

gamekultur

Elektronische Spiele waren kein Phänomen des Mainstreams. In der Öffentlichkeit wurde praktisch nicht darüber gesprochen oder berichtet. Lediglich Fachzeitschriften wie Happy Computer, Amiga, Atari ST etc. kümmerten sich um das Thema. Spieler und Entwickler wollten auf keinen Fall als Gamer oder Computerfreaks abgestempelt werden. Treffpunkte für Spieler oder Entwickler gab es nur wenige. Zum einen waren das die Spielhallen für die Spielverrückten, die Computeranwenderclubs (etwa CAC in Zürich Fluntern) für Nerds, Kopierparties, die Verkaufslokale von Computern und Games (etwa der Vilan an der Bahnhofstrasse Zürich)

oder dann öffentliche Einrichtungen wie das Technorama Winterthur mit ständigen Ausstellungen. Man sprach im Privaten nur mit Eingeweihten übers Spielen oder Entwickeln; die Spieler und Spielentwickler wollten nicht als Freaks stigmatisiert werden. Die meisten Spiele waren für ein Mainstreampublikum zu abstrakt, zu „action-lastig“ mit ihren meist gezeichneten und damit abstrakten Grafiken und viel zu wenig narrativ. Erst Jahre später kann das Adventure Myst erstmals grössere Zielgruppe ansprechen mit „realistischer“ 3D Grafik und einer überzeugenden und umfangreichen Narration.



spielsalon

Die elektronische Gamekultur der 1980er Jahre wurde getrieben von den Hightech Games der Arcades (USA/GB)/Spielhallen (D/AT) oder Spielsalons (CH). Anders als in den USA (vergleiche dazu den Film TRON, 1982) waren die Spielsalons in der Schweiz meist abgedunkelt, es gab Flipperkästen, Airhockey Tische und zusätzlich zahlreiche Geldspielautomaten. Damit war der Eintritt meist erst ab 16 oder 18 Jahren (je nach Kanton) möglich.

Spielhallenspiele sind speziell konstruiert: Sie müssen eingängig sein, sollen schnell süchtig machen, dürfen aber nicht zu lange dauern – der Spieler bezahlt ja mit Münzen. Die meisten der Spiele waren deswegen auch eher Reflexspiel (hoher Actionanteil). Unter den Arcadespielen gab es nur wenige Reflexionsspiele wie etwa Puzzlespiele. Das technologisch ausgereifteste Genre stellten die ShootEmUps dar („Schiess alles ab“). In

den ShootEmUps gab es meist Hunderte von animierten Figuren (Sprites), die von einer Kanone, einem Flugzeug oder einem Raumschiff getroffen oder zerstört werden mussten.

Die mehrheitlich in den USA (ATARI GAMES etc.) und Japan (TAITO, KONAMI etc.) entwickelten „Videogamekästen“ (meist von Hand zusammengebaut, da nur wenige Originalkästen vorhanden waren) sind eigentlich nur Aus- und Eingabegeräte für Ton, Bild und die Abwicklung des Zahlungsverkehrs. Das eigentliche Spiel ist eine für diesen Zweck entwickelte Platine: Jedes Spiel eine eigene Platine. Durch dieses Steckkastenprinzip entwickelten sich die Games technisch sehr schnell weiter. Die Grafik (Farben und Objekte) verbesserte sich über die Jahre, der Sound (Hüllgeneratoren, Sound Samples) entwickelte sich weiter und mit besseren Prozessoren und Speichern wurde generell mehr möglich.



konsolen

Angekoppelt an dieses geschlossene System gab es die kleinen popularisierten „Arcades“ – die Konsolen von Atari (Atari VCS, 2600 etc), Nintendo (NES, SNES) oder Sega (Master System). Viele der Games waren abgespeckte oder inhaltlich kopierte Spiele der Arcades. Dabei war das Prinzip ähnlich wie bei den Arcades: Man steckte die Spiele als Cartridges in die Konsole (die ein eigentlicher Computer war) und konnte mit seinen Gamepads (meist

ein Steuerkreuz mit Knöpfen) losspielen. Die neue Spielsituation (man sass zu Hause auf dem Sofa) führte zu einem veränderten Konzept der Monetarisierung (man bezahlte einmal) und zu neuen Spielkonzepten. Spiele konnten und sollten viele Stunden lang dauern. Als Folge entstanden so längere Versionen der Arcadespiele sowie mehr Reflexionspiele, insbesondere Strategiespiele.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

homecomputer

Eine weitere Szene, die sich massiv von den Arcadespielen inspirieren liess, war die Homecomputerszene. Viele der Konsolentwickler (wie Atari) versuchten in den Computerbereich vorzudringen, andere waren schon da (Commodore mit dem C64, Schneider mit CPC, Acorn, Amstrad). Nach dem sehr erfolgreichen C64 war klar, die Musik spielt bald auch auf Computern. Manche führen die Krise der Konsolen anfangs der 1980er Jahre auf diese neuen Homecomputer zurück. Ab 1985 kamen dann – inspiriert vom Betriebssystem des Macs – der ATARI ST und AMIGA auf den Markt. Beide waren modern – sie waren schnell (68000 Prozessor von Motorola der in vielen Arcades steckte), hatten eine Maus mit GUI, einen Desktop als OS Interface (als Vergleich: Microsoft kam erst 1995 mit einem vergleichbaren GUI auf den Markt). Die Einstiegshürde für Computer war niedriger geworden. Man konnte mit ihnen spielen, und diese Computer liessen sich auch fürs

