Backlogged: Indie-Shooter

EINEN SHOOTER ZUM DESSERT

Der Autor

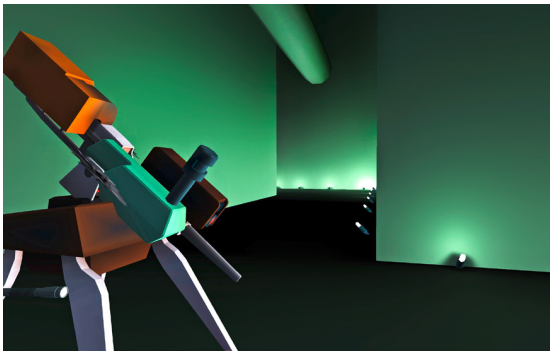
Dass Thomas Ortsik eine Verbindung zwischen besinnlichem Weihnachtsgebäck und Shootern herstellt, ist kaum verwunderlich. Immerhin war sein erstes virtuelles Schusswaffenopfer ein Schneemann in der Weihnachts-Mod zu einem indizierten Nazi-Shooter von id Software.

Zum Jahresausklang geschossen wird nicht nur per Feuerwerk, sondern auch in Indie-Shootern. Wir stellen zwei davon vor, die 2016 wie Bonbons abrunden: zuckersüß und steinhart. Von Thomas Ortsik

Der AAA-First-Person-Shooter ist ganz gut vergleichbar mit Lebkuchen. Grundsätzlich sind sie das ganze Jahr über erhältlich, spätestens ab November beherrschen sie bis zum Jahresende die Verkaufsregale, und es gibt sie in verschiedenen Geschmacksrichtungen, nur im Kern sind alle gleich. Also mit Ausnahme von denen, die mit Marmelade gefüllt sind. Der einzige offensichtliche Unterschied? Bei Lebkuchen beschwert sich niemand darüber, dass sie jedes Jahr gleich schmecken. Liegt aber vermutlich eher am uncoolen Image der Backware, denn die aus Leserkommentaren herauslesbare Vorfreude auf Call of Duty: Modern Warfare Remastered zeigt, dass viele Spieler in Wirklichkeit ja doch die altbewährte Rezeptur bevorzugen. Trotzdem ist der Wunsch nach Veränderung nachvollziehbar. Nur bei Budgets im neunstelligen Bereich ist das mit dem Risiko halt so eine Sache. Müssen also wieder die Indies herhalten. Und da ich vorher schon von Lebkuchen mit Marmeladenfüllung sprach, fangen wir auch gleich mit dem süßesten Vertreter des Genres an: Lovely Planet.

Call of Hyperglykämie

Entgegen meiner selbstauferlegten Vorgabe, in dieser Kolumne keine Spiele vorzustellen, die es bereits einmal in das Rampenlicht der GameStar geschafft haben, muss ich hier doch eine Ausnahme machen. Lovely Planet bekam zum Release bereits einen Test, ganze 46 Punkte gab es 2014. Einfach wäre es nun, dem Kollegen die Schuld zu geben, mach ich jetzt auch ganz unverschämt, aber ein klassisches Review zu Lovely Planet zu verfassen, ist bei weitem keine leichte Aufgabe. Für den Tester sind Shooter ja fast Urlaub. Man spielt ein bis zwei Tage, weil sonderlich lang sind die Dinger selten, und



