

Protagonist Tiny:  
Preis für das beste Nach-  
wuchskonzept



## Großvaters Unterhosen

Aus einer Quatschgeschichte machen Studenten ein lustiges Spiel.

**N**ein, nicht nur die Großen und Starken überleben: Weil die Vertriebswege durch digitale Plattformen immer wichtiger werden, erhalten die sogenannten Indie-Spiele endlich angemessene Aufmerksamkeit. Beispielsweise das Abenteuerspiel „Tiny & Big in: Grandpa's Leftovers“. Erfunden haben es Kasseler Studenten, die inzwischen ihre eigene Firma, Black Pants, gegründet haben. Diverse Preise hat das Spiel gewonnen, darunter den Deutschen Computerspielpreis für das beste Nachwuchskonzept. Die Geschichte des Spiels ist angenehm blödsinnig. Protagonist Tiny sucht die Unterhosen seines Großvaters, die sein Widersacher Big in die Wüste verschleppt hat.

So weit, so Quatsch. Wichtig ist das Spielen. Es macht wegen der liebevoll gekritzelten Grafik und des schlichten, aber wirkungsvollen Spielprinzips sehr viel Spaß. Im Grunde geht es darum, den Weg aus den jeweiligen Levels zu finden und ein paar Werkzeuge einzusetzen: Haken, mit denen man Hindernisse aus dem Weg ziehen, Laser, mit denen man sie teilen, und Raketen, mit denen man sie wegschießen kann. Immer schwerer werden die Aufgaben und gleichzeitig immer unterhaltsamer. Hoffentlich ist der Untertitel „Episode 1“ nicht nur ein Gag, sondern tatsächlich das Versprechen auf mehr.

CARSTEN GÖRIG

„Tiny & Big  
in: Grandpa's  
Leftovers“

von Black Pants  
über Crimson  
Cow. Download  
z. B. über steam  
powered.com

## Neue Software



### Gravity Rush (Sony)

So schön wie „Gravity Rush“ hat lange niemand die Gesetze der Schwerkraft aufgehoben. Protagonistin Kat erkundet die im Comic-Stil gehaltene Welt und rettet Menschen vor Stürmen und Monstern. Sie muss die Gravitation manipulieren, um an Decken und Wänden entlangzulaufen. Das stellt Spieler vor anspruchsvolle Aufgaben, denn manche Orte sind nur mit gut abgemessenen Sprüngen zu erreichen. Eigentlich ein schönes Spiel für Sonys Vita-Konsole, es hat aber leider einen Fehler: Die Kämpfe gegen die tentakelartigen Monster sind hakelig und frustrierend. So schön und elegant sich Kat durch die Welt bewegt, so störrisch wird sie in Kämpfen.



### Quantum Conundrum (Square Enix)

Ein Besuch beim Onkel kann aufregend werden, wenn der ein verrückter Wissenschaftler ist und an einer Maschine arbeitet, die Umgebungen manipuliert. Dieses Szenario entwirft das aus der Ego-Perspektive gesteuerte Puzzlespiel „Quantum Conundrum“. So können Spieler die Zeit verlangsamen oder beschleunigen, die Welt in Plüsch verwandeln oder die Schwerkraft aufheben. Oft hilft nur eine Kombination dieser Möglichkeiten, um ein Puzzle zu lösen und weiterzukommen. Schade nur, dass die schönen Rätsel durch die frustrierende Steuerung zur Nebensache werden. Das hat Designerin Kim Swift bei ihrem Klassiker „Portal“ deutlich besser gelöst.

CARSTEN GÖRIG