

Darkwood

Auf Rotkäppchens Spuren: Darkwood schickt uns auf einen Horrortrip in einen verfluchten Wald. Dort warten aber nicht Großmutter und der böse Wolf, sondern Kreaturen aus unseren schlimmsten Albträumen. Von Johannes Rohe

Termin: **2. Quartal 2015**

Sprache: **Englisch, Polnisch** Preis: **14 Euro**

Status: **die Basis steht, Feinschliff und Vielfalt fehlt**

Wenn Grimms Märchen uns eines gelehrt haben, dann wohl, dass man sich von tiefen, finsternen Wäldern tunlichst fernhalten sollte. Im Horror-Survivalspiel Darkwood landen wir jedoch unfreiwillig mitten in so einem düsteren Dickicht und kämpfen fortan

Ein gruseliger Rohbau

Darkwood ist vom perfekten Horrorerlebnis noch ein ganzes Stück entfernt. Das pixelgenaue Absuchen der Umgebung nervt, der Waffeneinsatz ist fummelig, und das erste Kapitel stellt deutlich mehr Fragen, als es beantwortet. Doch das Spiel packt mich schon jetzt mit seiner finsternen Atmosphäre voller bizarrer Kreaturen. Die Entwickler von Acid Wizard müssen ihre stimmungsvolle Welt jetzt vergrößern und weitere Features einbauen. Mit einem geplanten Release 2015 ist dafür noch genug Zeit.



Johannes Rohe

ums Überleben. Tagsüber erkunden wir mit unserer Spielfigur aus der Vogelperspektive den Forst und sammeln Gegenstände, aus denen wir in einem simplen Handwerksmenü Waffen und anderen nützlichen Kram basteln. Gefundene Pilze können wir einkochen, uns anschließend spritzen und so neue Fähigkeiten freischalten. In Gesprächen mit einem Wolf im Kapuzenpulli oder einem mutierten Jungen mit Violine erhalten wir Aufgaben. Feinde treffen wir am Tag nur selten; doch spätestens wenn die Nacht hereinbricht, sollten wir uns in unserer Starthütte verschanzen. Dann gehen nämlich dunkle Kreaturen auf Menschenjagd. Vor Spielbeginn wählen wir, ob wir nach unserem Ableben lediglich Ausrüstung und Fähigkeiten verlieren oder komplett von vorne beginnen müssen. In der Early-Access-Version können wir das erste Kapitel spielen, das jedoch viele Fragen offen lässt. Wer ist unsere Spielfigur? Woher kommen die Monster? Wir wissen es nicht. Außerdem fehlt es noch an Gegnervielfalt und Feinschliff. Die pixelige Grafik ist zwar eher zweckmäßig, doch die düstere Optik erzeugt zusammen mit der dichten Soundkulisse eine wirklich gelungene Gruselstimmung. **JO**



Nur innerhalb unseres Sichtkegels erkennen wir Gegner und nützliche Gegenstände.

Darkwood

PRO / KONTRA

- tolle Gruselstimmung
- dichte Soundkulisse
- skurrile Kreaturen
- stimmungsvoller Prolog
- umständliche Bedienung
- erst ein Kapitel
- altbackene Pixelgrafik
- nachts nur wenig zu tun



Ein ordentlicher Appetithappen für Horrorfans.

Action Henk

In Action Henk schlittern wir uns den Hintern wund. Vorhang auf für den Porutsch-Simulator. Von Benjamin Wojkuvka

Termin: **noch nicht bekannt**

Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Status: **Die ersten 25 von 50 Levels sind spielbar.**

In Action Henk bekommt der Spruch »Jemandem Feuer unterm Hintern machen« eine ganz neue Bedeutung, rutschen wir doch auf unserem Funken sprühenden Hinterteil über 2D-Spielzeugkurse, die stilecht in einem virtuellen Kinderzimmer aufge-

Auf dem Po durchs Zimmer

Action Henk ist eine Ode an meine Kindheit, habe ich doch selbst den Großteil meiner frühen Jahre mit Actionfiguren, dem Super Nintendo und Matchbox-Autos verbracht. Das flotte Jump&Run packt all diese Erinnerungen unter einen Hut und geht schon in der Alpha-Version fantastisch von der Hand. Jedes Level bietet neue Hindernisse oder Ideen: von Loopings über riesige Schluchten bis hin zu einem Enterhaken. Auch an Nachschub mangelt es nicht, die Entwickler veröffentlichen regelmäßig neue Levels.



Benjamin Wojkuvka

baut sind. So rennen, hüpfen und schlittern wir als übergewichtige Actionfigur unter anderem über Holzbauklötzchen, Rampen und Plastikröhrchen. Im Hintergrund entdecken wir derweil viele Anspielungen auf vergangene Zeiten, darunter Bausteine, die das Logo von Space Invaders formen oder eine explodierende Super-Nintendo-Konsole. Wer da nicht an seine Kindheit denkt, hat definitiv was verpasst. Die simple Bedienung ist schnell erlernt, trotzdem verlangen die Hüpf- und Rutschpassagen Schnelligkeit und gutes Timing. So nutzen wir etwa Half-Pipes und Loopings, um mehr Schwung zu bekommen und unsere Bestzeit zu unterbieten. Einen Mehrspielermodus gibt es zwar nicht, dafür können wir uns die Ghost-Daten anderer Spieler herunterladen und uns die besten Kniffe von Profis abgucken. Auf diese Weise entdecken wir auch die teils versteckten Abkürzungen. Der Schwierigkeitsgrad hält sich momentan noch in Grenzen. Die wirkliche Herausforderung liegt darin, die Goldmedaille jedes Parcours einzuheimsen. Der Umfang wächst stetig: Mit jedem Patch gibt es neue Level und eine Vielfalt an frischen Ideen. Daher lohnt sich auch schon die frühe Alpha-Version. **BW**



Die Liebe der Entwickler zu Actionfiguren und Kinderspielzeugen ist nicht zu übersehen.

Action Henk

PRO / KONTRA

- viele Anspielungen auf Kindheitstage
- sehr gute Jump&Run-Mechanik
- abwechslungsreiche Kulissen
- Spielmechanik wird nicht erklärt
- geringer Umfang
- könnte anspruchsvoller sein



Rasantes Jump&Run mit coolen Action-Figuren.