

Alles, außer gewöhnlich

Interaktive Poesie, pixliger Multiplayer-Hit und Armuts-Simulation – der Indie-Boom schafft Spiele, die sie sich kaum bewerten lassen. Damit Ihnen diese Perlen nicht durch die Lappen gehen, stellen wir Ihnen unsere Lieblinge vor.

Serious Games

Einige Mediziner und Pädagogen haben das Potenzial von Spielen bereits erkannt und nutzen eigens entwickelte Spiele für ihre Zwecke – in den unterschiedlichsten Feldern und durchaus erfolgreich. Eine New Yorker Schule etwa unterrichtet ihre Schüler anhand eines Rollenspiels namens **Quest to Learn**, in dem die Schüler zum Beispiel NPCs beim Hausbau helfen und so Geometrie lernen. Das Spiel **Re-mission** hilft hingegen Krebspatienten beim Kampf gegen ihre Krankheit. Obwohl das spielerische Abballern von Tumor-Zellen nur eine psychologische Wirkung erzielt, ist der positive Beitrag zur Heilung wissenschaftlich belegt. Das Projekt **VR-Pain Control** geht einen ähnlichen Weg. Der Aufenthalt in einer virtuellen Eiswelt hilft Verbrennungsoptionen dabei, ihre schmerzhafteste Behandlung besser zu überstehen. Ein besonders bewegendes Beispiel für ein Serious Game ist **That Dragon, Cancer**, in dem der Software-Entwickler Ryan Green die Krebserkrankung seines Sohns verarbeitet. Das Adventure erscheint im Lauf des Jahres 2014 exklusiv auf der Android-Konsole Ouya.



Spieler gegen Krebs: **That Dragon, Cancer** (links) und **Re-Mission** (rechts).

Computerspiele sind viel mehr als eine leichte Freizeitbeschäftigung. Um das zu wissen, müssen erfahrene Gamer nicht erst in den Spiegel schauen. Wir wissen, dass Spiele zum Weinen bringen, uns auf unglaubliche Reisen schicken und fantastische Geschichten erzählen können. Einige Spiele können sogar dabei helfen, persönliche Krisen und Krankheiten zu überwinden (mehr dazu lesen Sie im Kasten links). Kurz: Spiele können uns verändern.

Natürlich gehört es nicht gerade zu den umwälzenden Momenten unseres Lebens, in **Call of Duty** einen Panzer zu sprengen oder in **Need for Speed** in einen Brückenpfeiler zu krachen. Uns geht es vielmehr um Werke wie **Gone Home**, das die Erlebnisse einer jungen Frau erzählt, die ins verlassene Haus ihrer Eltern zurückkehrt. Oder **Dear Esther**, das unser Redakteur Jochen Gebauer im Test als »interaktive Poesie« bezeichnet hat. Oft sind es Un-Spiele, die sich nicht an die Regeln halten und dabei auf Banalitäten wie Profitabilität keinen Wert legen. Große Publisher scheuen dieses finanzielle Risiko, deshalb sind es meistens unabhängige Teams, manchmal nur einer oder zwei Entwickler, die ihre ungewöhnlichen Ideen umsetzen. Klar, dass solche Mini-Studios in punkto Präsentation und Umfang oft deutliche Abstriche machen müssen. Statt bildschirmfüllender Explosionen gibt es Pixelgrafik, statt aufwändiger Vertonung schöne Textfenster. Doch häufig macht gerade die Konzentration auf das Wesentliche solche Spiele so besonders.

Dabei treiben sie durch ihre Andersartigkeit unser Wertungssystem häufig an seine Grenzen, denn solche Spiele sind nicht selten sehr persönliche Erlebnisse. Sei es, weil ihre Thematik uns emotional berührt, wir sie gemeinsam mit Freunden erleben oder wir vor Lachen vom Stuhl fallen – während andere Spieler davor sitzen und ungläubig mit dem Kopf schütteln. Es sind Spiele, die polarisieren. Diese subjektiven Erfahrungen wollen wir daher auch nicht in einen Wertungskasten pressen. Deshalb stellen Ihnen unsere Redakteure »andere« Spiele vor, die sie ganz besonders bewegt haben, die sich aber nicht in klassische Genrekonventionen einordnen lassen – sie sind eben alles, außer gewöhnlich. »

