



Szene aus „Child of Light“:
Nostalgisch im Hier und Jetzt

Das Märchen-Spiel

In „Child of Light“ muss ein Mädchen die Sonne befreien.

Es gibt Chancen, die man als Spieleentwickler nicht oft bekommt: beispielsweise in einem großen, auf Blockbuster ausgerichteten Studio ein altmodisch wirkendes, modernes Spiel zu entwerfen. Der Entwickler Patrick Plourde, 35, hat diese Chance bekommen, nachdem er mit „Far Cry 3“ und „Assassin's Creed 2“ zwei Großprojekte im Ubisoft Studio Montreal betreut und zu großem Erfolg geführt hatte. In „Child of Light“ wird ein kleines Mädchen in eine Traumwelt entführt und darf erst dann wieder zurück, wenn es Sonne, Mond und Sterne aus den Fängen der bösen Königin gerettet hat. Wie ein Märchen wirkt das Spiel, weil die Dialoge gereimt sind. Die

Grafik ist altmodisch zweidimensional und von Illustratoren wie dem Dänen Kay Nielsen beeinflusst. Und „Child of Light“ soll an die großen japanischen Rollenspiele erinnern. „Ich wusste, dass ich nur eine Chance hatte, meine Idee vorzustellen und durchzusetzen“, sagt Plourde. Sein Plan hat geklappt: Mit einer kleinen Gruppe von Mitarbeitern, mit einfacher Technik, aber mit der vollen Unterstützung des Studios hat er mit „Child of Light“ ein spielbares Märchen erschaffen, sanft erzählt, dennoch fordernd. Ein Rollenspiel, leicht nostalgisch und dennoch ganz im Hier und Jetzt.

CARSTEN GÖRIG

„Child of Light“
von Ubisoft,
ab 30. April

Neue Software



Monument Valley
(ustwo)

Treppauf, treppab und gleichzeitig doch wieder treppauf: „Monument Valley“ ist ein Verwirrspiel. Es orientiert sich stark an den Bildern von M. C. Escher und verlangt vom Spieler, sich in immer neue Geometrien einzudenken, dreidimensionale Gebilde ins Zweidimensionale zu überführen, eigentlich Unmögliches zu denken. Nur so nämlich schließen sich in diesem Tablet-Spiel Pfade, öffnen sich neue Wege, auf denen die Spielfigur schließlich erfolgreich durch die einzelnen Level gelangt. Immer wieder falten sich neue Gebäude auf, drehen sich Treppen ins Bild. Den richtigen Weg kann der Spieler nicht lernen, er findet ihn nur durch Ausprobieren – was das Spiel fast zur Meditationsübung macht.



Goat Simulator
(Coffee Stain)

Ein blöder Witz wird manchmal zu einem guten Witz. So beim Download-Spiel „Goat Simulator“, in dem Spieler eine Ziege steuern. Die kann mit ihrer Zunge Lastwagen ziehen, Autos aus dem Weg rammen oder gegen andere Ziegen kämpfen und sich in einer finsternen Ecke des Spielfelds sogar in eine dunkle, satanische Ziege verwandeln. Aus einem Software-Test entstanden und nur auf Wunsch einer großen Fan-Gemeinde weiterentwickelt, ist der Witz „Goat Simulator“ gut genug, um sich länger mit ihm zu beschäftigen. Bald wird man Programmfehler nutzen, die Physik des Spiels strapazieren und vor allem: laut lachen. Und mehr als das muss ein Witz gar nicht bewirken.

CARSTEN GÖRIG