

# Steam Greenlight

Demokratie mal anders: Nicht der Publisher, sondern die Fans entscheiden darüber, ob ein Spiel erscheinen darf. Valves innovative Idee trägt bereits die ersten Früchte. Von Daniel Matschijewsky

GameStar.de/Quicklink/8142 Auf DVD-XL: Video-Special

**M**ache aus der Not eine Tugend. Das wird sich wohl auch Valve gedacht haben, als die Idee zu **Steam Greenlight** entstand. Nach eigenen Angaben war der **Half-Life**-Entwickler und Betreiber der Online-Plattform Steam der stetig wachsenden Anzahl an Vertriebsanfragen nämlich nicht mehr gewachsen. Zu viele Independent-Studios reichten zu viele Spiele ein, die allesamt angeschaut, überprüft und für die etwaige Veröffentlichung auf Steam freigegeben werden mussten. Diesen Job überlässt Valve nun seinen Nutzern. Und zwar indem jeder mit einem aktiven Konto darüber abstimmen darf, ob ein Spiel auf Steam veröffentlicht wird oder nicht. Ein Konzept, das wegweisend sein könnte – nicht nur für Indie-Projekte, sondern für die gesamte Spielebranche.

**Steam Greenlight** funktioniert denkbar einfach: Jeder, egal ob Profi-Entwickler oder unerfahrener Garagen-Programmierer, kann sein Spiel zur Wahl freigeben. Grundvoraussetzung dafür ist eine einmalige Einstellungsgebühr von 100 US-Dollar (die in Gänze der internationalen Hilfsorganisation Child's Play zugute kommt) sowie eine Produktseite mit Infos zum Spiel, mindestens vier Screenshots und einem Video. Steht die Präsentation, kann gewählt werden; jeder

User darf dabei eine Pro- oder Contra-Stimme abgeben. Um sich besser über das Spiel zu informieren, steht eine Kommentarfunktion bereit, in der man Fragen an die Macher richten kann, die in der Regel zeitnah antworten. Über **Greenlight** darf auch Entwickler-Software wie etwa Bildbearbeitungs- oder Animationsprogramme eingestellt werden. Selbst Spiele-Mods sind erlaubt, sofern die Ersteller eine Lizenz der entsprechenden Engine besitzen. Praktisch: Um die Übersicht bei den derzeit knapp

## Spieler an die Macht!

1.000 eingereichten Projekten zu wahren, lassen sich alle nach Genre und der unterstützten Plattform (PC, Mac, Linux) sortieren oder nur die Spiele anzeigen, die einen Koop-Modus oder Multiplayer-Teil bieten. Eine Filterfunktion für die aktuell beliebtesten **Greenlight**-Kandidaten gibt es indes nicht. Gut so, weil das den laufenden Abstimmungsprozess beeinflussen würde.

Hat ein Spiel genügend positive Stimmen gesammelt, erhält es grünes Licht. Daraufhin kontaktiert Valve den Entwickler, um über den Veröffentlichungstermin zu verhandeln. Kein Wunder, schließlich weiß der Steam-Papa besser darüber Bescheid, wann welche Spiele auf dem Online-Portal veröf-

fentlicht werden und kann so etwaige Überangebote oder Durststrecken besser austarieren. Was egoistisch und restriktiv klingt, hilft dem Indie-Entwickler. Denn wer sein Produkt ohne jede Marktanalyse oder Konkurrenzvergleich zum nächstbesten Termin raushaut, der läuft Gefahr, kommerziellen Schiffbruch zu erleiden. Ein Echtzeit-Strategiespiel zeitgleich mit **Starcraft 2: Heart of the Swarm** zu veröffentlichen, ist nun mal nicht die allerbeste Idee. Apropos Geld: Valve kümmert sich nicht nur um die Release-Planung, sondern gibt auch Empfehlungen zur Preisgestaltung.

