



Wenn Lilli etwas nicht sehen will, dann tauchen lustige Gnome auf und malen die störende Realität kurzerhand rosa an.

Stärken

- + liebenswerte Heldin
- + teils schreiend komisch
- + nachvollziehbare Rätsel

Schwächen

- zweiter Akt fällt ab
- für Profis relativ kurze Spielzeit

Inventar



In Lillis Psyche lösen wir Blockaden, um Verbote zu umgehen.



Solche komplexen Logik-Rätsel lassen sich auch überspringen.

Harveys neue Augen



Spannend, geistreich und bis zum Tränenausbruch komisch: Der Nachfolger von Edna bricht aus unterhält blendend. Und hat nebenbei was zu sagen. Von Jochen Gebauer

Genre: Adventure Publisher: Rondomedia Entwickler: Daedalic (A New Beginning, GS 11/2010: 84 Punkte) Termin: 26.8.2011 Spieler: 1 Sprache: Deutsch Preis: 30 Euro

GameStar.de/Quicklink/7511

Harveys neue Augen ist die Geschichte von Lilli, »dem bravsten Mädchen der Welt«. Sagt zumindest der körperlose Erzähler, der lieber vom menschenaugenfressenden Roboteropossum berichten würde, das aber nicht darf, weil Kinder zusehen. Also erzählt er von der Klosterschülerin. Lilli ist fleißig, mit der ausgebrochenen Edna befreundet und möglicherweise wahnsinnig. Denn was beginnt wie eine Geschichte für präpubertäre Mädchen, entpuppt sich schnell als witzig-verstörender Psychotrip in die Abgründe der kindlichen Unschuld.

Dabei fängt alles harmlos an: Klosteroberin Ignatz, die Kinder im Allgemeinen und Lilli im Speziellen nicht ausstehen kann, gibt uns den Auftrag, die Gartenbeete umzugraben und die Termiten vom Schaukelbaum zu entfernen. Als gewissenhaftes Mädchen macht sich Lilli umgehend an die Arbeit, lockt die Insekten mit Honig weg, holt die Schaufel aus dem Keller – und bringt aus Versehen ihren ersten Mitschüler um. Das ist nämlich die Sache mit Lilli: Obwohl sie immer tut, was ihr aufgetragen wurde, und nie auf die Idee käme, etwas Verbotenes anzustellen, tendieren ihre Handlungen dazu, spektakulär Fürchterliches anzurichten.

Pech, Zufall oder pure Absicht? Das ist eine der zentralen Fragen in **Harveys neue Augen**. Denn einen Einblick ins Innenleben unserer Protagonistin erhalten wir – zumindest anfangs – nicht. Während Lilli in den Dialogen schlicht nie zu Wort kommt und konsequent unterbrochen wird, bevor sie mehr als eine (sehr süße) Silbe sagen darf, weiß immerhin der clever als unzuverlässig eingeführte Erzähler verstörende Gedanken zu berichten: »Lilli hatte noch nie einen lebenden Clown gesehen. Nur den toten, der nachts vor ihrem Fenster stand«. Wahr oder gelogen? Unschuldiges Kind oder gemeingefährliche Psychopathin? **Harveys neue**



Unanständig gut

Jochen Gebauer
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Harveys neue Augen ist nicht nur ein richtig gutes Adventure – es hat auch was zu sagen. Über das Wesen der kindlichen Unschuld nämlich und über die menschliche Neigung, bei der Konfrontation mit unangenehmen Wahrheiten die Finger in die Ohren zu stecken und den Pippi-Langstrumpf-Song zu trällern. Und ganz im Verborgenen auch über seelische Verletzungen, aber das muss man schon sehen wollen. Es ist beileibe nicht das erste Spiel, das mich zum Lachen bringt oder blendend unterhält. Aber es ist eines jener Spiele, die mehr sind als bloße Unterhaltung, die nicht nur den Mut haben, anders zu sein, sondern auch die Verwegenheit, um laut zu sagen: »Ich bin Kunst!« Und das dann auch beweisen – toll!

Augen gelingt mit spielerischer Leichtigkeit eine Gratwanderung, bei der Lilli selbst dann liebenswert und niedlich bleibt, wenn sie andere Kinder in die Luft jagt. Dieses Adventure bedient keine Klischees; und es liefert auch keine einfachen Antworten. Mitdenken und mitinterpretieren ist essentiell.

Kleines Mädchen, große Psychose

Was nicht bedeutet, dass **Harveys neue Augen** schwere Kost wäre. Im Gegenteil: Gerade der erste Akt gehört spielerisch und erzählerisch zum Besten und Komischsten, was das Genre momentan zu bieten hat. Tolle Dialoge (oder in diesem Fall eher Monologe, denn Lilli kommt ja nicht zu Wort), ein vom Ex-Bond-Bösewicht Götz Otto brillant vertonter Erzähler, intelligenter, teils schreiend komischer Humor und nachvollziehbare Rätsel, die so geschickt ineinander übergreifen, dass sich das Ganze wie aus einem organischen Guss spielt. Leider scheitert der vergleichsweise kurz und einfach geratene Mittelteil an der selbst gelegten Messlatte. Im zweiten Akt spielt zwar endlich der namensgebende Hase Harvey eine tragende Rolle, allerdings liegen Witz und

Rätselqualität teils so deutlich unter dem Niveau des großartigen (und recht langen) ersten Kapitels, dass **Harveys neue Augen** hier nicht nur Chancen verschenkt, sondern auch eine höhere Wertung.

