Maquette

BEZIEHUNGSMODELL

Genre: **Adventure** Publisher: **Annapurna Interactive** Entwickler: **Graceful Decay** Termin: **2.3.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Spagat zwischen Erzählung und Rätselspiel: Beide Elemente sind gelungen, aber eine Beziehung suchen die Protagonisten (und wir) vergebens. Von Manuel Fritsch

Alle Objekte und Gebäude innerhalb eines Modells sind unendlich oft in sich verschachtelt.

Als wir Maquette starten, sind wir direkt schockverliebt: Die ersten Schritte durch das Puzzle-Abenteuer werden von einem wunderschönen Cover des 70er-Jahre-Hits »San Franciscan Nights« von Eric Burdon untermalt. Der stimmungsvolle Auftakt nimmt uns sofort gefangen und zieht uns in die märchenhafte Kulisse: mysteriöse Modellgebäude, in deren Mitte ein Pavillon mit noch kleineren Modellen steht. So unbeschwert und leicht wie die Friedenshymne beginnt auch die Erzählung um Michael und Kenzie, die sich in einem Café im Gespräch über ein Skizzenbuch kennenlernen und verlieben.

Der Soundtrack von Maquette ist übrigens mit besonderer Sorgfalt ausgesucht und bietet mehrere tolle Momente, in denen die Entwickler das Tempo bewusst herausnehmen und die Wirkung des Lieds voll zur Geltung kommen lassen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr neuartige Rätselmechaniken mögt.
... ihr Wert auf einen guten Soundtrack legt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr Spiele bevorzugt, in denen Handlungs- und Mechanikebenen zusammengehören.

Belauschen und Rätseln

Zu Gesicht bekommen wir die beiden Protagonisten nie, aber über den Verlauf der rund fünf Stunden Spielzeit begleiten uns ihre Stimmen. Während wir in der Egoperspektive durch Michaels Erinnerungen – eben die Modellhäuser – wandern und knifflige Puzzles lösen, hören wir kurze Dialoge, die uns intime Einblicke in die Beziehung des Paares erlauben. So belauschen wir das erste Date auf dem Jahrmarkt und erleben den Moment, als sich beide schüchtern ihre Liebe gestehen. Aber auch Alltagssituationen oder der erste Streit bleiben unseren Ohren nicht vorenthalten. Die Szenen sind lebensnah geschrieben und werden glaubhaft von zwei professionellen Sprechern auf Englisch (mit deutschen Untertiteln) vorgetragen. Die Beziehung bildet zwar den thematischen Rahmen der insgesamt sechs Kapitel, die Mechanik bleibt im Vergleich dazu aber sehr abstrakt und abgekapselt. Sie schafft es nicht, die Brücke zur Story zu schlagen.

Aus dem Rahmen gefallen

Im Kern steht die Idee einer rekursiven Welt, die sich – in sich selbst verschachtelt – endlos wiederholt. Im Zentrum der kleinen Stadt sehen wir ein Miniaturmodell aller Gebäude um uns herum. Und auch wir selbst sind nur Teil eines Modells in einer uns umschließenden, noch größeren Variante dieser Umgebung. Die Besonderheit: Verändern wir etwas und verschieben zum Beispiel eine Kiste, wirkt sich das stets auf jede Variante der Kiste auf allen Ebenen gleichzeitig aus. So lassen sich schwere Objekte wie eine Treppe neu platzieren, in dem wir die handlichere Variante bewegen. Zudem lassen sich Gegenstände verkleinern oder vergrößern, indem man sie von einer Ebene in die nächste trägt. Mit diesem Trick verwandeln wir beispielsweise einen Haustürschlüssel, den wir im kleinen Modell zwischen zwei Pfosten legen, in eine provisorische Brücke.

Wenn wir den Würfel – egal in welcher Größe – verschieben, hat das Auswirkungen auf alle Würfel.

Diese goldene Eintrittskarte ist viel zu groß für den kleinen Briefkasten. Was tun?

Heben wir das Ticket im Miniaturmodell auf und tragen es in die größere Variante, passt es.

MEINUNG

Manuel Fritsch
@manuspielt

Die Puzzle-Aufgaben von Maquette sind kreativ, und das »Um-die-Ecke-Denken« innerhalb der rekursiven Welten fasziniert mich. Gut gefallen hat mir auch die einfühlsam erzählte Beziehungsgeschichte mit ihren leisen Tönen und authentischen Dialogen. Der Knackpunkt: Beide Bestandteile sind gut, bilden aber keine schlüssige Einheit und fühlen sich über die gesamte Spielzeit nahezu wie zwei parallel ablaufende Erlebnisse an. Zwischen Maquette und mir ist deshalb zwar vielleicht nicht die große Liebe entstanden, aber immerhin ein kurzer, inniger Frühlingsflirt, an den ich mich gerne zurückerinnere.