Nun ist **Greenlight** sicherlich eine gute Nachricht für die **Steam**-Community, die genau die Spiele bekommt, die sie will. Das heißt aber nicht, dass diese Spiele auch wirklich gut sind, schließlich beurteilen die Spieler nur die Versprechen der Entwickler. Bis zum Redaktionsschluss haben sieben Spiele den Release-Sprung geschafft, darunter das gelungene **Giana Sisters**-Remake **Twisted Dreams** (GameStar-Wertung: 80 Punkte) sowie die Neuauflage des hierzulande indizierten Anarcho-Shooters **Postal 2**. Über drei Dutzend weitere Titel erhielten grünes Licht und sollen in Kürze erscheinen. Auf den folgenden Seiten haben wir die vier interessantesten, bereits veröffentlichten Kandidaten zusammengetragen und prüfen, ob sie zu Recht grünes Licht erhalten haben. **DM**





# Fly'n

Genre: **Jump&Run** Entwickler: **Ankama** Preis: **9,99 Euro**

Saugkraftverlust. Damit hat der Oberschurke in **Fly'n** sicher nicht zu kämpfen. Denn der Fiesling besitzt eine gigantische Maschine, mit der er sämtliche Lebewesen des Planeten Helycia kurzerhand aufsaugt und als giftigen Müll wieder über die Welt verstreut. In der Rolle des kleinen Bud sollen wir den Karren sprichwörtlich

aus dem Dreck ziehen. Hierfür hüpfen wir in typischer Jump&Run-Manier durch hübsch gestaltete 2D-Areale und sammeln Pflanzensamen. Der Clou: Ähnlich wie in **Giana Sisters: Twisted Dreams** können wir auf Knopfdruck zwischen zwei Dimensionen wechseln und so unter anderem durchlässige Oberflächen begehbar machen – und umgekehrt. Daraus strickt **Fly'n** teils sehr

knifflige Geschicklichkeitseinlagen, in denen es auf gutes Timing und noch bessere Reflexe ankommt. Im Verlauf des Spiels lernt Bud zudem neue Fertigkeiten, etwa an Wänden und Decken entlang zu kriechen, was dem Spiel zunehmend Tiefe verleiht. Neben den kreativ gestalteten Herausforderungen und Rätseln ist es vor allem die liebevolle Präsentation, die **Fly'n** auszeichnet. Der verspielte Grafikstil, die märchenhafte Musik – all das vermischen die Entwickler zu einem stimmungsvollen Genre-Kleinod, das sich kein Hüpf-Fan entgehen lassen sollte.

**Fazit: Unbedingt spielen!**



Die **Rätsel** sind nicht allzu fordernd, aber abwechslungsreich.



# Miasmata

Genre: **Adventure** Entwickler: **Ion FX** Preis: **13,49 Euro**

Auf einer einsamen Insel aufwachen und dann auch noch an einem tödlichen Fieber leiden – nicht gerade rosige Aussichten für Robert Hughes. Wir schlüpfen in die (schwitzige) Haut des Wissenschaftlers, lenken ihn aus der Ego-Perspektive über das riesige Eiland und suchen nach einem Heilmittel. Hierfür sammeln

wir Pilze, Blumen und Kräuter, um sie in überall in der Spielwelt verteilten Laborzellen mit Mikroskop und anderen Utensilien zu untersuchen. Was öde klingt, entwickelt schnell einen ganz besonderen Reiz. Was ist mir passiert? Warum gibt es Zeichen von Zivilisation, aber keine Menschen? Und was erwartet mich hinter dem nächsten Baum? **Miasmata** setzt auf das bedrückende Ge-

fühl des Ausgeliefertseins: Zur Orientierung dienen lediglich unser Kompass sowie merkwürdige Statuen, die irgendjemand, zumeist auf Hügeln, platziert hat. Und wenn wir nicht regelmäßig trinken und schlafen, setzt uns das Fieber zu, begleitet von Hustenanfällen und schwindender Sicht. Grafisch reißt **Miasmata** zwar keine Bäume aus, und so manchem Spieler dürfte die völlige Abwesenheit einer echten Handlung sauer aufstoßen. Als ungewöhnliche Survival-Erfahrung abseits üblicher Horrorkost taugt das Spiel aber allemal.

