

# Early Access

**Klein aber oho! Für AAA-Spiele sind Indie-Produktion keine große Konkurrenz. Dabei bieten sie meist die frischeren Spielideen.**



Christian Schneider



Johannes Rohe

Die Early-Access-Rubrik fällt in diesem Monat etwas kleiner aus als gewöhnlich. Der Grund? Na klar, der große Spieleherbst hat begonnen und Far Cry 4, Dragon Age und Call of Duty buhlen um unsere Aufmerksamkeit – bei so vielen Blockbustern bleibt kaum Zeit für andere Spiele. Und doch lohnt sich ein Blick in die Steam-Datenbank immer. Fast täglich erscheinen kleine Spieleperlen, die mit kuriosen Ideen glänzen und uns Abwechslung vom AAA-Mainstream versprechen. Tiner-

tia zum Beispiel: ein Plattformer, dessen Hauptfigur nicht springen kann. Klingt verrückt, unterhält aber vorzüglich. Wer es lieber düster mag, schlüpft in Metrocide in die Haut eines Auftragskillers. In einer bedrückenden Zukunftsmetropole weichen wir Polizisten aus und versuchen, unsere Zielpersonen unbemerkt auszuschalten. Oder Sie lassen das Kind in sich raus und basteln in Autocraft Fahr- und Flugzeuge nach ihren Wünschen. Wann gab's sowas schon mal von Ubisoft? [CHS](#) / [JO](#)

<b>The Long Dark</b>	Endlich gibt's etwas mehr Abwechslung. Überlebenskünstler schlagen sich nun durch ein komplett neues Gebiet und freuen sich über etliche Verbesserungen der Benutzeroberfläche.
<b>DieselStormers</b>	Die dieselbetriebenen Ritter machen Fortschritte. Der letzte Patch fügte der Koop-Ballerei ein Perk-System sowie einen neuen Missionstyp hinzu, in dem die Spieler Bomben sabotieren müssen.
<b>Broforce</b>	Die Heldenriege bekommt von zwei weiteren Bros Verstärkung. Außerdem bietet der überarbeitete Editor, der jetzt auch an den Steam Workshop gekoppelt ist, mehr Möglichkeiten denn je.
<b>Shadows: Heretic Kingdoms</b>	Wer schon alle drei Charakterklassen hoch und runter gespielt hat, freut sich über einen neuen Helden samt frischen Fähigkeiten. Darüber hinaus wurde das Kampfsystem verbessert.
<b>Invisible, Inc.</b>	Auch Geheimagenten brauchen Nachwuchs. Daher fügt der jüngste Patch zwei neue Figuren, Items und einen neuen Schauplatz hinzu. So macht das Schleichen noch mehr Spaß.

## Tinertia

**Wie spielt sich ein Hüpfspiel, in dem es keine Sprungtaste gibt? Verflucht schwer, aber auch ungemein befriedigend – wenn man ein dickes Fell und kein Problem mit seinem Blutdruck hat.** Von Mirco Kämpfer

Termin: **1. Quartal 2015**

Sprache: **Deutsch, Englisch, drei weitere** Preis: **15 Euro**  
 Status: **30 von insgesamt 80 Levels enthalten**

Der Planet Tinertia ist ein ungemütliches Plätzchen für Roboter, denn die künstliche Intelligenz ARC will sämtliche Blechbüchsen recyceln. Daher bleibt unserem mechanischen Helden nichts anderes übrig, als die Beine in die Hand zu nehmen und von Tiner-

tia zu fliehen. Da alle 30 in der Early-Access-Version enthaltenen Levels mit allerhand Hindernissen gespickt sind, müssen wir in knallharter Super Meat Boy-Manier in die Freiheit hüpfen. Der Haken an der Sache: Es gibt keine Sprungtaste. Stattdessen besitzen wir nur einen Raketenwerfer, den wir als Schubantrieb missbrauchen: Indem wir Raketen abfeuern, stoßen wir uns vom Boden ab, rauschen über Abgründe und kraxeln Wände empor. Nicht selten pocht uns dabei vor Frust die Halsschlagader, denn der quirliche Plattformer verzeiht keine Fehler. Auch weil die Steuerung nicht immer präzise reagiert, sterben wir wie die Lemminge. Dafür schmeckt der Triumph umso süßer, wenn wir nach Hunderten Versuchen endlich in den nächsten Level kommen. Besonders anspruchsvoll sind die Bossgegner am Ende eines Kapitels wie etwa ein Riesenroboter mit Kreissägenfingern. Neben der Kampagne, die bisher aber noch keine Geschichte erzählt, können wir im Speedrun-Modus gegen die Uhr antreten oder uns in Raketenherausforderungen beweisen – ein spaßiger, fesseln-der Zeitvertreib. Ungeduldige Jump&Run-Fans mit Bluthochdruck machen trotzdem einen weiten Bogen um Tinertia. [MK](#)



Timing ist das A und O. Nur mit viel Übung und Geschick kommen wir zum Ziel.

### Zum Ausrasten gut

Mein Gott, ist Tinertia schwer. Schon nach fünf Minuten hatte ich den ersten Durchhänger. Aber Übung macht ja den Meister. Wie auch in Super Meat Boy muss man die teils bockschweren Sprungpassagen auswendig lernen, um eine Chance zu haben. Hat man es dann aber nach gefühlt 100 Versuchen geschafft, ballt man innerlich die Siegesfaust. Ein kleiner Wermutstropfen der Early-Access-Version: Die versprochenen freischaltbaren Extras wie etwa zusätzliche Kostüme für den Helden fehlen noch.



Mirco Kämpfer

### Tinertia

#### PRO / KONTRA

- abwechslungsreiche Levels
- eingängige Spielmechanik
- fordern, aber nie unfair
- gelungene Präsentation
- Steuerung nicht immer präzise
- spätere Levels knüppelhart
- bisher keine freischaltbaren Belohnungen



**Hardcore-Hüpfspiel für Geduldige.**