

# Indies auf dem Radar

Wenn wir über Indiespiele berichten, müssen auch Empfehlungen her. Wir stellen fünf spannende Beispiele aus der Flut kommender Indies vor. Von Sebastian Stange

## The Long Dark

Genre: **Action-Adventure** Entwickler: **Hinterland Games** Publisher: **Hinterland Games** Termin: **Oktober 2014**

Ein Flackern am Himmel ist das Letzte, was Pilot William Mackenzie vor seinem Absturz sieht. Nach einer Bruchlandung muss er, einsam und verletzt in der nördlichen Wildnis, ums Überleben kämpfen. Das klingt nach dem Strickmuster eines typischen Survival-Abenteuers. Doch The Long Dark hebt sich nicht nur mit seinem düsteren und enorm stimmungsvollen Comic-Look vom derzeit omnipräsenten Spawnen-und-Sterben-Einheitsbrei ab. Das Spiel soll außerdem starke Charaktere und eine spannende, womöglich in Episodenform erzählte Geschichte bieten, die sich rund um die geheimnis-

vollen Himmelslichter dreht. Die haben nämlich technische Geräte auf der ganzen Welt lahmgelegt. Taschenlampen, Generatoren, Mobiltelefone – nichts funktioniert mehr. Neben Wölfen, Wassermangel und Lebensmittelknappheit macht uns daher vor allem die Kälte zu schaffen. Die bisher gezeigten Spielszenen ließen zwar noch keine Gänsehaut aufkommen, insbesondere der Story-Fokus dürfte aber eine frische Brise durchs mitunter ausgelutschte Survival-Genre blasen. Schaut man sich die Köpfe hinter dem Projekt an, könnte der Plan aufgehen. Am Potenzial der Geschichte zwei-

felten wir nicht. Immerhin schwingt mit Marianne Krawczyk die Autorin von L.A. Noire die Schreibfeder, und auch sonst besteht das Team von Hinterland Games ausschließlich aus Veteranen der Spielebranche, die unter anderem schon an Far Cry 3, der Saint's Row-Serie und The Unfinished Swan mitgewirkt haben. An Erfahrung und Mut zur Kreativität mangelt es den Entwicklern also nicht.

**Fazit: Survival-Spiele sprießen in letzter Zeit wie Pilze aus dem Boden, The Long Dark scheint sich durch seinen Story-Fokus angenehm von der Konkurrenz abzuheben.**



Die offene Spielwelt ist in einem minimalistischen Look gestaltet.



Nachts wärmen wir uns am Kamin- oder Lagerfeuer.

## The Witness

Genre: **Adventure** Entwickler: **Thekla Inc.** Publisher: **Thekla Inc.** Termin: **Sommer 2014**

Das neue Spiel von Jonathan Blow, dessen Erstlingswerk Braid von Kritikern hochgelobt und auch zum finanziellen Erfolg wurde, wandelt auf den Pfaden des Adventureklassikers Myst. Wir erkunden in der Egoperspektive eine verlassene Insel voller farbenfroher gestalteter Abschnitte. Eine Ruine gibt es da, Gewächshäuser, einen



Die Spielwelt wurde bewusst mit reduzierten Details gestaltet und in intensive, leuchtende Farben getaucht.

Sumpf und einen steilen Berggipfel. In dieser Welt entdecken wir quadratische Tafeln, auf denen wir eine Art Schieberätsel lösen, um Schalter und komplexe Mechanismen zu bedienen. Anfangs sind diese Rätsel kinderleicht. Wir ziehen eine Linie vom Startpunkt zum Ziel durch ein simples Labyrinth. Schnell werden die Aufgaben jedoch komplexer. Neue Konzepte und Denkweisen werden dabei ausschließlich durch clever arrangierte Aufgaben vermittelt, nie treffen wir auf Hilfetexte. Später müssen wir etwa farbige Felder umfahren oder aus zahllosen möglichen Varianten die richtige finden. Die Spielwelt wurde mit viel Bedacht gestaltet und soll immer wieder eine zentrale Rolle bei des Rätsels Lösung spielen. An The Witness arbeitet das kleine Team schon seit August 2009. Noch in diesem Sommer soll das Adventure endlich erscheinen. Im Entwicklerblog erfahren wir allerdings, dass sich die Macher nicht scheuen, bereits fertig gestellte Gebiete komplett zu überarbeiten. Und sie scheinen ein wenig irre zu sein. Nach aktuellem Stand sind nämlich 627 Rätsel drin. 30 Stunden soll das einmalige Durchspielen dauern. Ein Adventure mit Rollenspielumfang? Unfassbar!