Legende



Statt einer normalen Wertung erhält jedes Spiel von uns eine »Schopenhauer oder Taschenrechner«-Skala. Die sagt nichts über den Spielspaß aus, sondern zeigt an, auf wie viel abgedrehte Gehirnakrobatik sich Spieler einstellen müssen. Steht der Balken ganz links bedeutet das: Hirn aus, Spiel an. Hier geht's nur um entspanntes Zocken. Das rechte Ende der Skala heißt hingegen: Denkalarm! Ein abgeschlossenes Philosophiestudium könnte für diese Spiele von Vorteil sein. Außerdem geben wir eine klare Empfehlung, für wen das jeweilige Spiel ein absolutes Muss ist und wer lieber einen großen Bogen darum macht.

The Stanley Parable



Jochen Gebauer
Leitender Redakteur
jochen@gamestar.de

Entwickler: Galactic Cafe **Preis:** 15 Euro (Steam)

Worum geht's: Als Büro-Drohne Stanley erleben wir eine Parabel über die Natur des Spielens und die Freiheit des Spielers.

The Stanley Parable lässt sich nicht beschreiben. Müsste ich es trotzdem tun, zum Beispiel, weil ich mich in einem Augenblick der Selbstüberschätzung dazu überreden ließ, dann würde ich es folgendermaßen versuchen: Stellen Sie sich **Portal** vor, und denken Sie sich anschließend das Spiel weg. Natürlich wäre das bestenfalls eine grobe und möglicherweise sogar irreführende Annäherung, aber wenn ich Ihnen erkläre, wie **The Stanley Parable** funktioniert, dann brauchen Sie es nicht zu spielen – und das sollten Sie, denn es ist ein wunderbares, ja wegweisendes Un-Spiel, das es unbedingt verdient hat, genossen zu werden. Falls Ihnen mal wieder jemand erzählt, dass Spiele keine Kunst seien, dann haben Sie meinen Segen, ihm **The Stanley Parable** kräftig über den engstirnigen Schädel zu ziehen.

»Oje«, könnten nun all jene seufzen, die im Deutschunterricht systematisch mit Brecht, Fontane und Lessing malträtiert wurden, weil deutsche Lehrplangestalter immer noch dem Irrtum erliegen, man könne Jugendlichen den Sinn für Kunst einfach einprügeln, wenn man es nur lange genug versucht, »so ein Spiel ist das also«. Und ja, so ein Spiel ist das tatsächlich.

Man kann **The Stanley Parable** nämlich problemlos als Metapher auf das Spielen an sich begreifen, als Auseinandersetzung mit der Frage, ob und inwiefern sich Spieler in einem virtuellen Raum sinnvoll ausdrücken können, wenn ein omnipräsenter Autor alle Möglichkeiten schon im Vorfeld durchdekliniert hat. Aber das muss man nicht. Man kann mit **The Stanley Parable** auch einfach schrecklich viel Spaß haben. Denn dieses von Designer Davey Wreden ursprünglich als Source-Mod konzipierte Experiment ist mittlerweile zum Brüllen komisch – und vom englischen Synchronsprecher Kevan Brighting in der Rolle des gönnerhaften Erzählers so atemberaubend gut vertont, dass die Parallelen zu **Portal** keine leere Übertreibung sind.

Aber warum geht's überhaupt? Nun ja: Stanley arbeitet in einem Büro und gibt Zahlen in den Computer ein, jeden Tag, ohne zu fragen, warum, **Lost** lässt grüßen. Eines Tages allerdings bleibt sein Bildschirm schwarz, und Stanley wundert sich: Was ist passiert? Und wo sind seine ganzen Kollegen geblieben? An dieser Stelle setzt das eigentliche Spiel ein – wobei »Spiel« zu viel gesagt ist, denn tatsächlich interagieren kann ich nur selten. Stattdessen steuere ich Stanley in der Ego-Perspektive durch die seltsam verlassenen Büroräume, bestaune herrlich absurde Powerpoint-Präsentation und lausche dem Erzähler aus

dem Off, der mir sanft, aber nachdrücklich eine bestimmte Route vorgeben will. Seinen Reiz bezieht **The Stanley Parable** aus dem Umstand, dass ich diesen »Regie-Anweisungen« folgen kann, aber nicht muss – und aus den aberwitzig-brillanten Situationen, die natürlich genau dann entstehen, wenn ich das Gegenteil von dem mache, was dieser Erzähler gerade von mir will. Ein Durchgang dauert übrigens rund 15 Minuten; je nachdem, welchen Weg man dabei einschlägt, mündet das Ganze in unterschiedlichen Auflösungen, aber ein »richtiges« Ende existiert nicht: Nach jedem Durchgang sitzt Stanley wieder in seinem Büro, das Spiel beginnt von vorne, und ich kann (und will!) ausprobieren, was wohl passiert, wenn ich mich an dieser oder jener Stelle anders entscheide.