Texte schreiben, Zeichnen und Musik komponieren nutzen. Dadurch war es auch möglich selbst (im Gegensatz zu den Konsolen) Spiele zu entwickeln. Und das geschah denn auch. Neben den klassischen Portierungen von Arcadespielen entstanden auch eigenständige Games und ganz neue Genres oder Weiterentwicklungen von Genres. Maus und Tastatur förderten wiederum die Entwicklung von erweiterten oder gar neuen Spielen (RockNRoll) und Genres mit ganz neuen Möglichkeiten: etwa die per Maus gesteuerten Strategiespiele (Populus), Adventures (Manic Mansion, Monkey Island) von Lucas Films. Die Spiele kosteten relativ viel. Doch neben den Spielen kam auch neue interessante Software auf den Markt, die weitere Möglichkeiten öffnete. So dauerte es nicht lange, bis Games und Software ohne Raubkopierschutz (gecrackte Software) erhältlich waren. Man tauschte diese auf Pausenhöfen und in Computerclubs.



CH cracker scene

Die Entwicklung der Gamedesignszene in der Schweiz ab 1985 ist eng mit der Entwicklung der Cracker Szene verbunden. Cracker knacken kopiergeschützte Spiele, fügen meist noch Spielhilfen sogenannte Trainer hinzu (etwa unendlich Leben), dann wird oft ein Intro hinzugefügt. Intros zeigen die Möglichkeiten der Trainer und grüssen Freunde (Greetings). In der Schweiz gab es verschiedenste Cracker Gruppen, deren Mitglieder in unterschiedlichen Konfigurationen unterwegs waren. Dabei gab es sowohl eine Amiga wie eine Atari ST Szene. Beide Szenen hatten ihre eigene Identität über die Hardware des Homecomputers und so bekriegten sie sich gegenseitig. Das Entfernen des Kopierschutzes war ein eigentlicher Sport unter den Cracker Gruppen.

Jede Gruppe wollte die erste sein. Dazu wurden meist die Spiele disassembliert (das heisst wieder in Maschinensprache übersetzt) und dann Schritt für Schritt analysiert und verändert, bis das Spiel einfach kopierbar war. Die Liste der in der Schweiz gecrackten Spiele ist ziemlich lang. Bei dieser Arbeit lernten die Cracker natürlich auch viel von den beste-

henden Spielen und entwickelten zusammen mit ihrem Wissen immer cleverere Effekte für ihre Intros. Verbreitet wurden die Spiele zuerst im persönlichen Netzwerk, später auch über Briefpost, dann auf sogenannten BBSen (elektronische Briefkastenfilesysteme via Modem) und seither übers Internet auf FTP-Servern.

Von der Cracking Gruppe SCA entstand dann auch etwa nebenher der erste und weitverbreitete Amiga Virus der Geschichte. Einige der Cracker waren auch für den Schweizer Publisher Linel tätig und „konvertierten“ für Geld Atari ST Spiele auf den Amiga (ELIMINATOR,). Andere wie GMC entwickelten eher nebenher ein Spiel WAR HELI (ATARI ST, M. Heubi und M. Koller, 1987, ShootEmUp) und ein weiteres Team INSANITY FIGHT (AMIGA, 1987, ShootEmUp, R. Haller). Beide mit einer Entwicklungszeit von 2 Jahren und einem ausdifferenzierten Team für Grafiker und Programmierer. Das beständigste Team entwickelte Amiga Spiele wie TrapsAndTreasures (Amiga, 1993, JumpAndRun), Rolling Ronnie etc.



war heli

Shoot em up | Argonica, CH 1987 | 1 Spieler

War Heli ist vertikales Shoot em up im Hubschrauber Krieg Setting. Es geht darum mit dem Hubschrauber durch ein Gebiet zu fliegen und alle feindlichen Panzer zu zerstören. Man sollte aber aufpassen, dass man dabei keinen Krankenwagen zerstört, denn dann fällt der Score auf 0. Das Spiel ist anspruchsvoll gestaltet und technisch raffiniert gemacht, keine Ruckler (Der ATARI ST besass kein Hardwarescrolling). Das Spiel ist recht schwierig, bietet aber das einzigartige Feature des Abspeicherns des Spielstandes auf die Diskette. Dadurch lässt sich das Spiel sogar zu Ende spielen.

