



## AFTERGRINDER – Arcade Edition

### Description

Die Webseite vom Spiel beginnt bereits mit den Worten: „Play to get you ass kicked in this classic style arcade game.“ Das kann ich nur unterstreichen. Schon nach wenigen Minuten glühte der Hintern. Ein bisschen, die gerne ohne Ton spielen.



Auf den ersten Blick wirkt **AFTERGRINDER – Arcade**

**Edition** (AAE) harmlos. Die liebevolle Pixelgrafik lädt einen förmlich auf ein Tänzchen ein. Dabei sind wir eine junge Frau auf einem Hoverboard. Die Animation ist liebevoll gepixelt. Die Bewegungen und vor allem das wehende Haar sind ein Höhepunkt im Spiel.

Das Spielprinzip ist einfach. Die Figur bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit von links nach rechts. Dabei gilt es Hindernissen auszuweichen, indem man nach oben bzw. nach unten drückt. Die Figur schwebt dann wahlweise an der Decke oder auf dem Boden. Das Board dient außerdem noch mit einem Boost, der mit der Leertaste aktiviert wird. Auf bestimmten Feldern wird der Boost wieder aufgeladen. Ziel ist es, das Level so schnell wie möglich zu schaffen. Wahlweise lässt sich das Spiel auch per Gamepad bedienen.

Was sehr simpel klingt, ist eine rasende Tortour. Schon im ersten Level stirbt man Dutzende Mal, bis man endlich das Ziel erreicht hat. Bis man das geschafft hat, sind ungefähr 10 Minuten vergangen und das bei einer Streckendauer von circa 18 Sekunden. Wer Erfahrungen mit solchen Spielen hat, wird es mit Sicherheit schneller schaffen, aber dann kommt Level 2. Mit jedem Level wird das Spielprinzip minimal erweitert. Im zweiten Level hängt man phasenweise an einem Seil und muss sich darauf, je nach Situation, an der Unter- oder Oberseite bewegen. An einigen Stellen dient das Seil auch nur als

Hindernis. Statt einmal, muss man gleich zweimal nach oben drücken, um an die rettende Decke zu kommen. Bereits im zweiten Level macht man auch Bekanntschaft mit dem unfairen Leveldesign. Sind die ersten Sekunden noch schaffbar, phasenweise sogar gemütlich, muss man sich plötzlich die Finger verrenken, um eine extreme Stelle zu meistern. Solche Stellen hätte man nicht unbedingt vermeiden können, wenn man sich für ein solches Leveldesign darauf vorbereiten können.



Wer die Geduld und die Geschicklichkeit aufbrachte, auch

Level 2 zu schaffen, bekommt in Level 3 den nächsten Arschtritt. Bis hierhin war es noch vergleichsweise gemütlich, denn nun muss man nicht mehr nur Decke und Boden wechseln, sondern sich ducken, weil man sich sonst den Kopf anschlägt und stirbt. Ab dem vierten Level bekommt man es dann noch mit Stellen zu tun, die man nur mit dem Boost schafft, nur um diesen gleich wieder zu deaktivieren, wieder zu aktivieren und dabei gleichzeitig, bei rasender Geschwindigkeit, rauf und runter drückt, um den Hindernissen zu entkommen. Spätestens jetzt kann man sich schon um ein Formular für die Burnout-Klinik bemühen.

Das fünfte und letzte Level kombiniert das alles und treibt es auf die Spitze. Dazu kommt, dass die Grafik von Level zu Level dunkler wird und man auch die Hindernisse immer schlechter wahr nimmt. Schon im ersten Level hat man Mühe, die roten (Gefahr) von den violetten (keine Gefahr) Streifen zu unterscheiden, vor allem bei der hohen Geschwindigkeit. Mit jedem Level wird die Wahrnehmung immer schwieriger und phasenweise muss man die Stellen auswendig lernen, da von bewusstem Handeln – schließlich spielt man fast blind – keine Rede mehr sein kann.

Die bisherige Folter wird auch noch durch die Musik gefördert. Ein relativ kurzer Rock-Loop wird über die ganze Zeit, egal in welchem Level oder Menü, abgespielt. In den ersten Sekunden ist das noch unterhaltsam, artet aber dann in Folter aus, zumal es keine Option gibt, mit der man die Musik zum Schweigen bringen kann. Zumindest sind die Soundeffekte sehr dezent und halten sich, im Gegensatz zum Lied, unauffällig im Hintergrund.

Das Hauptaugenmerk bei der Entwicklung scheint auf Tempo und Schwierigkeit gelegen zu haben. Wenn man stirbt, beginnt der neue Versuch bereits nach einer minimalen Unterbrechung. Das ist sehr angenehm, da der Spielfluss nicht gestört wird. Mit Esc kann man auch zwischendurch pausieren und im angezeigten Menü wählen, ob man weiter machen, das Level neu starten oder ein anderes Level wählen will. Eine Option für das Hauptmenü oder gar für Spielende gibt es hier nicht. Man muss über die Levelauswahl gehen, um in das Hauptmenü zu gelangen.

**Fazit:** Wenn man es extrem hart mag, kann man mit dem Spiel durchaus Spaß haben, bis die Musik anfängt zu nerven. Schwierigkeitsgrad schön und gut, aber man kann alles im Universum übertreiben und ich hätte mir durchaus mehr, dafür aber einfachere Level gewünscht. Zwischen zwei Level hätte man gut und gerne zwei bis drei Level erstellen können, mit denen der Schwierigkeitsgrad sanfter ansteigt. Ein Mehraufwand wäre das kaum gewesen, letztlich ist ja schon alles da. Garniert mit

besserer Musik, Verbesserungen an der Grafik und vor allem Features wie Online-Bestenlisten wäre es ein schönes Spiel geworden, dass auch eine nennenswerte Zielgruppe angesprochen hätte. So aber ist es lediglich ein extrem kurzer Spaß für eine sehr kleine Gruppe von Spielern. Schade um die Mühe!

Positiv	Negativ
+ Nette Animation der Spielfigur	– Musik läuft in einer kurzen Schleife, nervt und lässt sich nicht abschalten
+ Für die Steuerung werden nur drei Tasten benötigt	– Extremer, teils unfairer Schwierigkeitsgrad
	– Zu wenige, zu schwere Level. Level für Anfänger fehlen.
	– In den höheren Leveln kann man die Objekte kaum noch sehen, da die Grafik zu dunkel ist
	– Mauszeiger blendet im Spiel nicht aus
	– Menüs nicht gut durchdacht

### Informationen:

Spielname: AFTERGRINDER – Arcade Edition

Entwickler: Grave Danger Games

Jahr: 2016

Plattform: Windows PC

Link: [AFTERGRINDER – Arcade Edition](#)



**Date Created**

30. September 2016

**Author**

sven