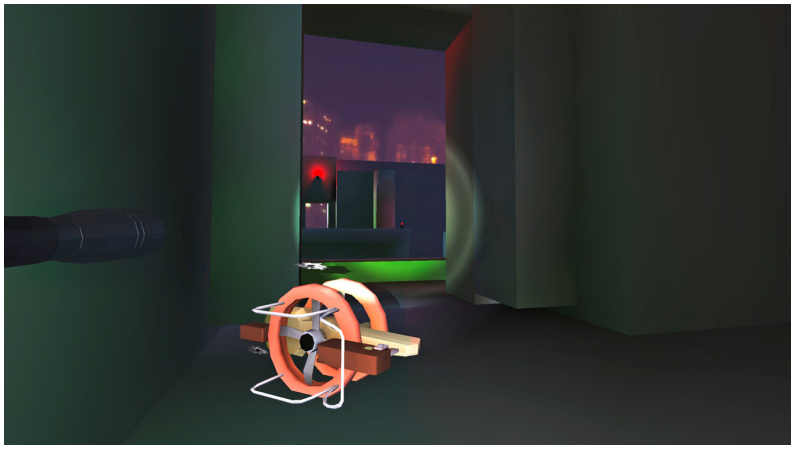
Da Munition meist selten ist, müssen die Schüsse in Receiver sitzen. Kamera, Batterie und Motor sind die effektivsten Ziele.

behält dabei die Augen auf ein paar klaren Kategorien: Grafik, KI, Story, Inszenierung, spielerische Abwechslung und den Umfang. Lovely Planet tritt all diesen Kategorien mit erhobenem Mittelfinger entgegen. Die Grafik ist zwar stimmig, aber technisch primitiv, die Gegner großteils stationär, Geschichte wird keine erzählt, Abwechslung findet man lediglich in kleinen Secrets, und der Umfang beschränkt sich auf ein paar Dutzend Levels, die nie länger als eine Minute sind. Nicht einmal ein Fadenkreuz wird mitgeliefert, ganz zu schweigen von unterschiedlichen Waffentypen. Warum also die Aufregung? Die Qualität von Lovely Planet liegt im Minimalismus.

Aber was genau ist Lovely Planet jetzt eigentlich? Um diese Frage anhand eines Beispiels zu beantworten, müssen wir zunächst das Genre verlassen. Zwar beschränkt sich unsere Interaktion mit der Welt vorrangig auf

Die Gegnertypen von Lovely Planet sind dank des Designs klar erkennbar.

Auch optisch wirkt Lovely Planet wie ein Lebkuchenherz.



Ein gut gefülltes Magazin (links) ist der beste Freund des Receivers und der schlimmste Feind der fliegenden Drohnen (rechts).

das Abfeuern einer Voxel-Kanone, am Videospiel-Stammbaum sitzt Lovely Planet aber näher an Platformern à la Super Meat Boy als etwa an einem Homefront. Jedes Level besteht aus einer Abfolge dicht aneinander gereihter Geschicklichkeitsrätsel, die einem, besonders in den späteren Welten, einiges an multidisziplinären Fähigkeiten abverlangen. Ein kleiner Vergnügungspark, gefüllt mit waghalsigen Sprüngen und Gefahren, die sowohl Zielfertigkeit als auch Einschätzungsgabe auf den Prüfstand stellen.

Liebliche Punktejagd

Doch der Marmeladenkern, um zur Lebkuchenmetapher zurückzukehren, also das, was schlussendlich aus Lovely Planet das macht, was es ist, findet sich erst nach dem Abschluss eines Levels: die Highscore-Tabelle. Auch wenn sie heute (zumindest auf dem PC) zu den vom Aussterben bedrohten Videospielklischees zählt, ein Platz an der Spitze aufgrund von Cheatern unmöglich ist, und keiner meiner Steam-Freunde Lovely Planet besitzt – ohne sie würde Lovely Planet nicht funktionieren. Ihre Existenz signalisiert dem Spieler, dass Überleben alleine nicht reicht. Schnelligkeit und Genauigkeit sind die Gebote der Stunde und offenbaren dabei die Schönheit des Minimaldesigns. Die Bestzeitjagd verwandelt die linearen Levels plötzlich in ein offenes Rätsel mit mehreren Lösungen, die wiederum einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad aufweisen. Der Grafikstil mag einfach sein, dafür effektiv im Transport der visuellen Informationen. Ein Fadenkreuz würde dank des Trägheitsmoments der Projektile (vergleichbar mit Binding of Isaac) kaum helfen, aber den Endorphinrausch bei erfolgreichen Fernschüssen dämpfen, und der Vorgang des Zielens verkäme vom antrainierten Instinkt zur müden Pixeljagd. Inzwischen hat auch die Speedrun-Szene Lovely Planet ins Herz geschlossen. Kein Wunder, letztlich ist es wohl mehr Sport als Spiel. Eine Art kreativer LSD-Biathlon und Beweis dafür, dass der Shooter noch immer für eine Überraschung gut ist. Aber auch wie mit den picksüßen Marmelade-Knöpfen von Manner reicht es irgendwann. Zwischendurch sind sie fantastisch, doch auf Dauer stellen sich Mangelerscheinungen und Diabetes ein. Zeit also für den nächsten Titel: Receiver.