Entwickelt wurde das Spiel eher nebenher von den zwei Crackern M. Heubi und M. Köhler. Sie zeichnen als Programmierer verantwortlich. Die Grafiker waren: T. Steimle, R. Gafner, H.P. Gysel, Manfred Köhler und M.

Heubi. Für den Sound wiederum waren ebenfalls M. Heubi und Manfred Köhler verantwortlich. Das Entwickler Team gab sich den Namen Argonica und publizierte das Spiel selbst (nachdem ihnen lediglich 8000\$ für das ganze Spiel geboten wurde). Unter gleichem Namen wurde das Spiel auch publiziert.

Unverkennbar sind dabei auch Einflüsse aus der Cracker Szene wie etwa ein Scrolltext mit „Greetings“ am rechten Rand auf dem Titelscreen oder raffinierte Effekte.

Das Spiel verfügt über sehr clevere Kopierschutzmechanismen (Modifizierung eines eigenen Laufwerks zur Erstellung von Kopien, variable Tracklängen, Überschreibung des Speichers beim Disassemblieren), die auf verschiedenste Art und Weise versuchen die Crackerkollegen zu demotivieren.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

traps and treasures

Action Roleplay | Nightingale Productions, CH 1993 | 1 Spieler

Traps n' Treasures ist ein Action Rollenspiel und wurde ebenfalls von einer ehemaligen Crackergruppe entwickelt. Mit dabei waren Roman Werner (Konzeption, Programmierung, Leveldesign), Ruedi Hugentobler (Konzeption, Leveldesign, Sound), Orlando Petermann (Grafik). Das Programm entstand als eigenständiges Projekt und steht in der Reihe anderer Spiele die beim schweizerischen Publisher der Zeit LINEL herauskamen und anschliessend von Starbyte, einem Spielhersteller aus ehemaligen Crackern, vertrieben wurden.

Das Spiel zeichnet sich durch einen eigenständigen und farbenfrohen Stil aus. Das Spielprinzip kombiniert bekannte mit neuen Ideen und ist ein interessanter Mixup in stilistischer und technischer Perfektion. Das Spiel erzielt deswegen noch heute Preise um die 220 Euro auf Ebay.

Die Einflüsse aus der Crackerszene sind visuell sichtbar mit einer erzählten Geschichte in Scrollschrift wie auch im Stil mit vielen farbige Balken in allen Schattierungen, die sich über den technischen Bildschirmrand hinziehen.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

klax

Action Puzzle | ATARI, USA 1989/90 | 1 Spieler

Klax – so die Werbebotschaft – war das Tetris der 1990er Jahre und reiht sich in das Genre der Actionpuzzler ein. Wie bei Tetris ist die Hauptmechanik von Klax das Aufräumen gegen die Zeit. Auf 4 Bahnen kommen dem Spieler farbige Klötze entgegen. Der Spieler kann sie auf einem Pad aufsammeln und dann wiederum „abladen“. Dabei lösen sich die Klötze auf, wenn man eine mindestens 3 Reihen lange Reihe machen kann (ein sogenannter Klax). Dabei sind horizontale, vertikale und diagonale Klaxe erlaubt. Diese einfache Spielmechanik erweiterte ATARI GAMES indem in jedem Level eigene Tasks

erfüllt werden müssen: etwa Make x Horizontale, make y Vertikale, make z Klaxes, Survive x Tiles oder generiere x tausend Punkte. Erst dann wird das Spielfeld gelöscht. Dabei ist der Spieler in der Erfüllung seines Taskes sehr frei und macht das Spiel sehr kreativ. Und fürs Gameplay ebenso interessant: Jeder dieser Tasks erfordert damit eine andere Strategie. Klax ist visueller 3Dimensionaler als viele andere Puzzlespiele und nimmt die Fließbandmetapher zu einer Zeit auf, in der die Fließbänder gerade aus den Werkhallen des Westens zu verschwinden beginnen.



parodius

Shoot em up | Konami, JP 1988 | 1 Spieler

Parodius ist ein vertikaler ShootEmUp. Shoot Em Ups sind technisch die Krone des technologischen Fortschritts um 1988: Viele bewegte Objekte (Hintergrund, Feinde) und dazu ein Maximum an Interaktion zwischen den Spielen. Parodius ist auch hier auf der Höhe der Zeit und dennoch macht es um 1988 etwas Ungewöhnliches: Parodius parodiert den Spielklassiker Gradius. Wie bei Gradius schießt man sich ebenfalls von links nach rechts durch einen Hintergrundlevel und die dazwischen rumfliegenden Gegner. Dabei sammelt der Spieler von den abgeschossenen Gegnern hinterlassene Kapseln, um diese wiederum in Extrawaffen einzutauschen. Die Art der Gegner variiert von stationären