**Fazit: Eine mysteriöse Welt, die in Form von Rätseln mit uns spricht. Könnte genial sein. Könnte enttäuschen. Wie spannend!**

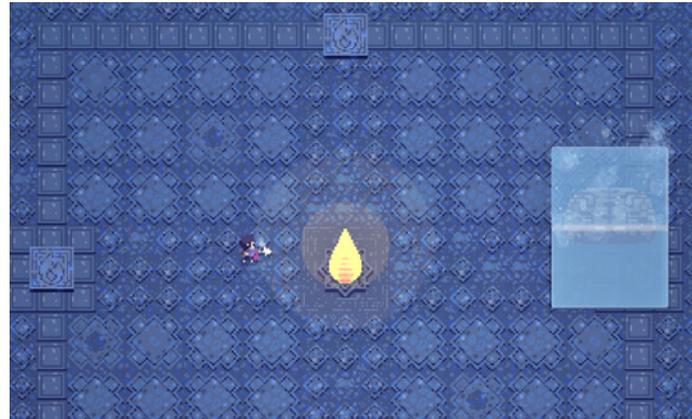
# Titan Souls

Genre: **Action** Entwickler: **Acidnerve** Publisher: **Devolver Digital** Termin: **1. Quartal 2015**

Da haben wir's: das obligatorische Indie-Spiel mit Pixellook. Titan Souls setzt auf Retro-Optik und erinnert mit seinem Spielverlauf in Vogelperspektive an die Action-RPGs für den Super Nintendo. Beim Spieldesign ist das Entwicklerteam allerdings sehr wagemutig, denn es setzt auf extremen Minimalismus. Wir steuern einen Helden mit einem einzigen Lebenspunkt durch geheimnisvolle Ruinen und müssen dort 20 Titanen besiegen. Unsere einzige Waffe ist ein Bogen mit einem einzigen Pfeil. Sobald wir den verschossen haben, können wir ihn per Knopfdruck wieder zu uns schweben lassen. Das ist alles. Kein Level-System, keine Upgrades, keine neuen Waffen. Mehr gibt es nicht, und mehr ist auch nicht nötig. Beim Probespielen auf der E3 erweist sich Titan Souls als verdammt kniffliges und motivierendes Actionspiel. Wir sterben rasch, sind

aber ohne große Pause bei Versuch zwei, drei oder auch zwanzig. Das Spiel hat diesen »Einen Versuch noch!«-Faktor, den auch die Trials-Spiele haben. Obendrein gibt es für jeden Bossgegner spezielle Tricks und Taktiken. Einen Geleetitanen zerteilen wir etwa in kleinere Monster, um an sein Herz zu gelangen. Einen scheinbar unbesiegbaren Eiswürfel fällen wir, indem wir unseren Pfeil durch eine Fackel schießen und so entzünden. Dieser Minimalismus steht dem Spiel. Wir hoffen, den jungen Designern geht nun nicht die Puste aus und auch der letzte Bossgegner ist genauso faszinierend wie der erste.

**Fazit: Man entferne von einem Action-RPG alles, was nicht absolut zwingend nötig ist. Übrig bleibt dieses Spiel.**



Sowohl Gameplay als auch Grafik sind sehr minimalistisch.