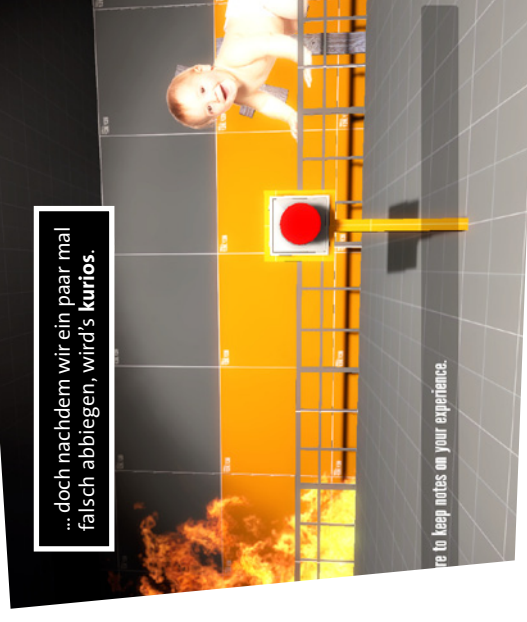
Nein, man kann **The Stanley Parable** nicht angemessen beschreiben, auch wenn ich gerade 500 Wörter auf das hoffnungslose Unterfangen verwendet habe, es trotzdem zu versuchen. Wie sollte ich auch von jenen Situationen erzählen, in denen ich staunend, breit grinsend oder völlig verdattert vor dem Bildschirm saß, ohne unweigerlich die magischen Momente zu verderben? Wie soll ich erklären, dass mich seit Jahren, seit **Portal**, um genau zu sein, kein Spiel mehr auf eine so wunderbar-kindliche Weise überrascht hat, ohne diese Überraschung zu entzaubern? Dieses **Stanley Parable** muss man selbst erleben, denn es ist ein Vergnügen, wie es in diesem Medium (noch) viel zu selten gibt: ein kluges, mutiges, bemerkenswertes Experiment über die Natur des Spielens und die Rolle des Spielers. Aber wie gesagt: So muss man es nicht begreifen. Man kann mit **The Stanley Parable** auch einfach schrecklich viel Spaß haben. Ich jedenfalls hatte ihn. Oh, und wie ich ihn hatte. 



Zuerst durchstöbern wir nur das menschenleere **Bürogebäude** ...



... doch nachdem wir ein paar mal falsch abbiegen, wird's **kurios**.



re to keep notes on your experience.

Wer soll's spielen:

Jeder. Oder wenigstens die meisten. Immerhin solche mit Humor.

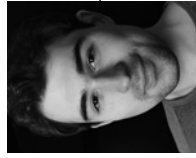
Wer soll's lassen:

Ewiggestrige, die immer noch behaupten, Spiele können keine Kunst sein.



In der Introsequenz sehen wir Stanley an seinem Arbeitsplatz.

Kentucky Route Zero



Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Entw.: Cardbord Computer **Preis:** 23 Euro (Steam)
Worum geht's: Als Fernfahrer Conway erleben wir einen surrealen Psycho-Trip durch Kentucky.

Ärgern Sie sich in der Regel über Filme, bei denen man nie so wirklich kapiert, warum es geht, weil immer ein Tick zu wenig Zusammenhänge erklärt werden? Dann dürfte das Episoden-Adventure **Kentucky Route Zero** eine harte Nuss für Sie werden. Denn das größte Vorbild der Entwickler ist Kult-Regisseur David Lynch – und der ist bekannt für



Diese Tankstelle ist der Startpunkt unserer bizarren Reise.