Waffensystemen bis hin zu fliegenden Festungen. Parodius verwandelt diese ernsthafte militärische Welt von Gradius (alleine im Raumschiff gegen eine Welt) visuell radikal. So kann man schon am Anfang nicht zwischen exzellenten Raumschiffen auswählen sondern zwischen Tieren wie etwa einem Schweinchen und einem Auto Waffen Selektionssystem wie in einem Autorennspiel. Es folgen Gegner aus dem ganzen Spektrum der Möglichkeiten: von Affenköpfen und Spritzen über lächerlich aussehende Level-Endgegner bis hin zu tanzenden Manga-Damen, die das eigene Schweinchen versuchen in Grund und Boden zu stampfen.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

starhawk

Shoot em up | MB, USA 1982 | 1 Spieler

Vectrex ist eine AllInOne-Konsole und eine Art Mini Arcade Maschine in der Tradition von „Tennis for two“ und letztlich der Vektorarcades. Entwickelt wurde sie von Jay Smith, der auch den ersten Gamehandheld Microvision entwarf. Das Design des Gehäuses zeigt auf, wohin sich später Apple mit seinem Macintosh entwickeln wird. Farbe bringen (wie auch bei anderen Arcades und Konsolen üblich zu dieser Zeit) Farbfolien vor dem Zweifarbenmonitor (Monochrom). Die Vectrex arbeitet bei der Darstellung nicht mit dem Rasterverfahren (das Bild wird Punkt für Punkt aufgebaut von links oben nach rechts unten), sondern es wird mit dem Bildschirmstrahl (Kathodenstrahl) gezeichnet.

Dabei entstehen abstrakte aber messerscharfe Bilder. Helligkeit entsteht dabei in der Verweildauer des Bildschirmstrahls. Diese Technik wurde vor allem von ATARI GAMES eingesetzt in Spielen wie Asteroids, Tempest oder Battlezone. Vectorgames sind heute keine technisch interessante Darstellungsform mehr sondern lediglich ein Stil.

STARHAWK ist ein simples Spiel: Zerstöre die Gegner per Fadenkreuz gegen die Zeit. Dabei ist interessant, dass man nicht etwa den Angreifer des Todessterns spielt, sondern das Gegenteil: Man muss den Gegner davon abhalten, in den Kanal zu kommen.



game & wario

Party | Nintendo SPD & Intelligent Systems, JP 2013 | ab 6 Jahren | 1 - 5 Spieler

Wario lässt's wieder darauf ankommen. Er und seine Freunde haben 16 wilde Minispiele erschaffen. Schiesse Pfeile ab, nimm Photos auf, zeichne Bilder und vieles mehr. In diesem Spiel werden die Besonderheiten des WiiU Controllers voll ausgeschöpft. Durch die neuen Bedienungsmöglichkeiten entsteht eine neue Art von Mehrspieler-Erlebnis. Bei Game & Wario teilen sich alle Spieler einen Controller und wechseln sich rundenweise ab. Auch die Art der Spiele ist bemerkenswert.

Hier werden klassische Familienspiele, wie etwa Montags-Maler, in ein digitales Medium übersetzt. In einem anderen Mehrspieler-Minispiel steuert ein Spieler einen Ganoven durch eine überfüllte Stadtszene, stiehlt Obst und die anderen Mitspieler müssen im Durcheinander erraten, welche Figur der Übeltäter ist. Ein anderer grosser Spass ist es, kleine „Fronks“ mittels Katapult auf unterschiedlichste Plattformen zu werfen und dabei Punkte zu sammeln.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

rayman legends

Jump&Run | Ubisoft Montpellier, FR 2013 | ab 6 Jahren | 1 - 4 Spieler

Rayman und seine drei Freunde durchstreifen einen Zauberwald, als sie ein geheimnisvolles Zelt mit einer Reihe verführerischer Gemälde entdecken. Lange starren sie auf das Bild einer mittelalterlichen Landschaft, in das sie plötzlich hineingezogen werden. Unvermittelt finden sie sich in einer neuen Welt wieder und das Abenteuer kann beginnen. Die Bande muss rennen, springen und sich durch die Welten kämpfen, um ihr Ziel zu erreichen und das Geheimnis hinter jedem der legen-

dären Bilder zu lüften.

Hinter dem wunderschön gemachten 2D Spiel verbirgt sich eine spezielle, selbstgemachte Game-Engine. Diese ermöglicht es den Künstlern viel natürlicher und effizienter mit Lichtgestaltung und Leveldesign umzugehen. Diese Arbeit scheint sich ausgezahlt zu haben. Das Spiel hat schon viele Preise für seine künstlerische und musikalische Leistung erhalten.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

monkey island

Adventure | LucasArts, USA 1990 | ab 10 Jahren | 1 Spieler

In diesem Point&Click-Adventure schlüpft man in die Rolle von Guybrush Threepwood, dessen Traum es ist, Pirat zu werden. Um dies zu bewerkstelligen, manövriert der Spieler ihn per Mausclick über mehrere Inseln, löst knifflige Rätsel und lernt sogar das Fechten mit Worten.

