

Icey

JA, WOLLT IHR UNS VERÄPPELN?

Genre: **Action** Publisher: **X.D. Network Inc.** Entwickler: **Shanghai FantaBlade** Termin: **17.11.2016** Sprache: **Chinesisch mit englischen Untertiteln**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Steam)**

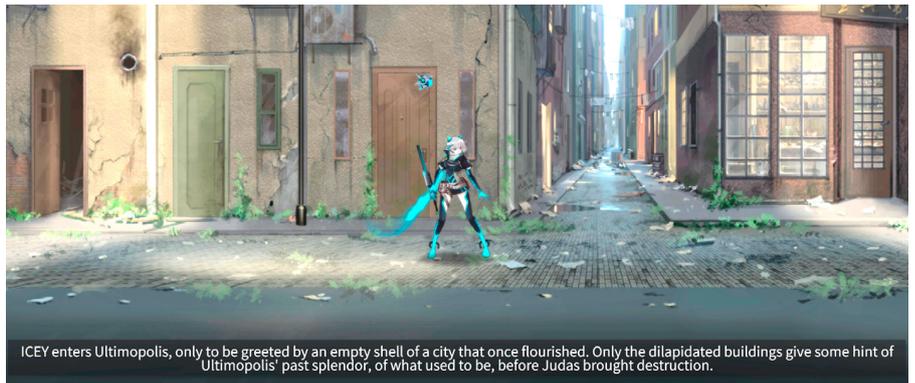
Das flotte Indie-Actionspiel Icey macht ungeniert Witze auf unsere Kosten, und das finden wir im Test richtig gut!

Von Patrick Mittler

Still und unauffällig hockt der Indie-Titel Icey seit November letzten Jahres im Steam-Store. Ok, so einfach wollen wir uns rausreden, denn ein echter Geheimtipp ist Icey nicht. Das Spiel ist uns einfach in der herbstlichen Spieleflut abgessoffen, trotz mittlerweile Tausender euphorischer Steam-Reviews. Nostra culpa, wie der Lateiner sagen würde – aber für Empfehlungen ist es bekanntlich nie zu spät. Die holen wir also hiermit nach: Holen Sie sich Icey, denn das irrwitzige Actionspiel wird Ihnen mit (Achtung Spoiler!) 83-prozentiger Wahrscheinlichkeit ebenso viel Spaß machen wie uns.

Vordergründige Action

Auch wenn es in diesem Fall vom Entwickler so beabsichtigt ist, kann Icey als Paradebeispiel dafür herhalten, wie sehr der erste Eindruck täuschen kann. Der erste Blick auf Icey zeigt nämlich schlicht einen flotten Actionprügler. Oder anders gesagt, ein Devil May Cry als Anime und in 2D. Zumindest beginnt das Spiel so: Als titelgebendes blaues Roboter-Mädel Icey verdreschen wir schwertschwingend allerlei unfreundliche mechanische Schergen. Icey reagiert so intuitiv und präzise, dass wir Kombos, Ausweich-Dashes und Finisher zu einem pfeil-



Icey muss Judas und seine Minions erledigen. Das ist aber nur der Vorwand für etwas Anderes.

schnellen Schwert-Tanz aneinanderreihen. So hacken wir von einem Bildschirm zum nächsten Dutzende Roboter zu Klump und treffen in regelmäßigen Abständen auf kurzweilige, teils bildschirmfüllende Bosse.

Wer sowas mag, bekommt mit Icey ein überraschend griffiges, befriedigendes Actionspiel, das alle Noten des Genres beherrscht. Selbst Anfänger zaubern schnell beeindruckende Kombo-Ketten auf den Schirm, und wer die Feinheiten wie Konter-Attacken oder den immer hilfreichen Finisher mit automatischer Heilung verinnerlicht hat, brennt mühelos ein ziemlich spaßiges Action-Feuerwerk ab.

Gegen erkämpftes oder gefundenes Geld können wir Iceys Kombos oder Spezialangriffe verbessern. Ab und an warten dann noch recht simple Hüpf- oder besser gesagt Quickdash-Passagen durch einfache Minen-

felder und der eine oder andere ruhige Moment vor einer besonders malerischen Kulisse. Stichwort malerisch: Mit ihrem detaillierten Manga-Stil könnte Icey direkt aus dem Anime-TV gehüpft sein. Die Welt ist super gezeichnet, die Animationen wirken wunderbar flüssig und die Effekte krachen.

