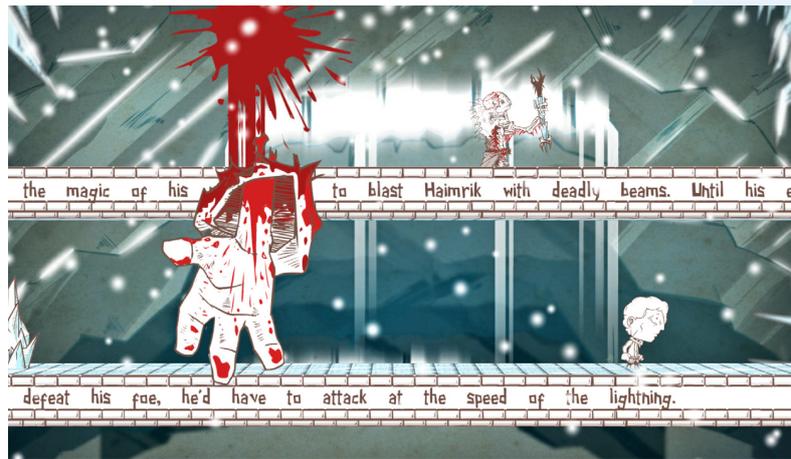


# Haimrik

Publisher: **1C Company** Entwickler: **Below the Game** Termin: **2017**

Der russische Publisher 1C Company hat einige kleine Perlen im Programm, und dazu gehört auch das grandiose Haimrik des kolumbianischen Entwicklers Below the Game. Haimrik ist ein 2D-Action-Adventure mit einem Twist. Auf dem Boden unter den Füßen des Helden Haimrik steht seine Geschichte geschrieben. Und Haimrik kann den Text zum Leben erwecken. Steht er vor einer verschlossenen Tür, müssen wir nach dem Wort Schlüssel Ausschau halten, um plötzlich den gesuchten Schlossöffner in der Hand zu haben. Genauso funktioniert es mit Waffen, um Feinde zu besiegen, oder sogar mit Brücken, um Abgründe zu überwinden. Oft ist Köpfchen gefragt, um die richtigen Worte zu finden. Die gesamte Welt besteht aus zweidimensionalen Comiczeichnungen. Nur hin und wieder öffnet sie sich in die dritte Dimension, wenn wir zum Beispiel mit einer Armbrust einen Drachen erlegen sollen. Farben werden nur spärlich und gezielt eingesetzt. Haimrik ist auch brutal. Der Gewaltgrad ist dabei aber ähnlich überzeichnet und schwarzhumorig wie in der Zeichentrickserie »Happy Tree Friends«.



Haimrik bombardiert uns mit abstruser Comic-Gewalt.



Gamescom 2016

# DIE SECHS BESTEN INDIESPIELE

**Sexy Zeitschleifen, skurrile Alpträume und ein cleverer Journey-Verschnitt: Diese Indies haben uns auf der Gamescom 2016 am meisten beeindruckt.** Von Johannes Rohe, Heiko Klinge und Sandro Odak

## Drone Swarm

Publisher: – Entwickler: **Stillalive Studios / Remote Control Productions** Termin: **2017**

Der Begriff Massenschlacht muss für Drone Swarm neu definiert werden: In den taktischen Echtzeitkämpfen gegen außerirdische Invasoren steuern wir nicht Dutzende oder Hunderte Einheiten, sondern sage und schreibe 32.000 – nämlich den titelgebenden Drohnenschwarm. Was in der Theorie zwar unglaublich cool klingt, aber auch große Übersichtsprobleme befürchten lässt, spielt sich in der frühen Messeversion erstaunlich flüssig und unkompliziert. Per Kreiscursor schneiden wir einfach die gewünschte Drohnenmenge aus unserem Schwarm, die fortan bei gedrückter Taste direkt unserem Mauszeiger folgt, sodass sich erstaunlich präzise Manöver vollführen lassen. Die sind auch nötig, um den Lasersalven, Raketen oder Minen unserer Feinde auszuweichen. Der eigentliche Star von Drone Swarm sind aber die coolen Spezialfähigkeiten unserer Drohnen, die fleißig Gebrauch von einer beeindruckenden Physik-Engine machen. Während die Schlachten schon wunderbar funktionieren, schwebt über der Kampagne noch ein großes Fragezeichen. Geplant ist eine dynamische Weltallerkundung, die sowohl eine interessante Story erzählen als uns auch harte Entscheidungen abverlangen soll. Klingt auf dem Papier toll, zu sehen war davon noch nichts. Bis zum Release »irgendwann 2017« (O-Ton der Entwickler) ist aber auch noch viel Zeit.