surreale am Ende fragend am Kopf kratzt. Geht's Ihnen hingegen wie mir und Sie mögen den Mut zur erzählerischen Lücke, haben ein Faible für skurrile Figuren und Schauplätze und können sich mit einer impressionistischen Pixel-Optik à la **Another World** anfreunden, dann sind Sie hier richtig. Zu Beginn der Handlung strandet Fernfahrer Conway, der eine Lieferung abgeben muss, orientierungslos an einer alten Tankstelle mitten im US-Bundesstaat Kentucky. Um die Wegbeschreibung zum Zielort zu bekommen, muss er für den Tankwart den Strom wieder einschalten – was gleichzeitig als Tutorial für die sehr simple Point&Click-Steuerung des Adventures dient. Simpel deshalb, weil die Rätsel eigentlich stets

nebenbei erledigt werden und selten über ein Abklicken der Hotspots hinausgehen. Ab in den Keller, Lichtschalter finden und anknipsen, fertig – wären im Keller nicht mysteriöse Würfelspieler, die meine Spielfigur nicht bemerken und spurlos verschwinden, nachdem ich einen runtergefallenen Würfel aufhebe. Klingt abgedreht? Ist es



auch. Der Fokus von **Kentucky Route Zero** liegt ganz klar auf der bizarr inszenierten Geschichte. Habe ich die Tankstellenszene noch mit einem Schulterzucken quittiert, wird die bisher circa dreistündige Reise auf dem Weg zur Lieferadresse immer verrückter: Man fährt auf der Landstraße an einem brennenden Baum vorbei, findet im Rauschen eines Fernsehers ein Portal und endet in einem von Bären bevölkerten Bürogebäude – am spannendsten sind aber die (leider unvertonten) Dialoge, die mal belanglos, mal verwirrend daherkommen, einerseits völlig sinnlos, andererseits umso tiefgründiger. Hinter jeder Ecke vermutet man einen tieferen Sinn, hinter jedem Schauplatz ein neues Puzzleteil, um rauszukriegen, worum es in diesem Spiel eigentlich geht. Auch wenn die Hinweise dazu nie wirklich ausreichen. Wie bei David Lynch eben. **DH**

Wer soll's spielen: David-Lynch-Fans, die Lust auf eine interaktive Graphic Novel haben.

Wer soll's lassen: Wer nach 30 Minuten Lost Highway aus dem Raum läuft.



The Novelist



André Peschke
Redakteur
andre@gamestar.de

Entw.: Orthogonal Games **Preis:** 14 Euro (Steam)
Worum geht's: Als unsichtbarer Beobachter verfolgen wir die Lebenskrise eines Schriftstellers.

Wer als Indie-Entwickler viel gute Preise einsacken will, sollte ein Spiel machen, mit dem er frenetische »Spiele sind Kunst!«-Schlagzeilen bedienen kann. **The Novelist** macht das ganz hervorragend. Das Experiment des Designers Kent Hudson (**Bioshock 2**) inszeniert ein interaktives Familiendrama, in dem Roman-Autor Dan binnen weniger Wochen seine Ehekrise und seine Schreibblockade überwinden muss. Zu diesem Zweck zieht er mit Frau Linda und Sohn Tommy in ein einsames Strandhaus mit mysteriöser Vorgeschichte. Klingt wie die Blaupause aus der obersten Schublade von Stephen Kings Schreibtisch, doch der Mystery-Unterton des Spiels dient nur dazu, die Rolle des Spielers zu legitimieren. Der schwebt als fast unsichtbares Dings durch das Haus, liest Tagebücher, Notizen und sogar Gedanken, um die Sorgen und Wünsche der Bewohner zu erfahren. Nur direkt vor ihrer Nase herumzutanzten darf er nicht. Anschließend entscheiden wir, an welcher Front Dan in den kommenden Tagen kämpft: Job, Frau oder Kind. Kompro-

Die Hölle für Schriftsteller: Dan leidet an einer Schreibblockade.



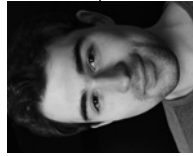
Wer soll's spielen: Familienväter; Spieler, denen Originalität über alles geht.

Wer soll's lassen: Wer spielerischen Anspruch oder echten Tiefgang erwartet.



