independent«, unabhängig, und beschreibt wie bei Indie-Filmen und -Musik eine Entstehung außerhalb großer Studio-Netzwerke: Indie Games werden von kleinen Teams entwickelt, meist auf eigene Rechnung und ohne Publisher im Rücken. Dieses Biotop der Gargenfirmen gedeiht prächtig, seit das Internet den Weg zu den Kunden demokratisiert hat. Abseits der Einzelhandelsketten verbreiten sich Indie-Spiele über das Web; digitale Verkaufsplattformen wie Steam und einfache Bezahlssysteme wie Paypal erschließen Einnahmequellen. Seit sich Indie-Entwicklung lohnt – also etwa seit rund sechs Jahren – boomt das Segment.

Was man früher »Shareware« nannte und auf Disketten auf dem Schulhof tauschte, ist heute ein ernstzunehmendes Geschäftsfeld. Allein Steam listet in seinem Indie-Kanal 218 Titel, sie machen bereits ein

Was früher »Shareware« hieß, ist heute ein boomendes Segment.

Zehntel des Gesamtangebots aus. Auch wenn die Indie-Nische im Vergleich zu Mainstream-Hits nur krümelgroße Brötchen backt, lässt sich davon gut satt werden. **Minecraft** hat seinen Erfinder Markus



Minecraft ist das aktuelle Aushängeschild der Indie-Spiele, aber der blühende Sektor hat noch viel mehr vorzuweisen.

Persson zum Millionär gemacht. Zwei »Humble Indie Bundle« genannte Spielepakete sammelten 2010 auf Spendenbasis 2,8 Millionen Dollar ein. Der schwedische Publisher Paradox Interactive, der sich auf den Vertrieb von Indie-Spielen spezialisiert, hat seinen Umsatz seit 2003 verzehnfacht. Eine wachsende Zahl von Indie-Projekten schafft den Sprung vom Internet-Pflänzchen zum verpackten Produkt im Handel, zuletzt zum Beispiel die Strategie-Satire **Grotesque Tactics** oder der Jump&Run-Knüller **Braid**.

Dazu kommt, dass neue Plattformen den Indie-Boom befeuern, allen voran Smartphones und Tablet-PCs wie das iPad, auf denen Spiele-Apps vergleichsweise einfach zu entwickeln sind. Selbst alte Plattformen öffnen sich dem Trend, Microsoft zum Beispiel führte für die Xbox 360 Ende November 2008 einen eigenen Indie-Kanal ein. Stand März

2011 tummeln sich darin 1.745 Titel, die meisten davon weit entfernt von kommerziellem Erfolg. Aber längst nicht alle Indie-Entwickler sind überhaupt auf Geld aus, viele Programme finden ihren

Weg gratis zu den Spielern. Dazu gehören Studentenprojekte ebenso wie Fingerübungen junger Programmierer oder Titel aus der Open-Source-Bewegung, die ihren Programmcode zur Mitwirkung aller offenlegt.

GameStar testet seit einigen Jahren Indie-Spiele, wenn sie professionelle Qualität erreichen, darunter viele Geheimtipps der letzten Jahre (siehe Kasten). Aber über diese Klassenbesten hinaus gibt es eine breite Palette empfehlenswerter Indie-Titel, teils Freeware-Perlen, teils kostenpflichtige Downloads. Die GameStar-Redaktion hat deshalb auf den folgenden Seiten eine Auswahl ihrer Indie-Favoriten zusammengestellt. Zusätzlich haben wir auf unserer DVD ein Paket geschnürt, mit dem Sie viele der hier vorgestellten Spiele (und einige mehr) gleich selbst ausprobieren können. **CS**