The Secret of Monkey Island kam 1990 für Atari ST, Macintosh, PC und Amiga heraus. 2009 gab es eine Neuauflage, die inhaltlich gleich war, jedoch mit höher aufgelösten, neugezeichneten Grafiken und neuem Soundtrack. Das Spiel basiert auf der SCUMM Engine (Script Creation Utility for Maniac Mansion), welche 1987 entstand und, stark modifiziert, in rund 40 verschiedenen Spielen eingesetzt wurde.

Das erste Monkey Island wurde extrem populär und gilt als Meilenstein in der Geschichte der Point&Click-Adventures. Die Monkey Island Serie umfasst 5 verschiedene Spiele, das letzte wurde 2011 veröffentlicht.

Entwickler ist LucasArts, aus dem gleichen Haus wie Lucasfilm, welche für Filmklassiker wie StarWars und Indiana Jones verantwortlich sind. LucasArts ist berühmt für seine Point&Click-Adventures, sowie ihre Umsetzungen von Star Wars und Indiana Jones Spielen. 2012 kaufte Disney LucasArts auf und entliess 2013 alle Mitarbeiter. LucasArts entwickelt nun keine eigenen Spiele mehr, sondern handelt nur noch als Lizenzgeber.



star fox

Shoot em up | Nintendo EAD & Q-Games, JP 2011 | ab 7 Jahren | 1 Spieler

In diesem Spiel sitzt man in einem Raumgleiter, fliegt durch den Weltraum oder fremde Planeten und zerstört gegnerische Einheiten und Gebäude, welche sich in den Weg stellen. Das spezielle dabei ist, dass man wie in einem vordefiniertem Flug-Korridor spielt. Innerhalb dieses Korridors kann man sich frei nach links, recht, unten oder oben bewegen, jedoch nie vollständig abbremsen oder sogar die Richtung wechseln. Gewisse Bereiche des Spieles finden jedoch auf einer vordefinierten Fläche statt, in der man frei in jede Richtung manövrieren kann.

Die Spielekonsole, auf der das Spiel läuft, heisst Nintendo 3DS und besitzt einen Bildschirm, der 3D darstellen kann, ohne auf Brillen zurückgreifen zu müssen.

Das Spiel basiert auf Star Fox für den Super Nintendo von 1993. Damals war es ein technisches Meisterwerk, das auf der eigentlichen 2D Konsole 3D Polygon Grafik einsetzte. Dies war möglich, weil auf dem Spielmodul ein zu-

sätzlicher Coprozessor verbaut war mit dem Namen Super FX, der solche neuartige Grafik erst möglich machte.

Für die gleiche Konsole wurde Star Fox 2 entwickelt. Obwohl das Spiel 1995 fertig gestellt war, wurde es nie offiziell veröffentlicht.

Verschiedene Versionen des Spieles gelangten unerlaubt als ROM ins Internet, welche über Emulatoren gespielt werden können.

Der Nachfolger, Star Fox 64 kam 1997 für den Nintendo 64 heraus und basiert zu 30% auf Star Fox 2. Star Fox 64 3D ist ein Remake dieses Spieles und kam 2011 für den Nintendo 3DS heraus.

In Japan und Amerika kam das Spiel unter dem Namen Star Fox heraus, in Europa musste es in Starwing umgetauft werden, weil es auf diesem Markt bereits ein Spiel unter diesem Namen gab. Star Fox 64 wurde in Europa und Australien unter dem Titel Lylat Wars vermarktet.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

sonic the hedgehog

Jump&Run | Sega, JP 1991 | ab 3 Jahren | 1 Spieler

Sonic ist ein Jump&Run, in dem es darum geht, möglichst schnell durch ein Level zu rennen und goldene Ringe zu sammeln. In der Regel galt damals für solche Spiele ein vorsichtiges Vorgehen, denn eine unkontrollierte Berührung mit dem Gegner führte zu einem Lebensverlust. In Sonic ist das ganze wie umgekehrt, je schneller man ist desto sicherer fühlt man sich. Springt man, dreht der Spieler sich blitzschnell und ist dabei unverwundbar. Sonic ist bekannt für seine extrem hohe Geschwindigkeit und bunte Grafik mit

ausgefallenen Charakteren. Der Look und Feel sind typisch für Sega und so wurde die 1991 erfundene Figur zum Maskottchen der Firma. Mittlerweile gibt es von Sonic 16 2D Jump&Runs, 11 3D Jump&Runs, 13 Rennspiele und viele Spin-Offs.