Cart Life

Dimitry Halley
Redaktion
redaktion@gamestar.de



Wenn ein Spiel keinen Spaß macht, dann ist das ja eigentlich ein K.o.-Kriterium. Bei **Cart Life** läuft das anders: Der Titel in grauer Pixel-Optik macht keinen Spaß, hat aber gerade deshalb schon mehrere Auszeichnungen erhalten. Nach einigen Spielstunden kann ich die Euphorie verstehen. Denn **Cart Life** ist eine Gesellschaftskritik, kein unterhaltsames Spiel: So verkörpere ich keinen Ballerhelden, sondern einen von drei Niedriglohnerbeitern – beispielsweise den ukrainischen Einwanderer Andrus Poder, der in der fiktiven US-amerikanischen Stadt Georgetown als Zeitungsbotenverkäufer seine Brötchen verdienen will. Meine Spezialfähigkeit als Andrus ist weder eine Militärausbildung noch ein flinkes Fahrverhalten, wie das bei Einwandererkollege Niko Bellic der Fall ist, sondern der geringe Anspruch an meine eigene Lebensqualität – lange Arbeitszeiten, schlechtes Essen, alles wurscht; solange Andrus ein Dach über dem Kopf hat und seine Katze füttern kann, geht's ihm einigermaßen gut. Und das ist auch das einzige Ziel des Spiels: sich durchschlagen, Geld verdienen, Rechnungen be-

Arbeiten wir fleißig, können wir uns einen größeren Stand leisten.



Entw.: Richard Hofmeier **Preis:** gratis (bit.ly/100MvCd)
Worum geht's: Als Standverkäufer rackert man sich in der Großstadt für Billiglöhne ab.

zahlen und sich ab und an ein bisschen Komfort in Form von Zigaretten leisten. Klingt trocken? Soll es auch sein, denn **Cart Life** will mir eindrücklich vermitteln, wie bitter das Leben am Rande der Gesellschaft sein kann – Schritt für Schritt arbeite ich meine Tagesroutine ab: aufstehen, frühstücken, zu meinem Zeitungsstand fahren, die neuen Waren einsortieren, Kunden bedienen und eventuell nach Feierabend noch was einkaufen. Mein Highlight? Nach zwei Wochen kann ich mir endlich eine automatische Kasse leisten – ab jetzt muss ich das Wechselgeld für meine Kunden nicht mehr im Kopf zusammenrechnen. **Cart Life** zieht mich in seine Welt, wie das selten ein Spiel schafft. Wenn ich beim Einräumen der Regale Andrus' Gedanken abtippen muss und dabei die Monotonie seiner Arbeit am eigenen Leib erfahre oder der arme Kerl abends abgeschlagen nach Hause kommt, nur um mit tränenden Augen nach seiner verwesunden Katze zu suchen, dann ist er mir als tragischer Jedermann auf der Suche nach seinem Glück viel näher als die meisten gestandenen Bildschirmkrieger – und das macht dann fast schon wieder Spaß. **DH**

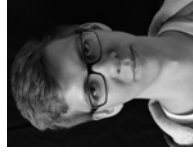
Wer soll's spielen: Investment-Banker und so mancher Politiker.

Wer soll's lassen: Wer mit Osteuropäern lieber Cops abschüttelt.

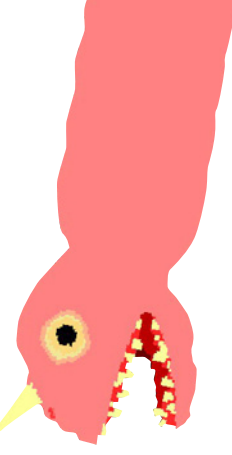


Nidhogg

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de



Nidhogg ist außergewöhnlich, weil es weniger Anforderungen an meinen Spielerechner stellt als an meine Wohnzimmerreinigung: Eine Couch, zwei Gamepads, ausreichender Nachschub an Kaltgetränken und einige Mitspieler sind zwingend notwendig, um wirklich Spaß mit dem Spiel zu haben. Sind alle Bedingungen erfüllt, erwartet mich dafür ein Spielspaßfeuerwerk, das sich gewaschen hat. Das verdankt **Nidhogg** seinem einfachen Spielprinzip, das auch der unerfahrenste Spieler innerhalb weniger Minuten verinnerlicht: Zwei Pixelmännchen treten zum Fechtduell an. Ihr Ziel: am Gegner vorbei in den letzten von fünf Bildschirmen vorzustoßen. Vorrücken kann aber nur, wer den anderen zuletzt aufgespießt hat. Dazu können beide auf drei Höhen angreifen und parieren oder ihrem Gegner das Schneidwerkzeug ins Gesicht schleudern. Klingt simpel? Ha! Wenn kurz vor dem letzten Bildschirm ein fliegender Säbel meine Wirbelsäule punktiert, ein kunstvoller Dropkick mich in einen Abgrund befördert oder nach einer gekonnten Angriffsrolle die gegnerische Klinge in meinem Nasenloch steckt, werden die Szenen im Spiel nur vom turbulenten Geschehen vor dem Bildschirm über-



Wer soll's spielen:

Errol-Flynn-Fans, Leute mit großem Wohnzimmer.