Getestete Indie-Spiele

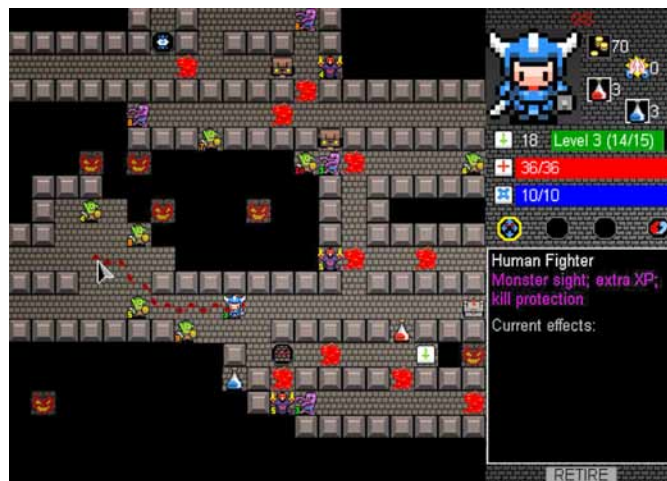
Spiel	Jahr	Wertung
Amnesia	2010	80
Super Meat Boy	2010	80
Grotesque Tactics	2010	75
Greed Corp	2010	73
Deathspank	2010	73
Braid	2009	82
Trine	2009	82
Machinarium	2009	80
Defense Grid	2009	72
World of Goo	2008	84
Penumbra	2008	75
Eets	2006	59
Gish	2005	64

Desktop Dungeons

WAS **Denkspiel** WER **QCF Design**
WO **Quicklink 7299** GELD **kostenlos**

Auf DVD Auf den ersten Blick ein Freeware-Rollenspiel unter vielen, bei genauerem Hinsehen ein knackiges Knabenspiel. In **Desktop Dungeons** passen wir unsere bevorzugte Spielweise durch die Wahl unserer Klasse an und betreten dann als mickriger Stufe-1-Held den Dungeon. Ziel ist es, den starken Stufe-10-Boss zu erledigen. Zuvor müssen wir jedoch diverse andere Monster beseitigen, um selbst in der Stufe aufzusteigen. Dabei gilt es mit den Ressourcen wie Tref-fer- und Manapunkten sowie deren Regeneration durch Gebiets-erforschung taktisch klug umzugehen. Erfolgreich absolvierte Dunge-ons schalten weitere Klassen und Herausforderungen frei. **SKX**

Fazit: Hack'n'Slay-Knobelei mit Köpfchen



In den zufallsgenerierten **Dungeons** wimmelt es vor Monstern.

suteF

WAS **Denkspiel** WER **Rotten Tater**
WO **Quicklink 7364** GELD **kostenlos**

Auf DVD In der Fortsetzung zum Knabenspiel **Fetus** ist es unsere Aufgabe, den rauschenden Fernseher, der in jedem Level steht, zu erreichen. Dabei gilt es, tödliche Laserstrahlen zu umgehen oder mit Kisten zu blockieren und Abgründe, etwa mit einem Enterhaken, zu überwinden. Das Besondere daran: Die Szene ist nach allen Seiten miteinander verbunden. Springen wir also in einen Abgrund und damit aus dem Bild heraus, fallen wir von oben wieder hinein. Noch konfuser wird es, wenn wir an einem Schalter auch noch die Schwerkraft umkehren. **SKX**

Oft erreichen wir nur durch intelligente Manipulation der **Schwerkraft** das Ziel.



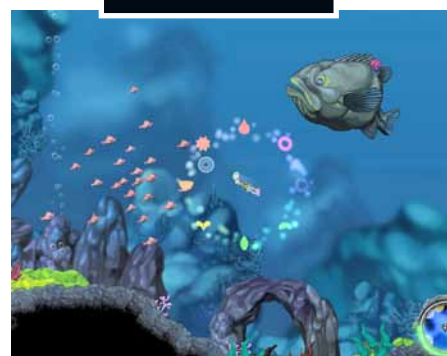
Fazit: Spaßig, spannend, sportlich

Aquaria

WAS **Action-Adventure** WER **Bit Blot**
WO **Steam** GELD **20 Euro**

In der Rolle der Meerjungfrau Naija erforschen wir im handgezeichneten 2D-Abenteuer **Aquaria** auf der Suche nach unserer Vergangenheit eine riesige, offene und gefährliche Unterwasserwelt. Um uns gegen die Meeresbewohner zur Wehr zu setzen, beschwören wir durch Sirenen- und Verteidigungszauber. Wegen des nichtlinearen Spiel-esigns können wir ausschließlich durch die Erkundung neuer Gebiete und den Fund bestimmter Gegenstände die Handlung vorantreiben. Mit dem mitgelieferten Editor lassen sich zudem eigene Abenteuer erstellen. **SKX**

Den **Sirenen- gesang** lösen wir über die verschiedenfarbigen Symbole aus.