**Fazit: Interessantes Genre-Experiment**



Nicht gerade vertrauenserweckend: In diesem Labor stolpern wir über einen **ermordeten Wissenschaftler**.





# McPixel

Genre: **Adventure** Entwickler: **Sos** Preis: **4,99 Euro**

Im Grunde gleicht **McPixel** der TV-Serie **MacGyver** – nur tödlicher und unter Zeitdruck. Denn in dem durchgeknallten Point&Click-Adventure haben wir stets nur 20 Sekunden Zeit, um eines von insgesamt 100 Rätseln zu lösen. Wenn wir die falsche Aktion wählen, fliegt eine Bombe oder Ähnliches in die Luft. Das Geschehen beschränkt sich dabei stets nur auf ein Areal. Und stets haben wir schlicht keine Ahnung, was wir tun sollen. Also probieren wir herum, klicken hektisch auf Ob-

jekte, interagieren mit Figuren und hoffen, so das explosive Problem zu lösen – wie weiland Richard Dead Anderson als MacGyver. Dabei ist die offensichtlichste Lösung meist die falsche, etwa wenn wir die Bombe in einer Mülltonne verstecken wollen, der benachbarte Obdachlose das aber gar nicht so toll findet. Doch gerade



Wer von den Dreien auf diesem Bild könnte eine zu opfernde Jungfrau sein? Und nein, die Dame rechts wäre zu einfach.



dieses Versuchen und Scheitern macht den Reiz von **McPixel** aus. Weil das Spiel unsere Fehler immer mit urkomischen Szenen quittiert und es einen Heidenspaß macht, zu beobachten, welch verheerendes Ende es diesmal mit uns nimmt. Nicht zu vergessen das erhabene Gefühl, nach einem Dutzend virtuellen Toden auf die (oft nicht minder witzige) Lösung gekommen zu sein, etwa wenn wir eine Dynamitstange als Hotdog tarnen und sie an ein kiffendes (!) Alien verfüttern. Der pixelige Retro-Look sowie die bekloppte Musik tragen ihr Übriges zur anarchischen Atmosphäre des Spiels bei. Eine klare Empfehlung für Leute mit schwarzem Humor, die auf der Suche nach kurzweiligem Knobelspaß sind.

**Fazit: Witziges Highspeed-Adventure**



# Miner Wars 2081

Genre: **Weltraum-Action** Entwickler: **Keen Software** Preis: **18,39 Euro**

Ältere Spieler erinnern sich gern an **Descent** von 1995 zurück. Und an die Schwindelanfälle, die Interplays Actionklassiker bisweilen auszulösen drohte – war es doch möglich, seinen Gleiter alternativ auch seitwärts oder gar auf dem Kopf durch so enge wie verwinkelte Raumschiffkorridore zu navigieren. Genauso spielt

sich auch **Miner Wars 2081**, das uns als Jungpilot in den Kampf gegen jede Menge (größtenteils unintelligentes) Kanonenfutter schickt. Wo oben und unten ist, liegt dabei meist im Auge des Betrachters – wie beim großen Vorbild eben. Anders als in **Descent** dürfen wir aber jederzeit eine Hilfslinie einblenden, die uns den Weg zum nächsten Questziel weist. Die Missionen

gewinnen allerdings keinen Innovationspreis: »Schieße alles kaputt« oder »fliege von A nach B, drücke einen Schalter und fliege wieder zurück« sind schon das höchste der Gefühle. Auch technisch bleibt **Miner Wars 2081** hinter seinen Möglichkeiten. Beispielsweise wirken sich die teils zerstörbaren Levels kaum auf das Spielgeschehen aus, und auch die Explosionen könnten knalliger sein. Nervenstarke Genre-Fans – das Spiel ist bockschwer – können aber trotzdem einen Blick riskieren. Auch wegen Mangel an Konkurrenz.

**Fazit: Kurzweiliger Descent-Klon**



Die gelegentlichen Ausflüge ins offene All bieten etwas Abwechslung.