Ja, das ist Kritteln auf einem trotzdem hohen Niveau, und der dritte Akt entschädigt mit einem ebenso passenden wie überraschenden Ende, und viel mehr gibt's an **Harveys neue Augen** sowieso nicht auszusetzen. Die Laufwege sind angenehm kurz, die Bedienung funktioniert tadellos, und im Gegensatz zu manch anderen Adventures werden wir nicht von Hotspots erschlagen, die wir anschließend alle mühsam abklappern müssen, wenn wir mal nicht weiterwissen. Stattdessen hält sich deren Zahl in engen Grenzen. Dafür sind nahezu alle tatsächlich relevant und dazu geeignet, dem Erzähler teils atemberaubend gute Kommentare zu entlocken. Lediglich die optionale Hotspot-Anzeige per Leertaste ist unglücklich gelöst: Dort werden interaktive Punkte durch zwei rote Harvey-Augen markiert, was zwar zur Geschichte passt, unglücklicherweise aber auch ganz prima zu vielen Hintergründen, sodass die Markierung untergeht.

War das Manko bei **Edna bricht aus** noch die Grafik in 800 mal 600 Pixeln, erstrahlt **Harveys neue Augen** in hohen Auflösungen. Am minimalistisch-surrealen Stil, bei dem

Figuren nur dann einen Mund haben, wenn sie gerade einen brauchen, hat sich indes wenig geändert, und ein Effekt-Feuerwerk sollte niemand erwarten. »Wieso steht dann eine ›7‹ bei Grafik?«, mag an dieser Stelle jener Leser fragen, der die Wertung vor dem Fließtext liest. Weil der gezeichnete Look in sich stimmig ist und mitunter so raffiniert als erzählerisches Stilmittel eingesetzt wird, dass sich andere Designer eine Scheibe abschneiden könnten. Ebenfalls vorbildlich: Die konsequent starke Vertonung, bei der Götz Otto das Kunststück vollbringt, regelmäßig das Niveau von **Portal** zu erreichen.

Edna-Fans seien allerdings gewarnt: Die Text- und Dialogmenge wurde ordentlich zurückgefahren – auch das ein Faktor für die geringere Spielzeit. Und wer auf viele

amüsante Szenen mit Edna, Harvey und Doktor Marcel gehofft hat, der könnte enttäuscht werden. **Harveys neue Augen** ist eben nicht **Edna 2**, sondern ganz allein Lillis Geschichte. Die liebgewonnen Vorgängerfiguren spielen mehr (Doktor Marcel, Edna) oder minder (Original-Harvey) große Nebenrollen. Und wer sich fragt, ob's wenigstens ein Wiedersehen mit den durchgeknallten Anstalts-Gestalten gibt, dem sei ohne Umschweife und in aller Direktheit gesagt: Drogelbecher. Jochen Gebauer

TERMIN	26.8.2011	PREIS	30 Euro	USK	ab 12 Jahren
Harveys neue Augen Adventure					
Publisher	rondomedia				
Entwickler	Daedalic				
Sprache	Deutsch				
Ausstattung	Klappbox, 1 DVD, 1 Soundtrack				
Kopierschutz	Codescheibe				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> stimmiger Comic-Stil wird raffiniert als Erzählmittel eingesetzt volle HD-Auflösungen spärliche Effekte 	7/10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> erstklassige Vertonung Ohrwurm-Titelsong eingängige Musikstücke die sich in ihren jeweiligen Akten zu oft wiederholen 	8/10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> perfekter Einstieg kurzes Tutorial teils knifflig, aber nie unlogisch schwierige Rätsel lassen sich überspringen im zweiten Akt streckenweise viel zu einfach 	9/10
ATMOSPHERE	<ul style="list-style-type: none"> gehaltvoller, teils rabenschwarzer Humor liebenswerte und interessante Heldin ganz starker Erzähler 	10/10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> kurze Laufwege Ein-Klick-Steuerung schneller Inventar-Zugriff kein Autosave Hotspot-Anzeige oft schlecht zu erkennen 	8/10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> drei Akte mit deutlich unterschiedlichen Prämissen viele skurrile Figuren drei verschiedene Enden kurze Spieldauer Mittelteil zu kurz und einfach 	7/10
HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> intelligent und tiefgründig hat was zu sagen stimmige, überraschende Auflösung eigentlicher Plot eher nebensächlich und banal 	10/10
CHARAKTERE	<ul style="list-style-type: none"> herrlich durchgeknallte Mitschüler noch durchgeknalltere Protagonistin – oder? total durchgeknallter Erzähler Doktor Marcel als Antagonist recht blass 	9/10
DIALOGE	<ul style="list-style-type: none"> brillant geschrieben »stumme« Heldin perfekt umgesetzt voller Seitenhiebe 	10/10
RÄTSEL	<ul style="list-style-type: none"> fast immer nachvollziehbar abwechslungsreiche Mischung aus Dialog-, Kombinations- und Inventar-Rätseln teils logische Alternativen ignoriert 	8/10

Im **zweiten Akt** verlassen wir das Kloster und besuchen unter anderem ein kleines Dorf nebst Kneipe und Polizeistation.