Sega und Nintendo fochten in den 90er Jahren einen erbitterten Konsolenkrieg, in dem Sonic mit seiner Geschwindigkeit und Knalligkeit gegenüber den Klempnerbrüdern als Vorzeigebeispiel für Fortschritt dienen sollte.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

halo 4

(Multiplayer) Alien Shooter | 343 Industries, USA 2012 | ab 16 Jahren
1 - 4 Spieler

2012 startete ein weiterer Teil der Blockbuster Erfolgsserie Halo 4, es glänzt vor allem dank hochpolierter, realistischer Grafik und cineastischen Zwischensequenzen im Geschichtsmodus. Das Halo Universum beschreibt ein fiktionales Zukunftsszenario, in dem menschenähnliche Kreaturen den Weltraum kolonialisieren. Als kybernetisch erweiterter Supersoldat MasterChief, in ständiger Begleitung seiner künstlichen Computerliebe Corana, bekämpft man eine menschenfeindliche Allianz der Aliens, deren religiöses Ziel es ist, die Menschheit auszulöschen.

Nebst den Einzelspielerkampagnen gibt es diverse, kompetitive sowie kooperative Mehrspielermodi.

Halo 4 hebt sich von konkurrenzierenden Shootern hauptsächlich durch die fein verästelte Geschichte und dem gewaltigen Arsenal an Rüstungen, Waffen und weiteren Leckerbissen ab, welche grafikverliebte Spielerherzen höher schlagen lassen. Dieses Spiel steht als Beispiel für die ungewöhnlich rasante Entwicklung in der Computerspielbranche und dem technologischen Fortschritt. Als teure Grossproduktion geht Halo 4 keinerlei Risiken ein und steht im Kontrast zu unabhängig produzierten, meist kleinbudgetierten, unabhängigen Spielproduktionen.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

death spank

Action Roleplay / Graphic Adventure | Hothead Games, CA 2010 | ab 13 Jahren
1 Spieler

Death Spank spielt in einem phantasievollen Mittelalter, indem der Charakter namens DeathSpank sein ganzes Leben lang nach dem Artefakt sucht, ein mysteriöses Objekt, dessen Zweck ebenso geheimnisvoll ist wie die Suche nach ihm. Game Designer Ron Gilbert hat bereits an Titeln wie Monkey Island gearbeitet, was die starke Ähnlichkeit des Death Spank Erzählstils erklärt.

Die Geschichte wird humorvoll im Monkey Island Stil erzählt, die Charaktere und Dialoge muss man für ihre Absurdität sowie die liebevolle Vertonung lieben.

Der einzigartige Grafikstil ist eine Mischung aus zweidimensionalen und dreidimensionalen Bildern. Die witzigen Interaktionen führen durch eine Reihe von Quests und unzähligen Seitenquests. Dank einem spannenden Kampfsystem, welches mit Kombinationen und Kettenreaktionen arbeitet, wird das Spiel nie langweilig und die lächerliche Fülle an verrückten Waffen und Rüstungen mit verschiedenen Attributen und Fähigkeiten sorgt für Abwechslung und lässt das Sammlerherz höher schlagen.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

don't starve

Survival Action Adventure | Klei Entertainment, CA 2013 | ab 13 Jahren | 1 Spieler

In Don't Starve schlüpft man in die Rolle des Wissenschaftlers Wilson, welcher von dem Unhold Maxwell auf mysteriöse Weise in der Wildnis gefangen wurde. Das Spiel simuliert einen brutalen Überlebenskampf, die Herstellung von Werkzeugen und anderen Hilfsmitteln aus unzähligen Rohmaterialien sind essentiell in diesem Kampf gegen die todbringenden Schöpfungen der Natur. In dieser Welt gilt es nicht nur, Vorbereitungen für den nächsten Winter oder die Heimsuchung der Werwölfe zu treffen, sondern auch gedankenversunken Schmetterlinge zu fangen oder den Schweinekönig mit Geschenken zu überhäufen.

Don't Starve überzeugt durch fein abgestimmte Abhängigkeiten der Spielelemente und die unzähligen Variationen. Die wun-

dervolle handgezeichnete Grafik sowie die liebevoll gestaltete Klangkulisse ziehen den Spieler in den Bann. Die verschiedensten Zonen mit zahlreichen Kreaturen, der Tag- / Nachtrhythmus, Jahreszeiten und das Erforschen von Höhlensystemen zwingen den Spieler, strategisch zu handeln. Stirbt man einmal, ist alles verloren.

Don't Starve bleibt sogar spannend, wenn der Avatar im Wahnsinn seine Halluzinationen bekämpft und das gewonnene Alptrauemelixier nutzt um magische Zauber zu wirken. Jeder kleine Fortschritt ist befriedigend - wenn die Tage vergehen packt jedoch der unvermeidbare Tod mit seinem kalten Griff stärker zu und zehrt an der Geduld des Spielers.