Fazit: Wunderschönes Unterwasser-Abenteuer

FreeCiv

WAS **Rundenstrategie** WER **Great Danes**
WO **Quicklink 7366** GELD **kostenlos**

Auf DVD **FreeCiv** ist ein freier Klon des Rundenstrategie-Klassikers **Civilization**. Der wirtschaftliche Aufstieg durch Handel und Diplomatie steht allerdings im Vordergrund, militärisches Vorgehen wirft kaum Punkte ab. Sein volles Potenzial entfaltet **FreeCiv** im Mehrspieler-Modus. Mit Freunden lässt sich ein Match sogar über mehrere Monate hinweg spielen. Wer **Civilization** mochte, sollte **FreeCiv** unbedingt eine Chance geben. **TIL**

Die Pixel-Grafik versprüht einen gewissen nostalgischen **Charme**.



Fazit: Spielswerte Variante des Klassikers

Starscape

WAS **Shoot'Em Up** WER **Moonpod**
WO **Steam** GELD **10 Euro**

Starscape ist eine modernisierte **Asteroids**-Variante, welche die Spielmechanik um zahlreiche Elemente erweitert. Dazu gehört etwa das Sammeln von Mineralien, welche zur Erforschung von Upgrades wie Waffen, Antrieben und Schutzschilden benötigt werden. Die verbauen wir im eigenen Schiff oder der fliegenden Basis »Aegis«. Unser Ziel ist es, den Hyperantrieb unserer fliegenden Station zu reparieren, wozu wir im Laufe der Geschichte nach Belieben einzelne Galaxien anfliegen, um dort nach den benötigten Ersatzteilen zu suchen. Diese werden natürlich gut bewacht. **SKX**

Die **Weltraum-schlachten** gegen feindliche Raumschiffe sind schick in Szene gesetzt.



Fazit: Asteroids mit Sammeltrieb

Zak McKracken: Between Time and Space

WAS **Point&Click-Adventure** WER **Artificial Hair Bros.**
WO **Quicklink 7367** GELD **kostenlos**

Die aus Deutschland stammende, inoffizielle Fortsetzung zum klassischen Point&Click-Adventure **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** aus dem Jahre 1988 gilt nicht umsonst als eines der besten Freeware-Spiele. Den Entwicklern ist es gelungen, Stil und Humor des originalen LucasArts-Titels sehr gut einzufangen und die Geschichte um den frustrierten Reporter Zak weiterzuspinnen. Aufgelockert wird die Rätselierei immer wieder mit 3D-Zwischensequenzen. Die für ein Fan-Projekt gelungene deutsche Synchronisation rundet das professionelle Gesamtpaket ab. **SKX**

Fazit: Unbedingt spielen, los jetzt!

Optisch ist das Spiel praktisch nicht von originalen **LucasArts-Titeln** zu unterscheiden.



FreeCol

WAS **Rundenstrategie** WER **The FreeCol Team**
WO **Quicklink 7368** GELD **kostenlos**

Angelehnt an den Strategie-Klassiker **Colonization** machen wir uns in **FreeCol** daran, im Amerika des 15. Jahrhunderts als Engländer, Holländer oder Indianer eine Existenz aufzubauen. Dazu erkunden wir neue Regionen mit dem Schiff, gründen Kolonien und kümmern uns um Rohstoffgewinnung und Handel. Sowohl im Single- als auch Multiplayer-Modus treffen wir auf andere Nationen, mit denen wir uns entweder verbünden oder bekriegen können. Die Siegbedingungen für ein Szenario legen wir vor dem Spielstart selbst fest. **SKX**



Durch den Bau weiterer **Kolonien** dehnen wir unseren Einflussbereich aus.

Fazit: Groß, abwechslungsreich, mit Multiplayer

Spelunky

WAS **2D-Jump&Run** WER **Derek Yu**
WO **Quicklink 7371** GELD **kostenlos**

Bewaffnet mit Peitsche und Schlapphut springen und klettern wir durch alte Grabkammern, um diese von ihren Schätzen zu erleichtern. Klingt nach Indiana Jones, ist aber **Spelunky**, ein klassisches 2D-Retro-Jump&Run. Das Besondere daran: Sämtliche Level sind zufallsgeneriert, wodurch immer genug Nachschub für Hobby-Archäologen vorhanden ist, um Monster zu vermöbeln, mit Bomben Areale frei zu sprengen, Rätsel zu lösen und Wertsachen einzusacken. Aber Achtung: Der Anspruch ist knackig! **SKX**



Ausgestattet mit Seilen und Sprengsätzen schwingen wir uns durch **zufallsgenerierte Höhlensysteme**.

