

Der erste Bossgegner, mit dem wir uns messen müssen, ist dieser mutierte Lava-Fluro. Auch den müssen wir mit Hirnschmalz knacken.

Hier gut zu sehen: Besonders genau ist die Wasser-Simulation nicht.



Vessel

+ Stärken

+ abwechslungsreiche Rätsel
+ toller, dynamischer Soundtrack
+ fairer Schwierigkeitsgrad

- Schwächen

- uninteressante Handlung
- unpräzise Steuerung

Das Indie-Jump&Run Vessel legt seinen Fokus auf nur ein Spielelement: Flüssigkeiten. Ob das für gute und motivierende Rätsel reicht, klären wir im Test. Von Malte Witt

Genre: Jump&Run Publisher: IndiePub Entwickler: Strange Loop Games (Vessel ist das Erstlingswerk)
Termin: 1.3.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch Preis: 14 Euro

GameStar.de/Quicklink/7833

Eine Erfindung, die die Welt verändert, davon träumen viele Wissenschaftler. M. Arkwright, der Held des Jump&Runs **Vessel**, hat eine neue Lebensform erschaffen: die »Fluros«, extrem anpassungsfähige Lebewesen, die komplett aus Flüssigkeit bestehen. Um sie zu »erzeugen«, reicht es aus, einen mechanischen Samen mit einer Flüssigkeit zu übergießen. So avancieren die billig produzierten Fluros in der Welt von **Vessel** rasch zu beliebten Arbeitern. Keine Fabrik der Welt kommt mehr ohne die flüssigen Helferlein aus, die stets perfekt arbeiten, leicht ersetzbar sind und niemals ermüden. Wie passend, denn auch uns hat **Vessel**

so gut gefallen, dass wir's komplett in einem Rutsch durchgespielt haben.

Keine weltverändernde Erfindung ohne kleinen Haken, der sich zum großen Problem entwickelt. Im Falle der Fluros ist das ihre Anpassbarkeit: Weil sie aus buchstäblich jeder Flüssigkeit bestehen können, entwickeln sich schon bald gefährliche Lava-Fluros oder solche, die an Bäumen wachsen, weil sie in einer Symbiose mit der Natur leben. So machen wir uns in der Rolle von M. Arkwright daran, die Fluro-Ausbreitung wieder unter Kontrolle zu bekommen. Leider erzählt **Vessel** diese Handlung nur in kurzen Tagebucheinträgen, das kostet Atmosphäre. Außerdem bleibt uns die Welt eigenartig fremd. Zu keiner Zeit hatten wir das Gefühl, Teil dieser Zukunft zu sein, einfach weil kei-

nerlei Interaktion mit ihren Bewohnern stattfindet, es gibt keine Dialoge, keine Skriptsequenzen.

Die außer Kontrolle geratenen Arbeiter haben in einigen Fabriken dafür gesorgt, dass die Maschinen nicht mehr funktionieren. Unser übergeordnetes Ziel lautet folglich, in jedem der drei Spielabschnitte eine be-

Die Welt bleibt fremd

stimmte Anzahl Maschinen zu reparieren, um zum Endboss zu gelangen. Dazu stehen uns einige Werkzeuge zur Verfügung, zu denen auch die Physik zählt. Nahezu jedes Rätsel in **Vessel** bedient sich der Schwer-

Beispiel-Rätsel



Eines der ersten und einfachsten Rätsel stellen wir hier vor. Wir wollen durch das Tor, der **Schalter** darüber lässt uns durch.

Also erschaffen wir einen **Fluro**, der völlig selbstständig zum Druckschalter rennt und sich darauf stellt, um ihn auszulösen.

Dummerweise blockiert das **Tor** einfach nun den nächsten Durchgang, irgendwie müssen wir unseren nassen Helfer loswerden.



Besonders detailreich sind die Levels nicht, **dunkle Gänge** und detailarme Hintergründe wie hier begegnen uns in Vessel oft.

kraft oder einer Flüssigkeitssimulation. Die Naturkräfte simuliert das Spiel optisch zwar nicht besonders realistisch, aber wenigstens jederzeit nachvollziehbar. Wir hatten im Test an keiner Stelle das Gefühl, Flüssigkeiten nicht kontrollieren zu können.

Zusätzlich zur Physik verlassen wir uns beim Rätseln auf unseren Rucksack, der Flüssigkeiten aufsaugen und wieder ausspucken kann. So lässt sich das kühle Nass transportieren. Für den Wassersauger können wir übrigens auch Düsen-Upgrades erstellen, sodass zum Beispiel anstatt eines dünnen, schwachen Strahls ein breit gefächerter Schwall entsteht. Darüber hinaus können wir dank des Rucksacks eigene Fluros züchten. Je weiter wir im Spiel vorankommen, desto mehr Samentypen haben wir zur Auswahl, fünf gibt es insgesamt. Einen neuen Samen müssen wir erstmal in der entsprechenden Apparatur herstellen, danach stehen uns unendlich viele davon zur Verfügung. Dabei hat jeder Typ spezielle Eigenschaften. Einige Blubberwesen drücken bereitwillig auf Schalter, andere verfolgen uns, wieder andere werden von einer bestimmten Flüssigkeit angezogen. In späteren Rätseln müssen wir die Fluro-Typen schlau kombinieren sowie die richtigen Flüssigkeiten wählen und vermischen, um weiterzukommen. Die Rätsel sind aber stets bemerkenswert logisch und nachvollziehbar, echte Frustramente haben wir keine erlebt.