Drone Swarm übergibt uns das Kommando über 32.000 Kampfdrohnen gleichzeitig. Allerdings können wir den Schwarm auch kleinschneiden.

# Little Nightmares

Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Tarsier Studios** Termin: **1. Quartal 2017**

Schaffen wir den Elefanten aus dem Raum. Das Spiel, das offiziell zum besten Indie-Spiel der Gamescom gewählt wurde, muss natürlich in dieser Liste stehen. Selbst wenn sich vorzüglich darüber streiten lässt, ob Little Nightmares des schwedischen Entwicklers Tarsier Studios (beteiligt an den PlayStation-Jump&Runs Little Big Planet 1-3) wirklich ein Indie-Spiel ist – schließlich finanziert Publisher Bandai Namco die Entwicklung. Außer Frage steht allerdings, dass Little Nightmares einen großartigen Eindruck macht. Wir steuern ein kleines Mädchen namens Six durch eine albraumhafte Umgebung. Dabei lösen wir clevere Physikrätsel, um voranzukommen, und verstecken uns vor bössartigen Kreaturen.



Little Nightmares vermischt Stealth- mit Adventure-Spielmechaniken.

# The Sexy Brutale

Publisher: – Entwickler: **Tequila Works / Cavalier Games** Termin: **1. Quartal 2017**

Die Koproduktion von Tequila Works (Deadlight) und Cavalier Games führt uns auf einen Maskenball, ausgerichtet vom Marquis, einem exzentrischen Adligen. Die Partystimmung vergeht allerdings zügig, als sämtliche Angestellten des Herrenhauses durchdrehen und die Gäste ermorden. Als die Uhr Mitternacht schlägt, wird es noch kurioser: Plötzlich dreht sich die Zeit zurück, und der Tag beginnt von vorne. Wie im Film »Und täglich grüßt das Murmeltier«. Um aus dieser Zeitschleife zu entkommen, muss unsere Spielfigur die Morde aufklären und retroaktiv verhindern. In der Top-Down-Perspektive erkunden wir dazu das Anwesen und beobachten Gäste und Angestellte, um mehr über die Verbrechen herauszufinden. Dann können wir eingreifen: Im auf der Gamescom gezeigten Beispiellevel tauschen wir die Munition einer Jagdflinte gegen Platzpatronen und machen die Tatwaffe damit unbrauchbar.



The Sexy Brutale macht uns zum zeitreisenden Detektiv.

# Far: Lone Sails

Publisher: **Mixtvision Mediengesellschaft GmbH** Entwickler: **Mr. Whale's Game Service** Termin: **3. Quartal 2016**

Neidische Blicke zu PlayStation-Besitzern nicht mehr nötig? Der PC bekommt seine Journey-Entsprechung in Form von Far: Lone Sails. In einer düsteren Zukunft durchqueren wir als kleines Mädchen einen riesigen, ausgetrockneten Ozean, um mehr über das Schicksal der Welt und ihrer Bewohner herauszufinden. Immerhin sind wir nicht zu Fuß unterwegs, sondern vertrauen auf ein Gefährt: eine kuriose Mischung aus Dampflokomotive und Segelschiff. Um dieses Fahrzeug dreht sich die gesamte Spielmechanik von Far. Wir müssen Brennstoff sammeln, Hindernisse beseitigen, Reparaturen durchführen, Feuer löschen oder einfach die Segel hissen und dabei aufpassen, dass der kräftige Wind die Tücher nicht zerfetzt. Ein Highlight von Far ist die Grafik. Die düstere 2,5D-Welt versprüht jede Menge Atmosphäre. Wir segeln unter klarem Sternenhimmel oder tuckern an gespenstischen Schiffswracks vorbei.



Auf diesem Gefährt (Segeldampflokomotive) sind wir in Far: Lone Sails unterwegs.

# Hidden Folks

Publisher: – Entwickler: **Adriaan de Jong / Sylvain Tegroeg** Termin: **Anfang 2017**

Hidden Folks ist nur ein interaktives Wimmelbild-Spiel, aber es ist so toll gezeichnet, dass wir es auf jeden Fall in diese Liste aufnehmen mussten. Das Spielprinzip ist simpel, aber effektiv. In putzigen Schwarzweiß-Illustrationen suchen wir Menschen oder Gegenstände und müssen dafür mitunter kleine Rätsel lösen. Einen verschwundenen Fußball finden wir zum Beispiel nur, wenn wir Büsche plattdrücken. Oder: Der Mechaniker gönnt sich ein Nickerchen in der Garage, also Tor hoch und den Faulpelz geweckt. Spielerisch absolute Minimalcost und eher als Zwischendurchspiel zu empfehlen, aber auf jeden Fall toll anzuschauen.



Wimmelbild-Erfinder Ali Mitgutsch könnte es nicht besser machen.