



Adventure-Spiel
„The Cave“: Figuren
erkunden eine
Höhle und sich selbst

Von Rittern und Zeitreisenden

„The Cave“ kombiniert Humor und subtile Ernsthaftigkeit.

Eine Höhle zu erkunden ist ein klassisches Setting von Spielen. Dass man bei „The Cave“ dabei aber zuerst in einem Souvenirladen landet, ist überraschend, auch wenn es der Realität großer Höhlen wohl am nächsten kommt. „The Cave“ heißt das neue Spiel des US-Amerikaners Ron Gilbert, und der teilt das Schicksal des Höhlenkonzepts: Er ist für viele Spieler eine Legende. Seine für LucasArts entstandenen Adventure-Spiele wie „Maniac Mansion“ von 1987 oder die etwas später folgende „Monkey Island“-Reihe haben das Genre definiert und gezeigt, dass Spiele mit

Rätseln und Humor zudem Tiefgang haben können. So auch das gemeinsam mit seinem früheren LucasArts-Kollegen Tim Schafer entstandene „The Cave“, bei dem aus sieben verschrobene Charakteren, darunter ein Ritter, ein unheimliches Zwillingsspärchen und ein Zeitreisender, drei ausgewählt werden müssen, um die Höhle und sich selbst zu erkunden. Im Teamwork lösen die Figuren vertrackte Rätsel und helfen sich durch verwinkelte Räume. Gilbert kombiniert auch hier effektiv Humor und subtile Ernsthaftigkeit.

CARSTEN GÖRIG

„The Cave“
von Sega

Neue Software



Hundreds (Semi Secret Software)

Mit einem Druck wird der Kreis größer, füllt langsam den Bildschirm des iPads. Gleichzeitig zählt eine Zahl hoch. Schafft der Spieler es bis 100, hat er gewonnen. Das klingt nicht sonderlich

spannend. In den ersten Leveln ist es das auch nicht. Doch dann wird die Herausforderung größer: Die Zahl muss aus verschiedenen Kreisen zusammengesetzt werden, diese dürfen sich beim Wachsen nicht berühren. Was schwierig ist, wenn zehn Bälle schnell durch das Bild huschen. Sägeblätter lassen die Kreise wieder schrumpfen, Barrieren tauchen auf, Eis friert Kreise ein, zwei Kreise müssen gleichzeitig gedrückt werden. Aus simpel wird so schwierig. Ähnlich hatten die Entwickler von Semi Secret Software schon „Canabalt“ konzipiert, allerdings ging es dort hektisch zu. „Hundreds“ mit seiner ruhigen Musik und simplen Grafik ist dagegen fast ein meditatives Werk.



Aero Porter (Nintendo)

Es gibt eine Form von Nervenzitadel, die sich vor allem nach langen Flügen beim Warten vor dem Gepäckband einstellt: Wird der eigene Koffer wieder auftauchen? Im Regelfall tut er es, doch

das Skepsis ist groß. Schließlich gibt man seine Koffer aus der Hand und sieht sie verschwinden. Wer „Aero Porter“ spielt, wird noch viel skeptischer werden. In diesem Download-Spiel für die 3DS-Konsole müssen nämlich Gepäckbänder bedient und Koffer rechtzeitig zum richtigen Flugzeug befördert werden. Was nicht einfach ist, im Gegenteil. Auch wenn man kaum mehr als zwei Tasten braucht, mit denen man entweder Koffer von oben nach unten oder umgekehrt lenkt. Anfangs sind es zwei Gepäckbänder, dann werden es mehr, Flugzeuge fliegen schneller ab, immer mehr Koffer geraten durcheinander. Da heißt es: Ruhe bewahren!

CARSTEN GÖRIG