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

drownings

Puzzle | 416Games, CH 2013 | ab 3 Jahren | 1 Spieler

Philomena Schwab, Sasa Tomic, Robin Bornschein, Gian Jenal

Rette alle Leute vor dem Ertrinken! Mit deinem Finger oder dem S PEN gilt es, einen sicheren Weg zurück an die Wasseroberfläche zu zeichnen. Strömungen, Quallen, fiese Walrösser und andere Feinde versuchen dir das Leben schwer zu machen. Manövriere dich geschickt an ihnen vorbei und achte darauf, dass dir dabei nicht die Luft ausgeht! Auf dem Weg nach oben gilt es, möglichst viele Perlen zu sammeln und so neue Welten freizuschalten.

Triff die witzigen Figuren und lerne ihr Verhalten kennen. Der geschickte Einsatz ihrer besonderen Fähigkeiten ist oftmals der einzige Weg ins Ziel. Doch nimm dich vor ihren Launen in Acht!

Das simple Grundprinzip ermöglicht es, schnell in das Spielgeschehen einzutauchen. Eine ausgeklügelte Lernkurve sorgt für eine hohe Immersion und den richtigen Grad an Herausforderung. In drei Welten und insgesamt 60 Levels gilt es immer neue Gefahren zu überwinden. Drownings ist ein reines Denkspiel und könnte, wie etwa Sudoku, auch auf einem Blatt Papier gespielt werden.

Drownings entstand in einer Zusammenarbeit von Samsung Schweiz und der Zürcher Hochschule der Künste. Es ist im Samsung App Store kostenlos herunterladbar.

Mehr Infos unter: 416games.ch

Drownings auf Facebook:



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

stardust

Arcade | 416Games, CH 2013 | ab 3 Jahren | 1 Spieler

Tabea Iseli

Der kleine Stern ist vom Himmel gefallen. Hilf ihm, wieder nach Hause zu kommen! Lasse ihn von Wolke zu Wolke springen, immer höher, bis er seinen Platz am funkelnden Sternenhimmel wieder erreicht hat. Unterwegs musst du Stardust einsammeln, um den abgebrochenen Zacken des kleinen Sterns zu heilen. Auch begegnen dir immer neue Hindernisse, während du dich durch die kniffligen Levels schlägst. Kannst du trotzdem allen Stardust einsammeln? Und wird der kleine Stern sein Ziel erreichen, bevor die Sonne aufgeht?

Stardust ist ein Geschicklichkeitsspiel für Tablets und Smartphones. Die einfache Spielmechanik ist schnell gelernt, aber schwer zu

meistern. Stardust richtet sich somit an Jung und Alt, an Häufig- sowie Gelegenheitsspieler. Die 50 abwechslungsreichen Levels bieten Unterhaltung für Unterwegs und Zuhause. Abgerundet wird das Ganze durch die farbenfrohe Grafik und einem eingängigen Soundtrack.

Stardust entstand in einer Zusammenarbeit von Samsung Schweiz und der Zürcher Hochschule der Künste. Es wird in Kürze im Samsung App Store kostenlos herunterladbar sein.

Mehr Infos unter: 416games.ch



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

draw me the way!

Puzzle | 416Games, CH 2013 | ab 3 Jahren | 1 Spieler
Andreas Halter

„Draw Me the Way!“ erzählt die Geschichte eines tapferen Ritters namens Sir Hainrich, der ständig auf der Suche nach neuen Abenteuern ist. Da gibt es nur ein winziges Problem...

Sein Helm ist zu gross für ihn und er kann nicht sehen, wohin er geht.

Eines Tages, als er sich mal wieder im Wald verlaufen hat, stolpert er in den Turm eines mächtigen Zaubers. Dieser beschliesst (völlig uneigennützig und nicht auf Goldschätze aus) sich Sir Hainrichs Expedition anzuschliessen und ihm den Weg zu zeigen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des Zaubers und zeigt Sir Hainrich den richtigen Weg

durch die Verliese einer Ruine indem er mit dem S Pen Pfeile auf den Boden zeichnet. Dazu steht ihm begrenzte magische Kraft zur Verfügung, die durch die grüne Leiste oben links dargestellt wird.

Draw Me the Way! entstand in einer Zusammenarbeit von Samsung Schweiz und der Zürcher Hochschule der Künste. Es wird in Kürze im Samsung App Store kostenlos herunterladbar sein.

