

Trials of the Gauntlet • Auf den Spuren von Nikola Tesla

 quick-save.de/2018/03/trials-of-the-gauntlet/

Sven Festag

18. März 2018

In den weiten Wäldern eines alten Herrenhauses stellt er fest, dass sein Arm durch einen elektrischen Greifhaken ersetzt worden ist. Aber kann sich nur noch in Bruchstücken daran erinnern.

Der 2D-Plattformer *Trials of the Gauntlet* ist von Broken Dinosaur Studios innerhalb von drei Monaten entwickelt und am 16. März 2018 eigenständig auf Steam veröffentlicht worden. Es ist ausschließlich unter Windows lauffähig. Bei dem Spiel handelt es sich um das Erstlingswerk der Entwickler, die eine Gruppe Game-Development-Studenten der Full Sail University in Winter Park, Florida, umfasst.



Der Hauptcharakter wacht in einem düsteren Wald auf, sein rechter Arm wurde durch einen Enterhaken ersetzt, mit dem er elektrische Stöße abgeben kann. Erinnern kann er sich nur noch vage. Ein Arzt, der ihn angeblich ein halbes Jahrhundert durch die Zeit geschickt hat. Er macht sich also auf den Weg durch die Gefahren des Waldes hin zu einem großen, leicht verfallenen Herrenhaus, das über zahlreiche, elektrisch betriebene Installationen verfügt, die der Bequemlichkeit des Hausherrn dienen.

Obwohl der Enterhaken ein eher unschönes Accessoire ist, erweist er sich dennoch auf dem Weg des Protagonisten als nützliches Hilfsmittel. So kann er an Bäumen, Mauern und Vorsprüngen entlang klettern und über Spalten und spitzen Untergrund schwingen. Besonders effektiv sind die elektrischen Stöße gegen die Wachroboter des Hauses, können aber auch zum Aktivieren von Plattformen genutzt werden. Aufgeladen wird der

Energiespeicher an Lampen oder durch spezielle Energiepakete, die in Kisten zu finden sind. Darin finden sich ebenso Heiltränke oder Seiten der Aufzeichnungen des Erfinders Nikola Tesla.

Weitere Verteidigungsmöglichkeiten bieten sich durch das Zuschlagen mit dem mechanischen Arm oder durch gelegentlich vorzufindende Bomben. Wird ein Roboter erfolgreich zerstört, so lassen sich seine Zahnräder einsammeln, die in der Bibliothek gegen Medizin, elektrische Energie oder weitere Dokumente von Nikola Tesla eingetauscht werden können.



Das Spiel präsentiert sich in einer, für das Genre nicht unüblichen, Form der Darstellung: der Pixelgrafik. Sowohl die Charaktere als auch die Umgebung sind an vielen Stellen detailliert ausgestaltet und bilden eine gelungene Einheit. Insbesondere im Herrenhaus sind aber viele Wände kahl und auf Einzelheiten wird nur dann geachtet, wenn es für den Fortschritt des Spiels notwendig ist. Auffällig ist auch hier, dass Texturen, teils als exakte Kopie, teils in gespiegelter oder gedrehter Form, wiederverwendet werden.