Wer soll's lassen:

Jeder, der ohne Raketenwerfer aufgeschmissen ist.



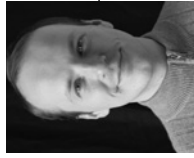
Entwickler: Messhof **Preis:** 14 Euro (Steam)
Worum geht's: Zwei Spieler duellieren sich in einer Mischung aus Fechtkampf und Tauziehen.

Degen, Kerzen und Kronleuchter. **Nidhogg** erfüllt alle Klischees.



troffen: hier werden Freundschaften und Lachmuskeln strapaziert, wie ich es zuletzt bei **Mario Kart** oder **Worms** erlebt habe. Ohne Freunde im Haus würde ich **Nidhogg** nicht anfassen. Einzelspieler können lediglich in vier Arenen gegen stärker werdende KI-Gegner antreten oder sich in Online-Duellen versuchen. Da fehlt mir die soziale Komponente, die **Nidhogg** so fantastisch macht. Angesichts des spartanischen Umfangs und der extrem simplen Grafik, die selbst zu C64-Zeiten eher ein freundliches Gähnen hervorgerufen hätte, stößt mir auch der hohe Preis sauer auf. Eine Kaufempfehlung kann ich nur Spielern geben, die regelmäßig duellfreudige Freunde zu Besuch haben – und selbst dann würde ich noch auf den nächsten Steam-Sale warten. **JO**

Octodad Dadliest Catch



Sebastian Stange,
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Entwickler: Young Horses **Preis:** 14 Euro (Steam)

Worum geht's: Wir stemmen unfreiwillig komisch den Alltag eines Meeresbewohners in Menschenkleidern.

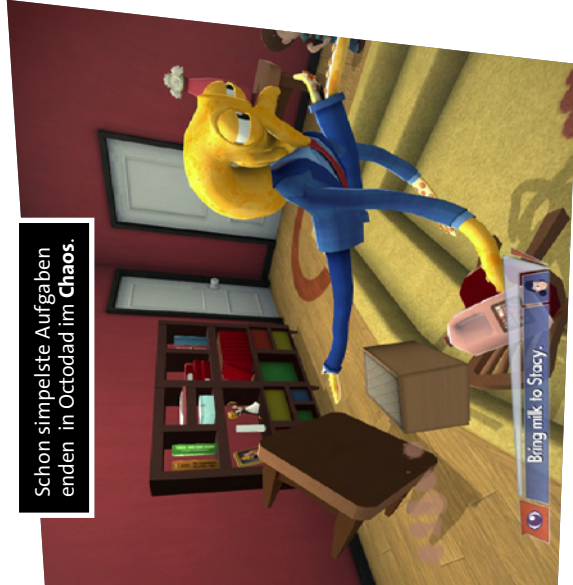
Octodad ist blanker Unsinn! Das ganze Spiel basiert auf einem einzigen, höchst albernem Gag: Da trägt jeder Tintenfisch einen Anzug und schon hält ihn jeder für einen normalen Menschen. Tja und diesen Oktopus, den spiele ich. In seiner glitschigen Haut meistere ich den Alltag als Familienvater. Oh ja, der gelbe Krake lebt seine Lüge bereits seit Jahren, hat eine Frau, zwei Kinder und dazu ein Haus mit Veranda und weißem Gartenzaun. Der Kopffußler lebt den amerikanischen Traum! Die Handlung von **Octodad** ist eigentlich ganz banal: Am Anfang stehen einige ganz normale Familienszenen – so normal das mit einem Oktopus als Vater halt geht: Ich koche Kaffee, mähe den Rasen oder kaufe im Supermarkt ein. Die ganze Wahrheit droht dann aber, bei einem Familienausflug ins Aquarium ans Licht zu kommen.

