



Im überfluteten San Francisco baumeln Fays Kollegen an der **Golden Gate Bridge**.



Das »O« aus der **Leuchtreklame** könnte der jungen Fay als Boot dienen.

# A New Beginning

Ein Griesgram und eine junge Frau retten die Welt. Nicht vor dem bösen Drachen oder dem irren Forscher, sondern vor der Klimakatastrophe.

DVD  
Video-Special

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6933

Wir haben es dann doch geschafft, wir haben sie kaputtgemacht. Die Erde ist nur noch eine ungeschützte Schrottkugel, auf deren Oberfläche kein Mensch mehr leben kann. Eine einzige etwas stärkere Sonneneruption würde reichen, um den Planeten in einen brennenden Ball zu verwandeln. Zumindest behauptet das der Anfang des Adventures **A New Beginning** von Daedalic. Wie gut, dass das alles in der fernen Zukunft stattfindet, in der eine findige Bande die Zeitreise erfunden hat. Per Zeitsprung schicken die Endzeit-Erdianer die junge Fay ins 20. Jahrhundert zurück, um den Forscher Bent Svensson davon zu überzeugen, dass er die Welt retten kann. Nur er. Doch Bent glaubt Fay den Zeitreisekram nicht und hat seinen ehemaligen

Weltrettungsfimmel schon vor langer Zeit aus diversen Gründen gegen einen handfesten Egoismus eingetauscht. An Fay ist es nun, den Mann zu überzeugen, dass das Schicksal unseres Planeten von ihm abhängt.

## Erwachsener Comic

Die bisher erschienenen Spiele von Daedalic waren allesamt besonders. Besondere Themen, Gestalten und Grafik: das krakelige Abenteuer um eine erstaunlich vernünftige Irre in **Edna bricht aus**, die opulent gemalte Mär vom traurigen Clown in **The Whispored World**. Keine Ausnahme bildet da **A New Beginning**. Die unbequemen Themen Umweltverschmutzung und Klimakatastrophe stellen den Überbau für das in einem erwachsenen Comic-Stil gezeichnete Adventure.

Dabei baut **A New Beginning** ganz geschickt Dynamik und Spannung durch animierte Panels (Einzelbilder in einem Comic) in den Zwischensequenzen und durch die bisher großteils exzellente Vertonung auf. Uns fiel in der Preview-Version zwar noch der eine oder andere etwas schnarchige Dialog auf, aber auf Nachfrage versicherte der Entwickler, dass die von uns genannten Passagen gerade neu eingesprochen würden.

## Klassisch paddeln

Das Rätseldesign bleibt wie schon in den anderen Titeln von Daedalic klassisch, die Inventare von Bent und Fay (die Sie abwechselnd spielen) sind gut gefüllt. So bindet Fay etwa ein altes Kehrblech und eine krumme Metallstange mit einem Seil zusammen, erhält ein Paddel und kann anschließend in einer Globushälfte

aus einer Leuchtreklame durchs überflutete San Francisco schippern. Und Bent behilft sich mit einem alten Fahrradschlauch als Keilriemen, um einen Generator wieder zum Laufen zu bekommen.

Ein bisschen unnötig kompliziert fällt es zuweilen aus, die Figuren zum Bewegen zu bewegen. Meist reicht ein einfacher Klick auf den Boden, und Fay oder Bent traben los. Manchmal will aber auch ein Gegenstand ausgesucht werden, um dann den Befehl »Erklimme XYZ« oder Vergleichbares zu wählen. Wer den entsprechenden Gegenstand nicht gleich findet, darf die Hotspot-Anzeige zu Rate ziehen. Und bei kniffligen Puzzle-Einlagen bietet **A New Beginning** sogar einen Überspring-Knopf an. Eine nette Option für Eilige, aber das ist ein bisschen so, als würde man in einem Shooter aufs Schießen verzichten. **PET**



Prima animierte **Comic-Panels** sorgen für Dynamik und Spannung in der Handlung.

## A New Beginning

► **Angespielt** ► Genre **Adventure** ► Termin **8. Oktober 2010**  
► Hersteller **Daedalic / Deep Silver** ► Status **zu 85% fertig**

**Petra Schmitz:** Allein das unbequeme Hauptthema macht **A New Beginning** für mich zu etwas Besonderem. Wie schön, dass es in einem Adventure mal nicht um den Mord im Herrenhaus geht. Spielerisch für die Klimaproblematik sensibilisiert zu werden, ist auf jeden Fall besser, als im Fernsehen bei Meldungen über Flutkatastrophen auf einen anderen Sender umzuschalten.



petra@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**