

## The Gardens Between

# GUTE FREUNDE KANN NIEMAND TRENNEN

Genre: **Adventure** Publisher: **The Voxel Agents** Entwickler: **The Voxel Agents** Termin: **20.9.2018** Sprache: **Deutsch**  
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **2,5 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

## Was macht echte Freundschaft aus? Das Puzzle-Adventure The Gardens Between versucht sich an einer Antwort.

Von Florian Zandt

Böse Zungen könnten behaupten, dass sich der Indie-Hype langsam aber sicher selbst in den Schwanz beißt. Vor zehn Jahren zeigen einzigartige Spiele wie Braid oder World Of Goo, wie man festgefahrene Klischees erfolgreich aufbricht und gelernte Konventio-

nen zugunsten von frischen Spielerfahrungen links liegen lässt. Jetzt sind die rebellischen Titel von damals schon fast zu Blaupausen für finanziellen und kreativen Erfolg geworden. Das mag auf den ersten Blick ein Rückschritt sein. Außer, man verpackt die entsprechenden Designentscheidungen in ein so durchdachtes Gesamtpaket wie The Gardens Between.

Denn das Puzzle-Abenteuer will hinsichtlich seiner Spielmechaniken und seiner grundlegenden Stimmung kein Wegbereiter

sein, sondern vielmehr einen weiteren kleinen Nebenpfad auf dem großen Pilgerweg der storygetriebenen Denkspiele beschreiben. Schon mit dem ersten Schritt darauf öffnen The Voxel Agents in ihrem ersten Spiel die emotionale Bühne der Pandora. Die jugendlichen Protagonisten und besten Freunde Arina und Frenndt sitzen im Intro spürbar geknickt in ihrem selbst gebauten Baumhaus, während Blitze den Himmel erhellen, Dauerregen auf das mäßig dichte Dach einprasselt und im Hintergrund Züge zwischen Hochhausschluchten über die Schienen rattern. Die Stimmung ist trotz des kompletten Verzichts auf Dialoge bedrückend – bis ein plötzlicher Blitzschlag die Zeit still stehen lässt. Eine Lichtkugel transportiert die Kumpels anschließend in eine magische Parallelwelt, in der ihr die Geschichte ihrer Freundschaft anhand von gesammelten Erinnerungen nachvollziehen müsst.

### Ein Schritt vor, ein Schritt zurück

Dafür bereist ihr 19 kompakte Inseln, die in acht Erinnerungsmomente gruppiert sind. Ziel: eine magische Lampe mit einer Lichtkugel aufzuladen und diese auf einem mystischen Altar am Ende des Levels zu platzieren. Auf dem Weg dorthin werdet ihr auf jeder der liebevoll gestalteten Inseln mit Puzzles konfrontiert, die nicht nur stetig im Schwierigkeitsgrad steigen, sondern obendrein durch enorm kreative Einbindung der Spielumgebung glänzen.

Um diese Rätsel erfolgreich zu bewältigen, benötigt ihr nur ein paar Tasten. Mit den Pfeiltasten spult ihr die Zeit und damit auch die Bewegungen eurer Protagonisten vor oder zurück, mit der Leertaste interagiert ihr mit unterschiedlichen Objekten in der Spielwelt. Diese Interaktion ist auch zentral für das Rätseldesign von The Gardens Between. Spult ihr die Zeit nämlich einfach nur vor, stoßt ihr eher früher als später auf zunächst unüberwindbare Hindernisse – ob übergroße Dinosaurierknochen, die euch den Weg versperren, Nebelwände, die sich bei Kontakt mit Licht ins Nichts auflösen, oder Lichtbrücken, die durch den Einsatz eurer aufgeladenen Lampe erst mal aktiviert



Bereits früh trifft ihr auf die hüpfenden Kästen, die eure Lampe an unzugängliche Orte bringen – die einzigen anderen Quasi-Lebewesen in der malerischen Traumwelt des Spiels.



Herrlich meta: Eure Zeitspulfähigkeiten übertragen sich auch auf in der Spielrealität existierende virtuelle Welten wie hier das Spiel im Spiel auf dem Monitor.



**Florian Zandt**  
@zandterbird



The Gardens Between hatte mich schon bei der Veröffentlichung des ersten Promobilds am Wickel. Ein optisch so toll ausgestaltetes Konzept zwischen malerischer Traumwelt und melancholischer Nostalgie, dazu ein spielgewordenes Essay über den Wert der Freundschaft – das ist der Stoff, aus dem echte Indie-Perlen sind. Der positive Eindruck bestätigt sich auch abseits inszenierter Standbilder wieder und wieder. Die reduzierte Steuerung steht den originellen, um die Ecke gedachten, aber nie unfairen Rätseln nicht im Weg und Arina und Frennd sind glaubhafte Charaktere, die durch kleine Gesten und Andeutungen Tiefe gewinnen. Der einzige Wermutstropfen: The Gardens Between ist viel zu schnell vorbei. Wie gerne hätte ich meine beiden Protagonisten noch weiter auf ihrem Weg begleitet und wäre noch ein bisschen länger durch die perfekt abgestimmte, wehmütige Melange aus pastelligem Bild und Ambient-Ton gesegelt. Vielleicht hat die zeitliche Begrenzung aber doch ihr Gutes. Denn eine auf den Punkt erzählte Geschichte bleibt genau wie lieb gewonnene Erinnerungen einfach länger im Gedächtnis.

