

Haven

# VIEL DATING, WENIG SPIEL



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **The Game Bakers** Entwickler: **The Game Bakers** Termin: **3.12.2020** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **14 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**



In den Kämpfen steuern wir beide Figuren gleichzeitig. Das ist recht verwirrend und kann gerade bei den etwas schwierigeren Bosskämpfen für Probleme sorgen.



© Kay

Ich bitte dich, leg mir keine Worte in den Mund.  
Ich hasse den Vermittler ebenso sehr wie du.

Manchmal hängt auch der Hausseggen schief – speziell dann, wenn es um Yus und Kays Heimat geht. In den vielen Dialogen erfahren wir mehr über diesen zunächst mysteriösen Ort.

## Die Macher des knallharten Boss-rush-Games Furi kehren der Gewalt den Rücken: In Haven geht es primär um Kooperation – und Liebe.

Von Nina Kiel

Yu und Kay sind zwei Liebende auf der Flucht. Wovor, das wissen wir zu Beginn von Haven nicht. Doch die Lage muss ernst sein, denn die beiden haben sich für ein Leben in Isolation fernab ihrer Heimat entschieden. Auf der Suche nach einem neuen Zuhause landen sie mit ihrem kleinen Raumschiff auf dem Planeten Source, der aus einer Vielzahl schwebender Inseln besteht und glücklicherweise alle lebensnotwendigen Ressourcen bereithält. Doch den Himmelskörper scheint ein düsteres Geheimnis zu umgeben. Dieses Geheimnis zu lüften, ist neben der Reparatur des beschädigten Raumschiffs primäres Ziel des Spiels, das eine bunte Mischung aus Action-Adventure, Rollenspiel und Visual Novel ist. In der Rolle der beiden Hauptfiguren, zwischen denen wir beliebig wechseln können, erkunden wir in den nachfolgenden zwölf bis 16 Spielstunden nach und nach die Inselsegmente, die durch den sogenannten Flow miteinander verbunden sind – blau leuchtende Fäden, die außerdem als Energiequelle und Fortbewegungsmittel dienen.

Denn Yu und Kay verfügen über spezielle Stiefel, mit denen sie am Flow entlang schweben und gleichzeitig dessen Energie speichern können. Anstatt das bergige Terrain mühsam abzulaufen, gleitet das Paar schnell darüber hinweg und kann sogar im



Schnell und wendig gleiten unsere Charaktere an den Flow-Fäden entlang und erreichen so auch hohe und abgelegene Ecken der Inseln.

Vorbeifliegen Ressourcen wie Beeren und Nüsse einsammeln, aus denen sich anschließend in der Küche des Raumschiffs leckere Gerichte zubereiten lassen.

#### Doppel-Action

Die Alltagsidylle wird allerdings bald getrübt, denn zahlreiche Inseln sind mit einer roten Substanz bedeckt, die das Terrain unfruchtbar und zu allem Überfluss die lokale Tierwelt aggressiv macht. So bleibt Yu und Kay nichts anderes übrig, als gelegentliche Kämpfe gegen die monströsen Wesen zu bestreiten, um sie vom Befall durch den »Rost« zu befreien und wieder zu besänftigen. Diese Gefechte laufen in Echtzeit ab und machen es erforderlich, beide Figuren gleichzeitig zu steuern, was zunächst einmal recht gewöhnungsbedürftig ist. Indem wir die beiden Analogsticks jeweils in eine von vier Richtungen drücken und halten, können wir diverse Aktionen zunächst aufladen und dann ausführen. Dabei ist das Timing wichtig: Während eine Figur einen Schuss oder einen Schlag vorbereitet, kann die andere einen Schutzschild errichten und so gegnerische Treffer einfach abfangen.

Mitunter ist es aber besser und sogar erforderlich, in die Offensive zu gehen und in einem steten Rhythmus abwechselnd zuzuschlagen oder eine der mächtigeren Duo-Attacken zu entfesseln, bei denen Yu und Kay ihre Kräfte vereinen. Später wird das Repertoire noch durch eine Handvoll Gegenstände erweitert, mit denen besonders effektive Angriffe ausgeführt oder die beiden Figuren schließlich auch während eines Kampfes geheilt werden können, was sonst nicht geht.