Mehr Infos unter: 416games.ch

Draw me the way!
auf Facebook:



ARCADE CLOSED
reopening everywhere

splink

Puzzle | 416Games, CH 2013 | ab 3 Jahren | 1 Spieler
Gian Jenal, Philomena Schwab

Splink ist ein Puzzlespiel, das speziell für eine Nutzung mit dem S Pen entwickelt wurde. Durch die präzise Stiftsteuerung lässt sich die Spielfigur, eine Spinne, einfach und schnell durch die Levels manövrieren. Aber auch auf herkömmliche Art und Weise, also mit dem Finger, ist es problemlos möglich das Spielziel zu erreichen: Alle Insekten auf dem Spielfeld gilt es nämlich einzufangen und wenn möglich zu fressen. Dies ist in den ersten Levels noch recht einfach, wird aber laufend schwieriger.

Um ein Insekt zu fangen, muss es vom Netz der Spinne eingesponnen werden. Dies geschieht, indem der Spieler erst auf die Spinne tippt, und dann ohne den Stift abzusetzen auf einen der Baumstämme zielt. Dadurch setzt die Spinne zum Sprung an, schnappt automatisch alle Insekten auf der Sprunglinie und erweitert das Spinnennetz um eine weitere Verbindung. Das Zielen wird durch eine gestrichelte Linie erleichtert, die dabei hilft, einzuschätzen ob ein Sprung das anvisierte Ziel treffen wird oder nicht.

Nebst Baumstämmen kann die Spinne auch ihr eigenes Netz als Sprungziel benutzen. Jedes Mal, wenn gesprungen wird und so ein weiteres Netzstück generiert wird, entsteht in der Mitte des neuen Stücks auch ein neuer Knotenpunkt, also ein weiterer Punkt, auf

den gesprungen werden kann. Auf diese Weise kann der Spieler sein eigenes Spinnennetz aufbauen, welches durch die Logik der neuen Knotenpunkte immer nach innen wächst. Durch diese einfache Spinnennetz-Mechanik werden die Baumstamm- und Insektenanordnungen in den Levels zu kniffligen Rätseln, die zwar immer mindestens eine Lösung haben, aber trotzdem ein Experimentieren, Ausprobieren und Knobeln erfordern. Für motivierte Spieler gibt es ausserdem ein Punktesystem, das besonders clevere Levelösungen belohnt. Wenn man es nämlich schafft, direkt auf eine bereits eingesponnene Fliege oder Wespe zu springen, wird die Beute von der Spinne gefressen, was massig Bonuspunkte zur Folge hat. Ausserdem erreicht man mehr Punkte, wenn man möglichst wenig Spinnennetz verbraucht. In jedem Level kann durch eine hohe Punktzahl eine Auszeichnung in Form einer goldenen Fliege erspielt werden.

Splink entstand in einer Zusammenarbeit von Samsung Schweiz und der Zürcher Hochschule der Künste. Es wird in Kürze im Samsung App Store kostenlos herunterladbar sein.

Mehr Infos unter: 416games.ch



digibug

Action Puzzle | 416Games, CH 2013 | ab 3 Jahren | 1 Spieler

Robin Bornschein, Fabienne Osterwalder, Philomena Schwab, Oliver Kalbermatter

Tauchen Sie ein in die Welt von Digibug! Hilf dem niedlichen, etwas unbeholfenen Antiviren-Programm dabei, den Virus zu verfolgen, der sich tief in der virtuellen Landschaft eingenistet hat.

Doch der Weg ist kein leichter: Es gilt, auf jeder Stufe die Pfadstücke so zu verschieben und anzuordnen, dass für Digibug ein sicherer Weg tiefer ins System entsteht. Während sich dies anfangs noch recht einfach gestaltet, werden dir die zahlreichen Hindernisse schon bald den Kopf zum rauchen bringen. Pfad-Zerstörer, Rotierer, Schuss-Anlagen, Teleporter und brüchige Pfadstücke sind nur einige der Objekte, die Sie geschickt vermeiden – oder einsetzen – müssen, um Digibug heil durch diese gefahrenvolle, digitale Welt zu manövrieren.

Um den kleinen Antivirus zu bewegen, setze einfach den S-Pen auf ihn und ziehe eine beliebig lange Linie über die Pfad-Abschnitt-

te. Lass los, und schon kriecht Digibug voller Enthusiasmus los! Oftmals musst du auch die hell gefärbten Pfadstücke umherschneiden, um sie in die richtige Position zu bringen; setzen Sie hierzu wiederum einfach den S-Pen auf einem solchen an und schicken Sie es mit einer sanften Wisch-Bewegung in die gewünschte Richtung.

Es erwarten Sie über 130 Stufen, von gemütlichen Puzzles für zwischendurch bis zu Knacknüssen, die sogar Rätsel-Profis für Stunden beschäftigen. Werden Sie Digibug helfen, sein Ziel zu erreichen? Probieren Sie es aus!

Digibug entstand in einer Zusammenarbeit von Samsung Schweiz und der Zürcher Hochschule der Künste. Es wird in Kürze im Samsung App Store kostenlos herunterladbar sein.

Mehr Infos auf: 416games.ch

Digibug auf Facebook:



ARCADE CLOSED
reopening everywhere