Dann wird auch das Gameplay etwas komplexer: Ich schleiche mich an Meeresbiologen vorbei, bewinge Kletter-Parcours oder probiere die Attraktionen der örtlichen Spielhalle aus. **Octodad** lebt davon, ganz banale Situationen zu inszenieren – nur eben mit einem Tintenfisch, der ganz offensichtlich nicht da hineinpasst und der hoffnungslos damit überfordert ist. Dem acht-armigen Protagonisten fehlen schließlich feste Knochen. Er steuert sich daher in etwa so, als würde man gekochte Spaghetti benutzen, um mit Stäbchen zu essen. Er glitscht und wabbelt chaotisch durch die Gegend, seine Tentakel fliegen unkontrolliert durch die Gegend und er hinterlässt Chaos, wohin er die Füße... pardon, Saugnapfe setzt.

Schon die allererste Version von **Octodad** bot genau das: Chaos als Oktopus im Menschenkostüm. Es entstand 2010 als Studentenprojekt an der DePaul-Universität in Chicago. Interessierte können diese Ur-Fassung als Freeware auf der Webseite der Entwickler herunterladen. Für **Dadliest Catch** wurde das Konzept des albernem Mitspiels auf etwa zwei Stunden Spielzeit aufgeblassen. Und während dieser Zeit war ich stets unterhalten, amüsiert und auf angenehme Art frustriert. Die Steuerung ist kurios: Mittels Leertaste wechsle ich zwischen Lauf- und Greif-Modus hin und her. In Ersterem bewege ich mit der Maus die Tentakel in seinen Hosenbeinen und wähle mit den Maustasten, welches Bein ich gerade bewegen will. Damit bin ich weder elegant noch präzise unterwegs, aber das unbeholfene Stolpern strahlt pure physische Comedy aus. **Octodad** – der Buster Keaton der Spielewelt. Im Greif-Modus hält das Meeresfrüchtchen dann inne und ich bewege mit der Maus eins seiner Arme-Tentakel in alle Richtungen, um Items aufzunehmen, Türen zu öffnen oder Trauringe an Finger zu

stecken. Auch mit dem Controller ist **Octodad** spielbar: Mit den Schultertasten wechsele ich dann zwischen linkem und rechtem Bein. Und wenn ich will, kann ich sogar kooperativ zocken, was dann richtig absurd wird. Bis zu vier Spieler steuern einzelne Arme und Beine – und zwar gleichzeitig. Das artet in ein herrliches Chaos aus, das das Abenteuer zwar an den Rand der Unspielbarkeit treibt, aber in der Gruppe für ordentlich Gaudi sorgt. Zuweilen verhöhnt mich das Tentakelspiel aber auch regelrecht, indem es mir scheinbar triviale Aufgaben vorsetzt, die mit dieser Glibber-Steuerung richtig schwierig sind. Das Erklimmen einer Leiter etwa ließ mich beispielsweise fast verzweifeln. Immer wieder rutschte die Spielfigur ab. Doch zu schwer sind die Aufgaben (zumindest im Solo-Modus) nie, teilweise sind die Anweisungen des Spiels allerdings arg vage, das kann nerven.

Schon simpelste Aufgaben enden in Octodad im Chaos.



Nicht mal seine Ehefrau kennt Octodads dunkles Geheimnis.

lich verkompliziert, dass

die Story eher zweckmäßig und schmacklos inszeniert wird und dass der Aquarium-Level ein gutes Stück zu lang ist. Lieber hätte ich mehr banale Alltagssituationen erlebt. Gegen Ende wird **Octodad** sogar kurz dramatisch. Ich erfahre den Ursprung der seltsamen Beziehung zwischen Mensch und Meeresbewohner, ich rechne mit meinem Erzfeind ab und rechtzeitig, bevor ich den Witz mit dem Tintenfisch im Büro anzug nicht mehr lustig finde, ist das Spiel vorbei. Eine echte Punktlandung für die Entwickler! Denn nicht viel länger, und dem ganzen Konzept wäre die Luft ausgegangen. **Octodad** ist ein netter Spaß, aber nur in kleinen Dosen. Mit dem Titel verhält es sich so, wie mit Youtube-Videos, in denen Leuten lustige Missgeschicke passieren. Da lacht jeder gern drüber. Aber als abendfüllender Film funktionieren sie eben nicht.

Wer soll's spielen:

Leute, die über den Lorient-Sketch »Das Bild hängt schief« lachen können.

Wer soll's lassen:

Jeder, der sich mehr als ein kurzweiliges Gaming-Experiment erhofft.

