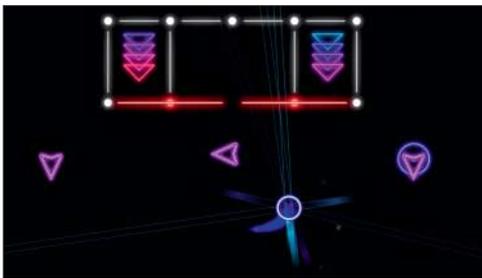


Mit Fingerspitzengefühl

Das Avoid'em Up **Ellipsis** von Salmi (Windows: 10 Euro; iOS, Android: 5 Euro) erfordert viel Fingerspitzengefühl. Ähnlich wie im Arena-Shooter Geometry Wars bewegt sich die Spielfigur in einem Raum mit abstrakten geometrischen Körpern. Statt diese wie im großen Vorbild einfach wegzuballern, muss der Spieler ihnen geschickt ausweichen und Punkte aufsammeln. Das funktioniert am Anfang relativ leicht, doch die Entwickler haben sich ein paar fiese Ideen einfallen lassen. So tauchen plötzlich rotierende Schranken auf, die Bewegungsmuster der Gegner werden komplexer und der Spieler muss gegen Strömungen ankämpfen. Im Vergleich zur mobilen Variante bietet die Windows-Version über 150 Level und einen Editor, der Steam Workshop unterstützt. Leicht zu lernen, schwer zu meistern.

(Andres Müller/hag@ct.de)



Im einfachen wie genialen **Ellipsis** muss man geometrischen Figuren ausweichen.

Rasante Zeitreise

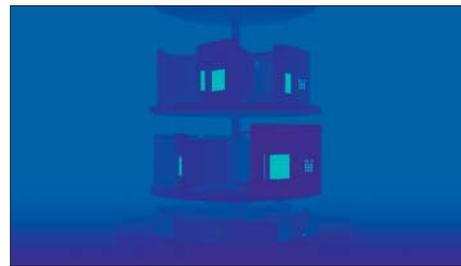
Die Hintergrundstory zum Arcade-Racer **Hyper Time Disruptor** von Laserbrick (Windows, Linux: kostenlos) könnte aus einer Doctor-Who-Episode stammen: Ein Zeitexperiment missglückt, die Menschheit verwandelt sich in eine Horde Mutanten und Professor Mobius setzt sich in seinen Zeitreiseschlitten, um das Chaos in Ordnung zu bringen. Der Trip entpuppt sich als rasanter Geschicklichkeitstest. Der Spieler steuert sein Raumschiff durch eine Röhre, weicht Hindernissen aus und achtet auf die Ideallinie. Der audiovisuelle Stil erinnert an Indie-Klassiker wie Torus Trooper, der hohe Schwierigkeitsgrad an Super Hexxagon. Um das Rennen gegen die Zeit zu gewinnen, sollten die Spieler vor allem einen kühlen Kopf bewahren – ein schneller und herausfordernder Test für Reflexe und Nerven.

(Andres Müller/hag@ct.de)



Hyper Time Disruptor ist ein schneller Zeitreisetricp für eiskalte Piloten.

Kunstvoller Urlaubstrip



Das geheimnisvolle **Islands: Non-Places** lädt zum Entdecken ein.

Der Künstler Carl Burton führt den Spieler in **Islands: Non-Places** (Windows, macOS: 5 Euro; iOS: 3 Euro) auf einen eigenwilligen Urlaubstrip. Er zeigt ungewöhnliche Perspektiven von alltäglichen Orten, etwa eine Bushaltestelle oder einen Wartesaal. Der Spieler rotiert den Bildausschnitt und klickt auf Lichtquellen, um surreale Animationen zu starten. Palmen fahren eine Rolltreppe hoch, ein Reisebus verschwindet unter der Erde oder ein Haus wächst aus dem Boden heraus. Nach zehn Szenarien und rund 45 Minuten Spielzeit ist es vorbei. Burtons Werk ist interaktive Kunst, die so manchen Spieler ratlos zurücklassen wird. Man kann weder gewinnen noch verlieren. Neugierige Spieler mit Interesse an Kunst und Architektur dürfen sich auf eine minimalistische und surreale Urlaubsreise freuen.

(Andres Müller/hag@ct.de)

Kehrwoche im All



Diaries of a Spaceport Janitor ist laut Entwickler ein „Anti-Abenteuer-Spiel“.

Diaries of a Spaceport Janitor von Sundae Month (Windows, macOS: 10 Euro) ist vermutlich die erste Weltraum-Müll-Simulation der Welt. Der Spieler schlüpft in diesem Open-World-3D-Abenteuer in die Rolle eines Hausmeisters und reinigt eine Raumstation. Dabei muss er sich entscheiden, ob er den Müll einfach verbrennt oder gewinnbringend an Aliens verkauft. Um sich anderweitig abzulenken, kann er aber auch Quests lösen, einen Fluch besiegen, merkwürdige Nahrung kaufen oder die Raumstation erkunden. Die Entwickler haben ein buntes, schrilles und manchmal unübersichtliches Weltraumabenteuer geschaffen, das vieles sein will: Simulation, Rollenspiel und Walking-Simulator. Experimentierfreudige Spieler staunen über dieses kreative Feuerwerk.

(Andres Müller/hag@ct.de)

Downloads und Video: ct.de/yvt5