Abwechslungsreiche Puzzles

Die Rätsel sind abwechslungsreich und steigern sich langsam im Schwierigkeitsgrad. Jedes Kapitel setzt optisch und inhaltlich dabei einen leicht anderen Schwerpunkt und bietet für Rätselfans gehobene, aber insgesamt nicht zu schwere Knobelkost. Falls es doch mal klemmt, fangen die sehr limitierten und eng abgesteckten Areale dieses Manko in den meisten Fällen gut auf. Gebiete, die wir bereits abgeschlossen haben, werden außerdem durch Barrieren versperrt, sodass wir uns in der theoretisch endlosen Welt von Maquette nicht verlaufen können. Trotz dieser Vorkehrungen konnten wir uns im Test mehrfach komplett in die Sackgasse manövrieren. An einer Stelle gelangten wir durch das Vergrößern einer Leiter an Orte, von denen es kein Zurück mehr gab. Wenig später fehlte uns ein Objekt. Der Gegenstand tauchte erst nach dem Reload des letzten Checkpoints wieder auf.

Stark getrennt

Grafisch orientiert sich die gesamte Welt an der gemeinsamen Liebe für das Zeichnen sowie Michaels Skizzenbuch. Alle Objekte sind etwas schief modelliert, Texturen fehlen, und phasenweise baut sich die Welt um uns herum auf – ganz so, als würde sie in diesem Moment erst gezeichnet werden. Die eingespielten Dialogfetzen, die teils sehr abstrakte Architektur und handschriftliche Texte, die inmitten der Spielwelt schweben, lassen uns in Michaels Gedankenwelt umherziehen. Die fragmentierte, szenische Erzählweise passt gut zur Prämisse, dass es sich um die Aufarbeitung seiner Erinnerungen an die gescheiterte Beziehung mit Kenzie handelt. Der Glaube an die Liebe kann bekanntlich Berge versetzen und große Probleme klein machen, uns aber ebenso ratlos und verloren zurücklassen. Diese Metaphern sind klar erkennbar, aber den Entwicklern gelingt es nur in wenigen Momenten, Rätsel und Story harmonisch miteinander zu verbinden. Die meiste Zeit fühlen sich beide Elemente wie getrennt voneinander laufende Stränge an. Wohl keine bewusste Analogie zur Beziehung von Michael und Kenzie.

Maquette ist das französische Wort für Modell, kann aber auch mit Skizze oder Entwurf übersetzt werden. Das passt auch zum Eindruck, den das Spiel bei uns hinterlassen hat. Vieles hat uns gefallen, und wir hatten eine schöne gemeinsame Zeit, aber für ein Happy End hätten beide Ebenen noch besser miteinander abgestimmt sein müssen. Das zu Beginn aufflammende Verliebtheitsgefühl weicht im Verlauf des Spiels der Erkenntnis, dass sich diese kurze Beziehung schnell erschöpfen wird. ★

Welches Objekt könnte man hier als Brücke missbrauchen, um an die Tür des Hauses zu gelangen?

MAQUETTE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 650 / Phenom II X4 965	i7 3770 / FX-8350
GTX 470 / Radeon HD 6970	GTX 1060 / Radeon RX 570
4 GB RAM, 10 GB Festplatte	4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

⊕ stilsichere Grafik ⊕ Synchronsprecher ⊕ fantastischer Soundtrack ⊕ flüssige und stabile Framerate ⊖ sehr statische und detailarme Umgebung

SPIELDESIGN ★★★☆☆

⊕ clevere Mechanik ⊕ abwechslungsreiche Varianten ⊕ eingängige Bedienung ⊖ wenig Freiraum zum Experimentieren ⊖ eingeschränkte Areale

BALANCE ★★★☆☆

⊕ gutes Tutorial ⊕ langsam ansteigender Schwierigkeitsgrad ⊕ fair gesetzte Checkpoints ⊖ vereinzelte Sackgassen möglich ⊖ fehlendes Hilfesystem

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★☆

⊕ romantische Grundstimmung ⊕ glaubhafte Dialoge ⊕ realistischer Beziehungsalltag ⊕ starkes Finale ⊖ Rätsel und Erzählung selten eine Einheit

UMFANG ★☆☆☆☆

⊕ sechs Kapitel ⊖ keine Secrets oder Collectibles ⊖ kein Wiederspielwert ⊖ nur rund 4 bis 5 Stunden Spielzeit ⊖ kein freies Erkunden der Modellwelt

FAZIT

Puzzle-Adventure mit toller Rätselmechanik und guter Geschichte, das diese Elemente aber unzureichend verknüpft.

Die genau gleiche rekursive Rätselmechanik wurde bereits im VR-Spiel A Fisherman's Tale umgesetzt.