Zwar fällt uns recht bald eine gewisse Abwechslungsarmut bei der Gegnerauswahl auf, einzelne Umgebungen sind dröge, und es ist generell etwas zu leicht, besonders für Genrekenner. Aber bevor wir uns in Erbsenzählerei ergehen – all das ist nicht der Hauptgrund, warum man Icey spielen sollte.

Hintergründiger Humor

Kurioserweise hat Icey nämlich nicht nur mit Devil May Cry viel gemeinsam, sondern auch mit dem schrägen Indie-Hit The Stanley Parable. Auch in Icey plappert im Hintergrund



Auf den ersten Blick ist Icey ein ganz normales lineares Actionspiel – quasi ein Devil May Cry in hübschem 2D.



Die Bosskämpfe sind, wie es sich für das Genre gehört, krachig inszeniert. Die kleine Icey ist vor den Kolossen kaum zu erkennen.



Patrick Mittler
@thegobetween

Was Icy für mich so besonders macht, ist nicht das solide Gameplay oder die clevere Meta-Ebene, sondern die Kombination aus beidem. Für sich gesehen könnte man sowohl aus dem soliden Hack&Slash-Part als auch aus den abgefahrenen Kommentaren eigene Spiele machen, aber erst durch diesen wilden Mix reißt mich der Spielfluss so richtig mit. Immer wenn mir die Klopperei ein bisschen zu eintönig wird, entdecke ich ein aberwitziges Geheimnis. Gleich danach macht es wieder Spaß, ein paar Robotern was auf die Metallbirne zu geben. Obwohl Icy ein objektiv gesehen eher kurzes Vergnügen ist, wird es durch die Kombi aus Spielmechanik und genialem Erzähler für die paar Stunden nie langweilig. Und nach den großartigen Enden war ich sowohl zufrieden, wollte aber gleich mehr davon – mehr Lob geht für das kleine, ausgefallene Indie-Game wohl nicht.

ein eigenwilliger Erzähler, in diesem Fall der Entwickler selbst. Keine Angst, wir verraten damit nicht allzu viel, denn schon kurz nach dem zehnmütigen Tutorial nimmt Icy eine ziemlich abgefahrene Wendung. Wir haben gerade den ersten Boss zerlegt, als das Spiel scheinbar abstürzt und uns mit Fehlermeldungen bombardiert. Kurz danach werden wir in den Level zurückgeworfen, uns wird klar, dass wir dem ach so netten Erzähler und seiner ziemlich linearen Story so gar nicht vertrauen können.

In ziemlich enthusiastischem Chinesisch (mit englischen Untertiteln, die englische Sprachausgabe entsteht noch) scheucht er uns die leuchtenden Pfeile entlang zum nächsten Story-Checkpoint. Frech wie wir sind, laufen wir bei der ersten Gelegenheit aber nicht in die gewünschte Richtung und siehe da, der Erzähler versteht die Welt nicht mehr. Schon können wir uns einiges anhören: Ob wir denn nicht die Welt retten



Die Umgebungen sind handgezeichnet und könnten direkt aus einer Anime-Serie stammen.

wollen? Warum wir uns das Leben unnötig schwer machen? Warum wir in einem leeren Raum stehen bleiben? Oder ob uns das von ihm in nächtelanger Arbeit mit viel Liebe programmierte Spiel gar zu leicht ist?

Kurz gesagt: Icy ist auf den ersten Blick ein solides Hack&Slash, hat aber darüber eine genial-komische Meta-Ebene. Ausgehend von unserem Ungehorsam dem Erzähler gegenüber eröffnen wir uns zahlreiche surreale Momente. Etwa wenn wir plötzlich in einem Level stehen, der nur aus einer Skizze besteht, was der Erzähler peinlich berührt entschuldigt. Oder wenn er uns vorwirft, wir würden seine zehnjährige Arbeit an dem Titel nicht gebührend schätzen, und im Anschluss noch über die Review-Kultur auf Steam herzieht.