Fazit: Pitfall für Indie-Fans

Kings Quest III Redux

WAS **Point&Click-Adventure**
WER **Sean Nichols** WO **Quicklink 7373**
GELD **kostenlos**

Kings Quest III Redux ist ein klassisches Point&Click-Adventure. Es punktet mit subtilem Humor, einer gelungenen Vertonung und durchdachten Rätseln. Als versklavte Haushaltshilfe des Magiers Mannan versuchen wir, aus seinem Haus zu fliehen. Das Spiel nimmt das Genre gekonnt auf die Schippe, ist aber gleichzeitig eine Hommage an die Sierra-Klassiker und ein tolles Adventure mit einer spannenden Geschichte. **TIL**



Als **Küchensklave** müssen wir dem mies gelaunten Magier Mannan dienen.

Fazit: Besser als das Original

The Spirit Engine

WAS **Rollenspiel** WER **Mark Pay**
WO **Quicklink 7369** GELD **kostenlos**

Im Rollenspiel **The Spirit Engine** streifen wir mit einer dreiköpfigen Gruppe durch eine atmosphärische 2D-Welt, die mit einer spannenden Geschichte aufwartet. Das experimentelle Kampfsystem setzt auf Angriffsketten, die wir in Echtzeit auslösen. Das Ein-Mann-Projekt des Entwicklers Mark Pay ist eine gelungene Hommage an alte 16bit-Rollenspiele, die sich an Neuem Interessierte und Nostalgiker nicht entgehen lassen sollten. **TIL**



Angriffe und **Unterstützungszauber** lösen wir für jeden der Charaktere in Echtzeit aus.

Fazit: Spannendes, experimentelles Rollenspiel

GunGirl 2

WAS **Jump&Run** WER **Blue Eagle**
WO **Quicklink 7370** GELD **kostenlos**

Auf DVD »Zombies? Die kommen immer gut!« Das dachte sich wohl auch der Entwickler des Jump&Runs **GunGirl 2**, in dem wir als Gun Girl (oder wahlweise auch als Gun Dude) eine von skurril mutierten Untoten verseuchte Großstadt nebst Umland von eben diesen säubern. Dazu stehen uns Waffen wie die obligatorische Schrotflinte und Pistole, der Kreissägenblätter- und Feuerballwerfer sowie zahlreiche andere nützliche und abgefahrene Gegenstände zur Verfügung. Abgerundet wird das Spektakel mit einer für das Szenario gängigen Portion Splatter, abgefahrenen Bossgegnern und einem gepflegten Hard-Rock- und Metal-Soundtrack. **SKX**

Fazit: Spektakulärer Zombie-Splatterspaß



Mit der Spieldauer steigt die Zahl der heranstürmenden **Zombies**.

Hero Core

WAS **Arcade Shoot'Em Up** WER **Daniel Remar**
WO **Quicklink 7374** GELD **kostenlos**

Auf DVD Im Nachfolger zum Retro-Spiel **Hero** machen wir uns als Protagonist Flip Hero daran, den Maschinen-Kriegslord Cruiser Tetron aus seiner Asteroidenbasis zu bomben. Wir lassen Flip durch die einzelnen Levelabschnitte fliegen, Gegner bekämpfen und diverse Rätsel lösen. Dabei müssen wir regelmäßig auf unsere Hitzeanzeige achten, wenn wir durch Feuerflüsse und andere Gefahrenquellen schweben. Wem der schwarz-weiße Retro-Stil zusagt, der sollte **Hero Core** anspielen. **SKX**

Um durch ein Lasernetz zu gelangen, müssen wir diesen **Generator** besiegen.



