

Horror-Regime

Das Horror-Adventure **Detention** (Windows, Linux, macOS, 12 Euro) von Red Candle Games spielt im Taiwan der 60er Jahre. Gemeinsam mit zwei Schülern erkundet der Spieler eine abgelegene Schule und stößt auf ein tragisches Geheimnis. Die taiwanischen Entwickler erzählen eine bewegende Geschichte über die damalige Militärherrschaft. Dabei verschwimmen die Grenzen zwischen Realität und Traum. Der Spieler muss Gegenstände kombinieren, an die richtigen Orte bringen und sich zwischendurch vor Monstern verstecken. Dadurch entsteht eine bedrückende Atmosphäre, mit Situationen, die schockierender sind als so manch brutales Jump-Scare-Spiel. Zwar ist dieser Schulausflug nach knapp fünf Stunden vorbei, aber die Geschichte wird den Spieler noch lange danach beschäftigen.

(Andreas Müller/hag@ct.de)



Das politische Szenario machte Detention im Heimatland Taiwan zu einem Überraschungserfolg.

Schritt ins Ungewisse

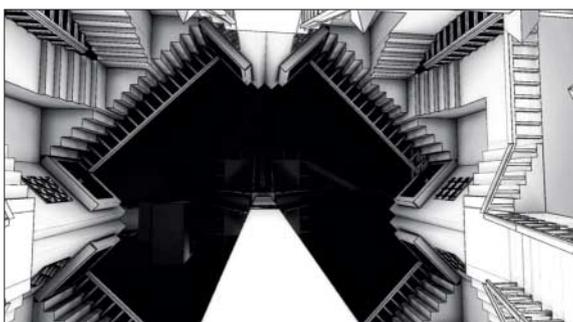


Morphblade ist ein abstrakter Dungeon-Crawler mit einer cleveren Grundidee.

Der Dungeon-Crawler **Morphblade** (Windows, 5 Euro) von Suspicious Developments erfordert vom Spieler Improvisationstalent. Er bewegt sich rundenweise durch ein Hexfeldlabyrinth und muss Käfer töten. Das Besondere: Auf jedem Hexfeld ändern sich das Aussehen und die Fähigkeiten seiner Spielfigur. Auf einem Feld kann er Pfeile schießen, auf dem nächsten stößt er den Gegner in den Abgrund und auf einem anderen darf er sich heilen. Nach einigen erfolgreichen Angriffen ist die Zeit reif für ein Upgrade und der Spieler kann die Fähigkeiten der Hexfelder kombinieren. Ein Pfeil kann dann gleichzeitig zur Seite schießen, zwei Heil-Hexfelder schenken dem Spieler einen Schild – ein motivierender Zeitfresser, von dem man sich kaum lösen kann. (Andreas Müller/hag@ct.de)

Achtung, Schwindelgefahr!

Das 3D-Puzzle-Abenteuer **Fragments of Euclid** (Windows, Linux, macOS, kostenlos) von Nusan ist eine Herausforderung für den Orientierungssinn. Der Spieler findet sich in einem Labyrinth wieder, das einem Gemälde des niederländischen Künstlers M. C. Escher gleicht. Die Grenzen zwischen oben und unten verwischen und der Spieler muss einen klaren Kopf bewahren. Bald findet er blaue Kisten, die er auf Schalter legen muss, um Türen zu öffnen. So knobelt er sich langsam zum Ausgang. Die ansonsten monochrome Grafik scheint direkt aus dem Zeichenstift Eschers entsprungen zu sein. Einerseits ist das Spiel entspannend, andererseits können die Irrwege ungeduldige Spieler frustrieren – ein künstlerisches und sehr ungewöhnliches Knobel-Abenteuer. (Andreas Müller/hag@ct.de)



Fragments of Euclid basiert auf dem Ludum-Dare-Prototyp „Non Euclidean Room“.

Schlechte Träume



Düster, blutig und makaber. Bad Dream: Coma könnte aus einem Albtraum Tim Burtons entstammen.

Das Point-and-Click-Adventure **Bad Dream: Coma** (Windows, macOS, 9 Euro) von Desert Fox entführt den Spieler in den blutigen Albtraum eines Koma-Patienten. Gemeinsam mit ihm sucht man einen Ausweg aus dessen eigenartiger Traumwelt. Auf einem Highway untersucht er merkwürdige Puppen, redet in einem Krankenhaus mit Patienten oder durchwühlt Gräber. Um die Rätsel zu lösen, muss der Spieler oft Gegenstände kombinieren oder um die Ecke denken. Jede Entscheidung hat Konsequenzen, die zu drei verschiedenen Enden führen. Fans der Bad-Dream-Serie erkennen sofort den minimalistischen Stil mit der handgezeichneten Grafik und den dezenten Soundeffekten wieder – ein Spiel für Horror-Fans, die keine Angst vor Rätseln haben. (Andreas Müller/hag@ct.de)

Downloads und Videos: ct.de/yrud