Szene aus „ZombiU“: Eine stärkere Beziehung

Das Ende der Unsterblichkeit

Tot bleibt tot: Neue Spiele führen den „Permadeath“ ein.

Plötzlich ist die junge Frau tot. Oder besser gesagt: untot, zum Zombie geworden. Ein unachtsamer Schritt, ein Angriff aus dem Dunkeln, und mit der Protagonistin von „ZombiU“ ist es aus und vorbei. Bei den meisten Spielen ist die Auferstehung nur eine kurze Ladepause entfernt. Bei „ZombiU“ aber geht das nicht. Spieler müssen in eine neue Figur schlüpfen und mit dieser sogar gegen die alte kämpfen. Die hütet nämlich die angehäuften Vorräte und Waffen, lebenswichtige Gegenstände im von Untoten überrannten London. Wie in „ZombiU“ ist in immer mehr Spielen der Tod der Protagonisten endgültig. Permadeath nennt Jake Solomon diesen Abschied. Seine Strategie-Taktik-Mischung „XCom Enemy Unknown“ funktioniert ähnlich: Sterben Spielfiguren im Kampf gegen Außerirdische, so sind sie weg und werden durch neue ersetzt. Das Wissen darum, eine Figur verlieren zu können, baue eine stärkere Beziehung zu ihnen auf, sagt Solomon. Das iPhone-Spiel „One Single Life“ geht einen Schritt weiter: Stirbt der Protagonist, ist das Spiel vorbei. Und zwar endgültig. CARSTEN GÖRIG

ZombiU
von Ubisoft für Nintendo WiiU

Neue Software

Little Inferno
(Tomorrow Corporation)

Dinge anzünden und verbrennen. Das ist der Inhalt von „Little Inferno“, weshalb die Spielfläche des Download-Spiels auf einen Kamin beschränkt ist. In ihn legen Spieler Postkarten, Bauklötze, Fahrräder, Puppen und Feuerwerksraketen, aber auch Liebesbriefe und Spielanweisungen. Dann zünden sie den Kram an. Aus der Asche entsteht Geld, mit dem neue Dinge aus einem Katalog bestellt werden können, die wiederum verbrannt werden können und wiederum Geld auswerfen. Das ist eine Zeitlang amüsant, auch weil man Wortspiele entschlüsseln muss. Sie verraten, welche Gegenstände zusammen verbrannt werden müssen, um neue Kataloge freizugeben und somit neue Gegenstände. Leider wird das aber bald redundant, und die von den Entwicklern beabsichtigte Konsumkritik funktioniert nicht richtig. Trotz guter Musik und netter Grafik ist „Little Inferno“ mehr Konzept als Spiel.

Lego: Herr der Ringe
(Warner)

Fast jede große Filmmarke hat inzwischen eine Spielumsetzung mit Klötzchenfiguren: „Batman“, „Star Wars“, „Harry Potter“. Kein Grund zur Langeweile, denn wie fast jeder seiner Vorgänger fühlt sich auch die Bearbeitung von „Herr der Ringe“ frisch und unverbraucht an. Zum einen wissen die Entwickler inzwischen, wie Lego-Spiele funktionieren. Zum anderen nehmen sie Frodo, Gandalf oder Gollum auch in Lego-Form ernst, brechen aber den Pathos der Filme zwangsläufig ironisch. Die Gratwanderung zwischen großem Ernst und absoluter Albernheit ist bei „Lego: Herr der Ringe“ geglückt – vor allem Kenner der Filme werden an vielen Stellen wissend kichern. Schön, dass das Action-Adventure nicht nur Fan-Service ist, sondern ein gutes Spiel, an dem auch Nicht-Fans des Kino-Epos ihren Spaß haben können.

CARSTEN GÖRIG