Fazit: Knifflige Retro-Action

Cave Story

WAS **2D-Jump&Run** WER **Studio Pixel**
WO **Quicklink 7375** GELD **kostenlos**

Ohne Erinnerungen erwacht der Androide Quote in einem Höhlensystem, das von dem pelzigen Völkchen der Mimigas bewohnt wird. Diese werden jedoch vom bösen »Doktor« bedroht, weshalb sich Quote dazu entschließt, den putzigen Fellknäueln zu helfen. Hierzu steuern wir ihn durch frei begehbare Level, in denen wir uns durch die Nutzung neuer Waffen Zugang zu unerforschten Arealen verschaffen können. Beim Spielspaß könnten sich zahlreiche Vollpreisspiele eine ordentliche Scheibe von **Cave Story** abschneiden. **SKX**

Beim Hüpfen durch die **Höhlensysteme** ist Fingerspitzengefühl gefragt.



Fazit: Umfangreiches, witziges Jump&Run

The Ur-Quan Masters

WAS **Weltraum-Abenteuer**
WER **Fred Ford / Paul Reiche**
WO **Quicklink 7381**
GELD **kostenlos**

Auf DVD Aus einer Fan-Portierung von **Star Control 2** für moderne Rechner entstand **The Ur-Quan Masters**. Im nichtlinearen Genre-Mix bereisen wir ein riesiges Sonnensystem, handeln oder kämpfen mit Außerirdischen, entdecken Rohstoffvorkommen auf fernen Planeten und verbessern unser Raumschiff stufenweise. Humorvolle Dialoge treiben die Geschichte voran und motivieren dazu, auch in die hintersten Winkel des Universums zu reisen. Das originalgetreue Remake des Klassikers **Star Control 2** ist Pflicht für spielhistorisch Interessierte. **TIL**

Im All bekriegen wir uns mit anderen **Pixel-Raumschiffen**.



Fazit: Unbedingt spielen

Baphomets Fluch 2.5

WAS **Point&Click-Adventure**
WER **Mindfactory**
WO **Quicklink 7376**
GELD **kostenlos**

Die Fan-Fortsetzung **Baphomets Fluch 2.5** schließt an die Ereignisse des zweiten Teils der Serie an. Als George Stobbart die Nachricht vom Tod seiner Freundin Nico erhält, packt ihn der Detektivsinn, und bald bestätigt sich die Vorahnung, dass die Neo-Templer noch existieren könnten. Liebevoll hat das Team von Mindfactory den Grafikstil des Vorgängers übernommen, der Fans nostalgische Freude seufzer entlockt. Es wimmelt vor Rückbezügen, und wir treffen auf bekannte Charaktere. Das i-Tüpfelchen ist die Vertonung, für die professionelle Sprecher gewonnen werden konnten. **TIL**

Eine alte Bekannte: die **hellseherische Blumenverkäuferin**.



Fazit: Pflicht für Adventure-Fans

Recettear: An Item Shop's Tale

WAS **Rollenspiel** WER **EasyGameStation** WO **Steam** GELD **15 Euro**

Das Genre Rollenspiel mal aus einer ungewohnten Perspektive: In **Recettear** schlüpfen wir nicht in die Haut eines abenteuerlustigen Helden, sondern in die der jungen Recette, einer kleinen aufstrebenden Geschäftsfrau. Ihr sollen wir dabei helfen, ihren Item Shop gewinnbringend zu führen. Dazu erwerben wir auf dem Marktplatz oder bei der Handwerks Gilde günstig Gegenstände und versuchen sie mit Gewinn in unserem Geschäft wiederzuverkaufen. Besonders wertvolle Objekte bekommen wir jedoch überwiegend aus gefährlichen Dungeons. Die kleine Recette wagt sich allerdings nicht alleine dort hinunter, weshalb wir einen Helden anheuern müssen, der diesen Knochenjob für uns erledigt. Wer dem Anime-Stil nicht abgeneigt ist und, gerade zu Beginn, relativ viel Text verkraften kann, sollte auf jeden Fall einen Blick riskieren. **SKX**

Fazit: Originelle Rollenspiel-Idee



Schicke **Gegenstände** im **Schaufenster** ziehen besonders viele Kunden an.