werden müssen. In einem Rätsel müsst ihr euer Leuchtmittel beispielsweise an einer Pflanze vorbeischmuggeln, die die darin enthaltene Lichtkugel wie ein schwarzes Loch aufsaugt. Zu diesem Zweck platziert ihr die Lichtquelle mit Arina auf einem durch die Spielwelt hüpfenden Podest. Damit sich dieser Sockel unabhängig von der normalen Zeitpulsfunktion bewegt, müsst ihr mit Frennd ein Windspiel aktivieren. So könnt ihr das Gehüpfte des Podests isoliert vom normalen Zeitfluss manipulieren und die Lampe hinter der Pflanze wieder einsammeln – Braid lässt grüßen.

Das ist nur eines der vielen Beispiele für das zwar ziemlich simple, aber doch enorm vielschichtige und kreative Rätseldesign, das euch immer wieder mit neuen Facetten überrascht. Das Herausfordernde, aber auch Schöne daran: Kein UI zeigt euch den Weg, keine Tooltips schubsen euch in die richtige Richtung. Frustration kommt aufgrund man-



Im gemeinsamen Baumhaus beginnt die zauberhafte Reise durch die Erinnerungen von Arina und Frennd, die allerdings viel zu schnell wieder zu Ende ist.

gelnder Sackgassen nicht auf, zumal sich die meisten Inseln als kompakte Fünf- bis zehnteilige Häppchen und viele als kleine optische Meisterwerke präsentieren.

Oft strotzen sie nur so vor popkulturellen Anspielungen, an denen vor allem Kinder der 80er ihre helle Freude haben dürften. Die felsige Landschaft verschmilzt dabei immer wieder mit den überlebensgroßen Gegenständen und kreiert so ein surreales Kunstwerk, in dem Videokassetten zu Brücken werden und sich die Manipulation von Wandkritzeleien auf die echte Welt auswirkt.

#### Ein Meisterkurs in Minimalismus

Habt ihr eine Inselgruppe erfolgreich absolviert, schaltet ihr die dazugehörige Erinnerung als kurze Animation frei. Wie viel Gewicht und Bedeutung The Gardens Between dabei in so wenige Augenblicke legt, ist durchaus beeindruckend. Zwar ist die Geschichte von Arina und Frennd keine besonders ausgefallene oder merkwürdige – das fantastische Element spiegelt sich ausschließlich in der fantasievollen Gestaltung der Trauminseln wider –, trifft allerdings genau aufgrund ihrer großen Ähnlichkeit zu Erfahrungen aus der Lebensgeschichte der Spieler so punktgenau ins Schwarze.

Unterstützt wird dieses wohlige Gefühl der Nostalgie nicht nur durch die pastellige

Farbpalette und allgemeingültige Ankerpunkte jugendlicher Erlebnis- und Gefühlswelten, sondern auch durch den großartig reduzierten Soundtrack von Tim Shiel. Dessen Minimalismus unterstreicht den Fokus auf das Wesentliche und den besonderen Moment in The Gardens Between.

Schade: Nach nur knapp zwei Stunden flimmert das leider etwas zu zweideutige Ende über euren Bildschirm. Dafür servieren euch diese zwei Stunden ein wohlig-warmes Konzentrat aus Knobelei und Zwischenmenschlichkeit, das sich vor Inspirationen wie Gone Home nicht verstecken muss. ★

## THE GARDENS BETWEEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2115C / Athlon II X3 455  
GeForce GT 740 / Radeon R5 340  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 750S / Phenom II X4 965  
GeForce GTX 780 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



dezentere Ambient-Soundtrack + herausragende Optik zwischen Retro-Charme und Fantastik + tolle Zeiteffekte + detailreiche Levels - mittelmäßige Soundeffekte

### SPIELDESIGN



schlanke Steuerung + fokussiertes Spielprinzip + Spielfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten + kreative Einbindung der Umgebung in Puzzles - wenig echte Interaktionsmöglichkeiten

### BALANCE



barrierearm + kompaktes Tutorial + geringer Frustrationsfaktor - keine Sackgassen - teilweise nerviges Backtracking

### ATMOSPHERE / STORY



herzergreifende Geschichte + tolle Nostalgiemomente + Charaktere auch ohne Dialoge gut ausgearbeitet - ohne Schnörkel erzählt - ausbaufähiges Ende

### UMFANG



19 Puzzle-Inseln + viele kleine Details zu entdecken + zahlreiche Minirätsel - relativ kurz - manche Levels eher Füllmaterial

### FAZIT

Nostalgiker freuen sich über popkulturelle Anspielungen, der Rest über ein schlankes, bildhübsches Puzzle-Abenteuer.



Die knapp 20 Inseln sind in acht Erinnerungscluster unterteilt, die nach Absolvierung die Geschichte von Arina und Frennd weiter erzählen.