Clevere Trickserei

Die meiste Zeit über veräppelt uns der Entwickler sogar nach Strich und Faden. Er beschimpft uns als »trophy-geilen« Pragmatiker, wirft uns in extra schwere Situationen, macht sich über unser Scheitern lustig oder empfiehlt uns, lieber einen entspannenden Karpfen-Simulator zu spielen (gibt es übrigens als Zen Koi Simulator wirklich!).

Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht vorwegnehmen, denn Icy zieht einen Großteil seiner Faszination daraus, dass man selbst seine Geheimnisse und die wirkliche Geschichte hinter dem o8/15-Plot rund um ei-

nen Antagonisten namens Judas lüftet. Ignoriert man die Anweisungen des Erzählers, entdeckt man eine ausgefallene Geschichte rund um digitale Götter, gefälschte Entwickler-Mails und allerlei andere seltsame Vorgänge. Es gibt wenige Gründe, das nicht zu tun. Ja, die Gegnervielfalt lässt zu wünschen übrig, stellenweise ist das Ding zu leicht, und kurz ist es obendrein. Aber erst durch mehrere, knapp zweistündige Durchläufe entdeckt man verschiedene Enden beziehungsweise einen befriedigenden, klärenden Twist des Ganzen. Und all die hintergründigen Ideen machen Icy zu einem der cleversten Actionspiele seit langem. ★

ICEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Quad Q9505 / Phenom II X4 920
GeForce GTX 550 Ti / Radeon HD 7770
2 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2500 / Phenom II X6 1100T
GeForce GTX 660 Ti / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



gut gezeichnete Umgebungen schön animierte Gegner und Bosse fetziger Techno-Soundtrack enthusiastischer (chinesischer) Sprecher einige Levels optisch öde

SPIELDESIGN



flottes Kampfsystem Entdeckerdrang wird belohnt brillend komische Meta-Ebene gute Mischung aus Witz und Action Kampfsituationen ähneln sich oft

BALANCE



faire Checkpoints zwei Schwierigkeitsgrade ausreichendes Tutorial simple Geschicklichkeitseinlagen insgesamt etwas zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



hinterhältiges Durchbrechen der 4. Wand stimmige SciFi-Welt ständige Überraschungen gelungene Selbstironie klassische Anime-Atmosphäre

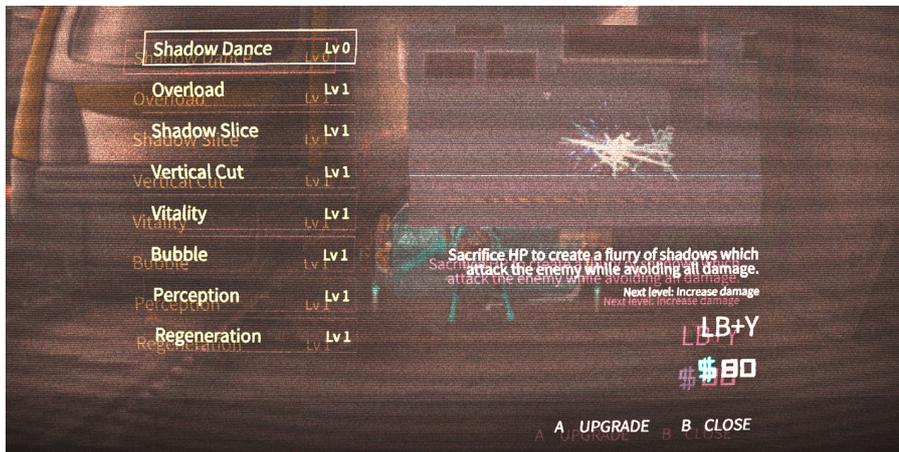
UMFANG



unzählige Geheimnisse mehrere Durchgänge lohnen sich wenig Gegnervielfalt im Grunde geringe Spielzeit

FAZIT

Fetzig, sarkastisch und angenehm durchgeknallt: Icy ist quasi der actiongeladene Nachfolger im Geiste von The Stanley Parable.



Regelmäßig können wir Icy's Fähigkeiten an Terminals verbessern. Richtig notwendig ist das aber erst im zweiten Schwierigkeitsgrad, wo es deutlich härter wird.