Knytt Stories

WAS **Jump&Run** WER **Nifflas' Games**
WO **Quicklink 7378** GELD **kostenlos**

Jedes der atmosphärischen Levels von **Knytt Stories** erzählt seine eigene Geschichte. Mit wenigen Spielelementen meistern wir im Schwierigkeitsgrad ansteigende Spring- und Geschicklichkeitsrätsel. Die stimmungsvolle Farbgebung macht Spaß, und die Musik sorgt in jedem Levelabschnitt gekonnt für die passende Atmosphäre. Dank des beigefügten Leveleditors dürfen Sie zusätzlich Ihr eigenes Abenteuer zusammenbasteln. **TIL**

Fazit: Entspannendes Jump&Run



Die **liebervoll** in Szene gesetzte Welt von Knytt Stories dient als Bühne für knifflige Hüpf-Passagen.

Osmos: WO Steam WAS Im Geschicklichkeitsspiel absorbieren wir andere Zellen, um selbst die größte und mächtigste zu werden. Hypnotisch, simpel und doch mit längerer Spieldauer fordernd.

Crayon Physics Deluxe: WO Quicklink 7380 WAS Das bunte Kindergekitzel entpuppt sich als variantenreicher Physik-Knobelkasten. Kreative Köpfe finden schnell zig verschiedene Lösungswege.

Space Chem: WO Steam WAS Für die knackigen Chemie-Rätselen von Space Chem benötigen Sie einen Geduldsfaden aus Stahl. Ständig müssen die Reaktoren für mehr Effizienz optimiert werden. Ein Rätselmonster für Knobel-Profis.

Zeit²: WO Steam WAS Gegen die fies gestaffelten Gegnerwellen besteht nur, wer die Zeit im richtigen Moment zurückdreht. Dann lösen wir durch Interaktion mit unserem Vergangheitsschatten verheerende Geschosshagel aus.

Atom Zombie Smasher: WO Quicklink 7372 WAS Im süchtig machenden Zombie-Strategiespiel zerbröseln wir tausende Zombies. Das Waffenarsenal bietet vom Artillerieschlag bis zum Napalmabwurf eine explosive Mischung.

Oasis: WO Quicklink 7377 WAS Im Knobel-Strategie-Mix bleiben uns als Pharao 85 Züge, um das Land gegen den Barbarenangriff zu wappnen. Also scharen wir Anhänger um uns und erkunden die Karte nach Städten, Oasen und Minen.

Eternal Eden

WAS **Rollenspiel** WER **Blossomsoft**
WO **Quicklink 7379** GELD **15 Euro**

Eternal Eden ist ein klassisches Rollenspiel japanischer Machart und tritt in die Fußstapfen von **Final Fantasy**. Nachdem drei Kinder die Früchte des verbotenen Baumes gegessen haben, werden sie in eine Schattenwelt verbannt. Ob sie in der Parallelwelt überleben und den Weg zurück ins Paradies meistern, hängt davon ab, ob wir rundenbasierte Kämpfe und Rätselpassagen unbeschadet überstehen. Die textlastige Story und die Charaktere ziehen Fans klassischer Japano-Rollenspiele in ihren Bann. **TIL**

Fazit: Für Fans von Oldie-Rollenspielen



Grafik, **Charakterbildchen** und **Endlosdialoge**: Genre-Fans freuen sich.

Battle for Wesnoth

WAS **Rundenstrategie** WER **David White**
WO **Quicklink 7216** GELD **kostenlos**

Auf DVD In **Battle for Wesnoth** werfen wir uns mit 6 Fraktionen in die Schlacht um das Land Wesnoth. Das Runden-Strategiespiel wird von einer eingefleischten Community betreut, und so gibt es zig Szenarien und Missionen, die alle eine eigene Rahmenhandlung besitzen. Die knackige KI, die gelungenen Karten und die ausbalancierten Einheiten machen **Battle for Wesnoth** zu einem Leckerbissen. Die charmante Grafik macht selbst heute noch etwas her. **TIL**



Unsere Greifenreiter gegen Drachenkrieger.

Indie-Spiele auf DVD

Neben sieben der hier vorgestellten Spiele finden Sie weitere tolle Indie-Entwicklungen auf unserer Heft-DVD. Alle zeigen deutlich, wie viel Liebe kleine (Hobby-)Entwickler in ihre Projekte fließen lassen, um unkonventionelle Spielideen zum Leben zu erwecken. Probieren Sie sie aus! **TIL**