# Cuphead

Genre: **Jump&Run** Entwickler: **Studio MDHR** Publisher: **Studio MDHR** Termin: **2015**

Fünf Indie-Entwickler haben sich speziell für dieses Hüpfspielprojekt zusammenschlossen. Cuphead will vor allem eines schaffen: den markanten Animationsstil

von Trickfilmen aus den 30er-Jahren imitieren. Das laufende Spiel wirkt wirklich wie eine Folge dieser Urahnen des Zeichentricks. Dank unscharfer Bildbereiche, flatternder

Animationen und authentischer Verschleißeffekte auf der virtuellen Filmrolle sieht das Spielgeschehen tatsächlich aus, als wäre es in den Dreißigern entstanden. Beim Design setzen die Entwickler vor allem auf toll animierte Bosskämpfe. Wenn riesige Blumen oder teuflische Fledermäuse angreifen, dann können die feinen Animationen und der coole Retro-Look besonders gut wirken. Ansonsten ist Cuphead ein recht moderner Genrevertreter mit

zahlreichen Waffen, Spezialangriffen und Ausweichhopfern. Es gibt eine Oberwelt nach Mario-Vorbild, ansprechbare NPCs und diverse Geheimlevels. Die große Herausforderung für Studio MDHR ist nun, das Spiel komplett fertigzustellen. Mit nur fünf Entwicklern könnte es ganz schön lange dauern, bis aus dem überzeugenden Konzept auch ein umfangreiches und abwechslungsreiches Abenteuer wird. Doch letztendlich ist das Wichtigste geschafft: Die fünf Kreativen haben ein funktionierendes Spiel hervorgebracht, das anders aussieht als jedes andere Indiespiel. Der Rest ist eigentlich »nur« noch pure Fleißarbeit.

**Fazit: Mehr Retro geht kaum: Das irre Jump&Run fängt den Stil von Uralt-Trickfilmen perfekt ein und ist dennoch ein modernes, komplexes Spiel.**



In Bewegung wirkt Cuphead wie ein alter Zeichentrickfilm.

# Insomnia

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Studio Mono** Publisher: **Studio Mono** Termin: **4. Quartal 2015**

Dieses Rollenspiel reizt uns besonders durch sein Szenario: Ein gigantisches Raumschiff ist seit 400 Jahren im All unterwegs. Es bringt Überlebende einer Alienrasse, deren Planet nach einem Krieg unbewohnbar wurde, zu einem geheimnisvollen Evakuierungspunkt. Wir erwachen als einer von ihnen aus dem Kälteschlaf und stellen fest, dass die Raumarke längst zum verrotteten Müllleimer geworden ist. Es leben nur noch wenige Besatzungsmitglieder, dafür haben es sich verschiedene kriegerische Fraktionen an Bord gemütlich gemacht. Aus der isometrischen Perspektive setzen wir uns in taktischen Echtzeitkämpfen gegen feindliche Kreaturen zur Wehr und erforschen den düsteren Bauch der Station, wahlweise auch im Koop-Modus. Die Entwickler legen Wert auf eine dichte, alptraumhafte Atmo-

sphäre. Durch ein umfangreiches Physiksystem sollen sich die Kämpfe sowie die Erforschung des Weltraumgiganten glaubwürdig anfühlen. Auch die Handlung soll uns packen, in deren Verlauf wir Entscheidungen mit dramatischen Konsequenzen treffen. Obendrein wird es kurze Zeitreisen geben, bei denen wir die Gründe erfahren, die uns zum Verlassen unseres Heimatplaneten gezwungen haben. Das Spielkonzept ist spannend, und eine erste Technikdemo beweist, dass Studio Mono bereits eine solide Grafikbasis geschaffen hat. Das Gros der Arbeit liegt aber noch vor den Entwicklern.

**Fazit: Ein atmosphärisches Oldschool-Action-Rollenspiel mit interessanter Prämisse und coolem Look.**



An Bord der düsteren Raumarke sind wir nicht allein.