#### Konfuse Gefechte

Trotz der überschaubaren Anzahl von Aktionen gestaltet sich deren taktisch kluger Ein-

satz mitunter schwierig. Allein, dass die Menülayouts gespiegelt sind – was bedeutet, dass Kays Schussattacke mit dem nach rechts gedrückten linken Analogstick aufgeladen wird, die von Yu hingegen mit dem nach links gedrückten rechten Stick –, sorgt anfangs für Konfusion; und dass das richtige Timing von Angriffen entscheidend ist, macht die Sache nicht weniger verwirrend. Gut nur, dass ein Großteil der mehr oder weniger fordernden Kämpfe optional ist und umgangen werden kann, indem man Monstern auf der Oberwelt ausweicht, vor ihnen flüchtet oder sie kurzerhand mit einem gezielten Energieschuss betäubt.

Im Zentrum des Spiels steht ohnehin eher die konfliktfreie Erkundung des Planeten, doch auch die verläuft bisweilen holprig: Das größte Problem ist, dass höher gelegene Orte – und damit auch einige Brücken – nur über die bereits erwähnten Flow-Fäden erreicht werden können, die wie Schienen entlang der Inseln und durch die Luft verlaufen. Kommen wir dabei mal durch ein falsches Manöver vom Weg ab und verlieren wortwörtlich den Faden, müssen wir wieder zu dessen Anfangspunkt zurückkehren. Den muss man aber erst einmal wiederfinden, denn auf der Karte sind die verworrenen Wege nicht eingezeichnet. Hier ist der zum Designziel erklärte Minimalismus der Spielerfahrung eher ab- als zuträglich.

#### Und täglich grüßt der Gameplay-Loop

Das gilt auch für den übergeordneten Gameplay-Loop, der im Prinzip aus der immer gleichen Abfolge besteht: über die Inseln fliegen, einige wenige Ressourcen sammeln, Ersatzteile für das Raumschiff finden, mit dem simplen Crafting-System Nahrung und Items herstellen, schlafen gehen, wieder aufstehen – Alltag eben. Dieser repetitive

Prozess allerdings wird zusammengehalten von der großen Stärke des Spiels: den Dialogen zwischen den Charakteren. Nach und nach erfahren wir mehr über die Hintergründe von Yus und Kays Flucht sowie über ihr altes und neues Zuhause.

Diese Informationen werden geschickt über die vertonten Gespräche zwischen den beiden Figuren vermittelt, was dank der natürlichen Interaktion nie konstruiert wirkt. Das gilt auch für die Beziehung selbst, die nicht nur durch Zwischensequenzen miterlebt, sondern durch kleine Details weiter ausdifferenziert wird: So zeigen die Ladebildschirme Momentaufnahmen aus dem Leben der beiden, Yu und Kay hinterlassen sich gegenseitig witzige Notizen im kompak-

#### Meinung

Nina Kiel  
@Beurkeek



Haven erzählt zwar keine ganz neue Geschichte, aber tut das so kompetent, dass ich sie vom Anfang bis zum Ende mit Spannung verfolgt habe. Die Interaktion zwischen den beiden Hauptfiguren ist herzerwärmend und wirkt überraschend realitätsnah. Begeistert hat mich außerdem der erwachsene Umgang mit Sex, denn der wird zwar nicht explizit gezeigt, spielt aber eine große Rolle im Leben von Yu und Kay. Umso bedauerlicher, dass im Gegensatz zum Beziehungsalltag der eigentliche Spielablauf eher monoton ausfällt und an ein paar seltsamen Designentscheidungen krankt, die auch der nette Koop-Modus nicht übertünchen kann.