Neben den Rätseln stellt uns **Vessel** immer wieder vor simple Jump&Run-Passagen. Die

sind nicht sonderlich innovativ, bringen aber willkommene Abwechslung. Oft sind auch in diesen Abschnitten Flüssigkeitsspielerien nötig. Zum Beispiel müssen wir auf einem Fließband mit Wasser Lava abkühlen, um nicht zu verbrennen. Was jedoch besonders die Hüpferei manchmal zur Qual werden lässt, ist die unpräzise, schwammige Steuerung. Das beeinträchtigt das Spielerlebnis an einigen Stellen sehr.

Technisch macht **Vessel** einen durchwachsenden Eindruck. Die Grafik ist eher zweckmä-



Wieder Indie, wieder gut

Malte Witt
Redaktion
redaktion@gamestar.de

In letzter Zeit erscheinen überraschend viele erstklassige Indie-Spiele. Klar, irgendeinen Schwachpunkt haben die kleinen Titel immer, im besten Fall wie hier, ist das die Grafik. Trotzdem schaffen sie es jedes Mal aufs Neue, mich zu begeistern. Vessel hat mich anfangs mit der eher suboptimalen Steuerung genervt, je mehr ich gespielt habe, desto mehr Spaß hatte ich aber damit. Die Fluros sind eine tolle Idee und ermöglichen so vielfältige Puzzles, dass sie nicht langweilig werden. Dazu kommt der faire Schwierigkeitsgrad, mit ein wenig Nachdenken lässt sich jede Maschine recht schnell reparieren. Wer neue Rätselkost braucht, der kann sich das 14 Euro billige Vessel guten Gewissens zulegen.

ßig, die Levels sind größtenteils detailarm. Trotzdem entfaltet die Optik einen gewissen Reiz und wirkt in sich stimmig. Ganz anders verhält es sich beim Sound und der großartigen Musik. Ruhige Pianostücke und elektronische Klänge begleiten uns und passen sich zudem dynamisch der Situation an. Wenn wir kurz vor der Lösung eines Rätsels stehen, wird die Musik schneller und fröhlicher. Das funktioniert auch als Hinweis: Wir hören, wenn wir auf dem richtigen Weg sind. **MW**

TERMIN 1.3.2012 PREIS 14 Euro USK ab 0 Jahren

Vessel Jump&Run

Publisher IndiePub
Entwickler Strange Loop Games
Sprache Dt., Engl., Frz., It., Span.
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- hübsch gezeichnete Hintergründe
- stimmiger Stil
- detailarme Umgebungen
- schwache Texturen

SOUND

- toller Soundtrack
- super Soundeffekte
- dynamische Musik
- keine Sprachausgabe

BALANCE

- stets fairer Schwierigkeitsgrad
- keine Frustramente
- vorbildliche Lernkurve

ATMOSPHÄRE

- Sound und Optik sorgen für Stimmung
- Handlung wird in laihmen Tagebucheinträgen erzählt
- Welt bleibt fremd

BEDIENUNG

- Flüssigkeiten-Physik jederzeit nachvollziehbar
- freies Spreichern
- keine freie Tastenbelegung
- schwammige, unpräzise Steuerung

UMFANG

- drei unterschiedliche Umgebungen
- viele Rätsелеlemente
- ordentliche Spielzeit
- keinerlei Wiederspielwert
- kein Mehrspielermodus

LEVELDESIGN

- immer übersichtlich
- gelegentliche Hüpfpassagen sorgen für Abwechslung
- überall bewegt sich etwas
- keine Geheimnisse

RÄTSEL

- sehr abwechslungsreich
- Lösung immer logisch
- Rätsелеlemente müssen kombiniert werden
- keine echten Highlights

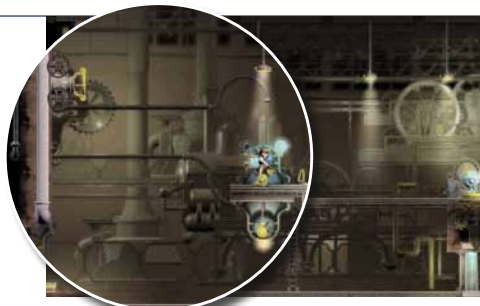
WAFFEN & EXTRAS

- Flüssigkeiten-Rucksack aufrüstbar
- mehrere Flüssigkeiten mit speziellen Eigenschaften
- fünf Fluro-Typen

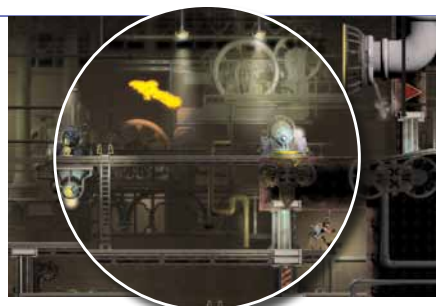
HANDLUNG

- interessanter ...
- ... aber altbekannter Aufhänger
- Handlung im Spielverlauf eher unwichtig

5/10
9/10
10/10
7/10
6/10
6/10
8/10
9/10
10/10
4/10



Dazu richten wir die **Röhre** links mit Hilfe eines weiteren Hebels so aus, dass sie genau auf den Fluro zeigt ...



... und ziehen an einem Seil, woraufhin **Lava** aus dem Rohr schießt und das arme Viech verdampft. Erfolg für uns!