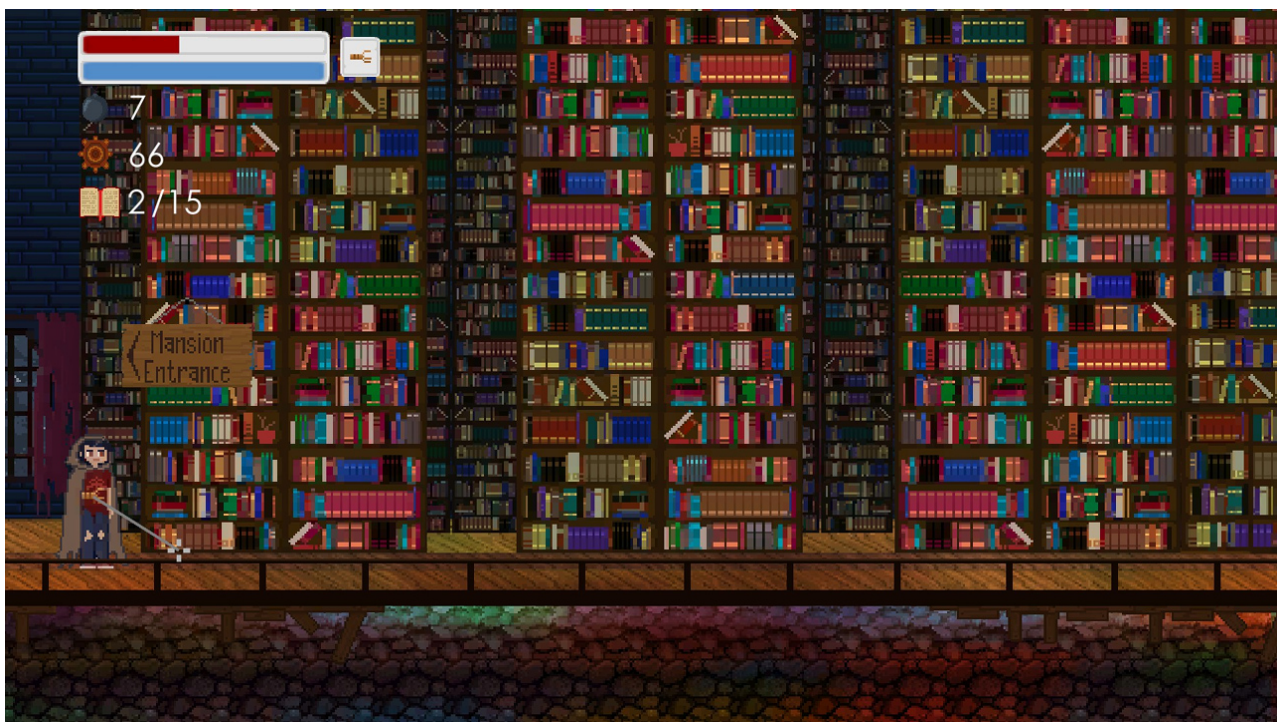
Wenig optimiert sind zudem die Lauf- und Sprunganimationen der Figuren. Während die Bewegungen des Hauptcharakters noch flüssig erscheint, ist ein deutliches Ruckeln bei den Nicht-Spieler-Charakteren zu verzeichnen. Unabhängig davon besteht zu jeder Zeit die Möglichkeit, dass der Charakter an einem transparenten Bereich einer Textur hängenbleibt und sich nicht oder erst nach einiger Zeit davon lösen kann.

Die Akustik wird dem Niveau der Grafik nicht gerecht. Zwar passt die Geräuschkulisse zur Atmosphäre des Spiels, wird aber auf Dauer eintönig, da jede Aktion mit nur einem Audiosample ausgestattet worden ist. Wirklich unpassend ist jedoch die Musik, die dem Spiel eher abträglich ist. Anstatt eines Tracks, der belanglos im Hintergrund dudelt, wäre hier eine Auswahl an Stücken wünschenswert, die das jeweilige Geschehen passend untermalt.

Der Stimmung zuträglich ist die düster angehauchte Geschichte, die aus den Dokumenten von Nikola Tesla hervorgeht. Diese bildet eine moralische Grundlage für sein Verständnis von Elektrizität und ihren Möglichkeiten. Unschön ist aber, dass die Seiten in den Kisten liegen und so überwiegend schwer erreichbar sind, zumal diese als optionale Elemente deklariert worden sind. Immerhin können sie alternativ in der Bibliothek erworben werden. Der Umfang und die Anzahl der verschiedenen Quellen hätten darüber hinaus ein wenig höher sein können.

Um den Charakter sicher an sein Ziel manövrieren zu können, ist einiges an Geschick und Glück vonnöten. Das Fadenkreuz, mit dem das Ziel des Enterhakens justiert wird, ist nicht genau und der Haken trifft häufig an eine andere Stelle und kann kleinere Stellen so verfehlen. Besonders nervig ist aber, dass sich der Cursor immer auf der Seite des Protagonisten befinden muss, in die er läuft, da er andernfalls erheblich langsamer läuft.

Deutlich vereinfachen ließe sich die Steuerung allerdings durch die Unterstützung von Gamepads, die nicht vollständig gegeben ist. Zwar lassen sich einzelne Aktionen dem Gamepad zuweisen, allerdings kann der Cursor nicht an einen Analogstick gebunden werden.



Dass aus einem in drei Monaten entstandenen Studentenprojekt kein fehlerfreier und bis ins Detail durchdachter Titel entstehen wird, sollte vorab bewusst sein. Dieser Erwartungshaltung wird das Spiel nicht gerecht. Das muss es aber auch gar nicht. Umgekehrt bedeutet das allerdings nicht, dass *Trials of the Gauntlet* ein mieses Spiel ist, das allenfalls zum Deinstallieren einlädt. Vielmehr zeigen sich hier die Stärken und die Schwächen des Teams, das über ein durchaus vorhandenes Potenzial verfügt. Insgesamt wird hier ein mittelmäßiges Spiel präsentiert, dem Erfahrung und zusätzliche Entwicklungszeit gutgetan hätten.

Titel:	Trials of the Gauntlet
Erscheinungsdatum:	16.03.2018
Entwickler:	Broken Dinosaur Studios
Publisher:	Broken Dinosaur Studios
System:	<i>Win</i>
Kaufen:	<u>Steam</u>

Test-System kursiv