Keyboard Warrior

Wenn Lovely Planet ein Marmeladenlebkuchen ist, ist Receiver wohl ein alter, harter holländischer Frühstückskuchen. Schwer zu verdauen, aber interessant, wenn er sein Aroma in etwas Kaffee entfaltet. Ziel des Spiels ist es, eine Reihe von Audio-Kassetten in einer prozedural generierten Welt einzusammeln. Die Kassetten dienen dabei auch als primärer Übermittler der Geschichte. Slender: The Eight Pages lässt grüßen. Trotzdem verbirgt sich hinter der flachen Erzählweise ein zumindest intellektuell interessantes Experiment. Der wirkliche Star von Receiver findet sich aber in der Hand des Protagonisten: die Pistole. Wenn es eine Regel gibt, die sämtliche Shooter bis jetzt befolgten, ist diese, dass das Bedienen der Waffen so einfach wie möglich sein sollte. Receiver stellt dieses Konzept auf den Kopf. Schon das erste Abfeuern benötigt eine Abfolge verschiedener Tastaturbefehle, was mich beim ersten Versuch vermutlich zwei volle Minuten kostete.

Zunächst muss ich mit Hilfe der Keyboard-Zahlenleiste ein Magazin aus dem Inventar auswählen. Blöderweise befinden sich darin aber keine Patronen. Eine einblendbare Tastenbelegung gibt es zwar, jedoch hilft mir diese auch nicht wirklich weiter. Aha! Natürlich kann ich das Magazin nicht laden, wenn ich in der anderen Hand noch die Pistole halte. Also steck ich die ins Inventar und siehe da, plötzlich kann ich die Patronen in das leere Magazin schieben. Stück für Stück. Sicherheitshalber wiederhole ich den Vorgang gleich noch bei meinem zweiten Magazin, nur geht mir nach einem Drittel die Munition aus. Naja, darf wenigstens mein Zeigefinger einmal verschnaufen. Ich hole also meine Pistole wieder aus dem Inventar, schaue nach, mit welcher Taste ich das Magazin hineinschiebe und ... kann noch immer nicht feuern. Erneutes Aha! Wie in echt muss man zum Laden der ersten Patrone den Lauf nach hinten schieben. Dann noch die Sicherung deaktivieren, und endlich kann ich schießen.

Fummeln für den Frieden

»Fumblecore« nennt der Fachmann dieses Untergenre mit bewusst umständlicher Bedienung, in dem selbst ein Shooter Arbeit macht, die in Call of Duty den Spielfluss zerstören würde. Da wir in Receiver aber durch ein verlassenes Gebäude spazieren und Gegner selten sind, dient diese Mechanik als Grundlage für die angespannte Stimmung. Munition ist rar, selbst das Wechseln eines Magazins benötigt Zeit. Jeder Schuss zählt. Hat man erst einmal die Tastenbefehle verinnerlicht, entwickelt sich ein einzigartiger Flow. Spektakulär wird Receiver zwar nur in Ausnahmefällen. Wer aber Interesse an experimentellen Spielerfahrungen hat, der findet hier locker 5 Euro an Unterhaltung. Zumindest bis zum Januar, dann kann die Lebkuchen ohnehin keiner mehr sehen. ★

Eine Fluginsel, Handtaschen im Berg und ein Strandball als Mond. What a Lovely Planet.

Der »moderne« Lebkuchen wurde in Belgien erfunden, Bäcker im grenznahen Aachen kopierten das Rezept (Aachener Printen).