Haven sieht dank seines stimmigen Designs, der Lichtstimmungen und Landschaften trotz zum Teil etwas grober 3D-Modelle klasse aus.

ten Questlog, ihre Liebe und Zuneigung füreinander ist stets spürbar. Diese Zuneigung ist zugleich ein zentrales spielmechanisches Element, denn mit jeder gemeinsam gegessenen Mahlzeit, mit jedem erfolgreich bestrittenen Kampf und diversen anderen Aktionen innerhalb der Spielwelt lässt sich das »Beziehungslevel« zwischen den beiden Charakteren steigern – und mit ihm die Stärke und Schnelligkeit der Figuren.

#### Mit vereinten Kräften

Passend zu diesem Fokus auf Liebe und Kooperation bietet Haven einen Couch-Koop-Modus, der einige eklatante Schwächen des Solospiels ausmerzt. Dadurch, dass wir nun gemeinsam über die idyllischen Inselnlandschaften fliegen und uns beim Steuern und Sammeln abwechseln können, wirkt der Spielablauf weniger monoton, und auch die Kämpfe gehen nun leichter von der Hand –

vorausgesetzt, wir stimmen uns mit der Person an unserer Seite ab. Sobald die spielmechanischen Schwächen in den Hintergrund treten, können die Stärken des Spiels glänzen: Die Landschaften wirken wunderbar idyllisch, Tag-Nacht-Wechsel sorgen für tolle Lichtstimmungen, und die hübsch illustrierten Character-Sprites fügen sich wunderbar in das stimmige Gesamtbild ein. Lediglich die 3D-Modelle von Kay und Yu wirken etwas grob, glänzen aber durch einen Kniff: Der Gesundheitszustand der beiden wird nicht durch die übliche Energieleiste visualisiert (die sich optional zuschalten lässt), sondern durch die Farbe der Leuchtdioden an ihrer Kleidung und durch ihre Körperhaltung. Leuchtet etwa Yus Anzug gelb und läuft sie etwas gebückt, empfiehlt sich ein Halt an einem der über die Spielwelt verteilten Rastplätze. Dieser Ansatz ist auch deshalb löblich, weil er aus einem Design-

prozess resultiert, bei dem Zugänglichkeit (etwa für farbenblinde Menschen) von Anfang an mitgedacht wurde. Zu schade, dass diese lobenswerte Liebe zum Detail sich nicht durch das gesamte Spiel zieht. ★



Auf jeden Fall scheint sie problemlos von einer Insel zur anderen gelangen zu können ...

Im Laufe des Spiels treffen wir auf allerlei nette Wesen, die uns das Fortkommen erleichtern. Diese geflügelte Kreatur lässt sich mit Essen anlocken und bringt uns schnell ans gewählte Ziel.

## HAVEN

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom II X4 910  
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250  
4 GB RAM, 5 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 2500 / AMD FX-8300  
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970  
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmiges Design
- beschauliche Landschaften
- schöner Soundtrack
- sehr gelungene Vertonung
- etwas grob modellierte 3D-Figuren

### SPIELDESIGN



- elegante Fortbewegung
- leicht verständliches Crafting-System
- behutsam steigende Komplexität
- erschwerter Orientierung
- auf Dauer monotonen Gameplay

### BALANCE



- anpassbarer Schwierigkeitsgrad
- gutes audiovisuelles Feedback
- Zugänglichkeit im Design mitgedacht
- schwankender Anspruch
- mitunter dumme KI

### ATMOSPHÄRE / STORY



- hervorragendes Storytelling
- glaubwürdige Charaktere
- skurrile, sympathische Monster
- Planet lädt zum Erkunden ein
- Geschichte selbst ist nicht sehr innovativ

### UMFANG



- offene, hübsche Spielwelt
- vereinzelte, optionale Nebenbeschäftigungen
- Koop-Modi
- spielerisches Füllmaterial
- insgesamt zu wenig Abwechslung

### FAZIT

Ein spannender Genre-Mix, bei dem hervorragendes Geschichtenerzählen auf einige spielmechanische Schwächen trifft.

