

Pechschwarze **Spinnenwesen** haben den zauberhaften Baum überrannt und saugen ihm die Lebenskraft aus.



# Botanicula



**Botanicula ist eine Mischung aus Adventure, Gemälde, Wimmelbild und Zeichentrickfilm. Oder eine zauberhafte Reise in die kindliche Neugier.** Von Jochen Gebauer

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Amanita Design (Machinarium, GS 12/09: 80 Punkte)**  
Termin: **27.4.2012** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **20 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7876](http://GameStar.de/Quicklink/7876)

Auf DVD: Test-Video

**K**inder denken in beneidenswert unkomplizierten Bahnen: Wenn sie herausfinden wollen, was eine Sache macht, dann ziehen sie dran. Oder drücken drauf.

Oder rütteln mal kräftig. **Botanicula** funktioniert ähnlich. Während wir bei »normalen« Adventures in der Regel einen guten Grund haben, auf einen Hotspot zu klicken, tun wir das beim neuen Adventure der **Machinarium**-Macher zunächst nur deshalb, weil wir wissen wollen, was passiert.

Die Handlung ist schnell erzählt: Es war einmal ein Baum, der aus einem gefallenem Stern erwuchs und einer Rasselbande von knuffigen Baumkreaturen eine zauberhafte Heimat bot. Plötzlich kamen pechschwarze Spinnenwesen und begannen damit, diesem Baum das Leben auszusaugen. Eine

Gruppe von fünf Baumkreaturen will sich das nicht gefallen lassen und macht sich auf, die Spinnen zu vertreiben. Klingt nach einem Kinderbuch? Stimmt. In der Tat ist **Botanicula** ein sehr kindliches Vergnügen – aber deshalb noch lange kein kindisches.

In den weitverzweigten Ästen des Baumes wimmelt es nämlich nur so von verspielten Details, die bloß darauf warten, dass wir draufklicken. Blätter wogen unter unseren Bewegungen, Insekten krabbeln hinter Blättern hervor, vogelartige Geschöpfe klettern aus ihren Eiern und fliegen singend davon. Vieles davon ist Selbstzweck, existiert nur um der eigenen Existenz willen und darum, uns eine Freude zu machen. Das soll nicht bedeuteten, dass es in **Botanicula** keine Rätsel gäbe – die gibt es durchaus. Es bedeutet allerdings, dass das erste Rätsel darin besteht, herauszufinden, was von all diesen Dingen überhaupt ein Rätsel ist. Denn wie **Machinarium** kommt auch **Botanicula** ohne

gesprochene Dialoge aus und verlässt sich ganz auf visuelle Hinweise. Bei einem weniger talentierten Entwickler hätte diese Erzählweise ins Auge gehen können; aber die **Machinarium**-Macher sind gut genug, um uns nie im Regen stehen zu lassen.

Wenn **Botanicula** ein Problem hat, dann ist es nicht die Frage, was genau wir denn nun eigentlich machen sollen – sondern wie wir

## Mit großen kindlichen Kulleraugen

das bewerkstelligen. Bisweilen nämlich geht ein wichtiger Hotspot im Allerlei der vielen unwichtigen verloren, und wir jagen unsere fünfköpfige Rasselbande minutenlang ziellos von Ast zu Ast, weil wir übersehen haben, dass wir irgendwas anklicken

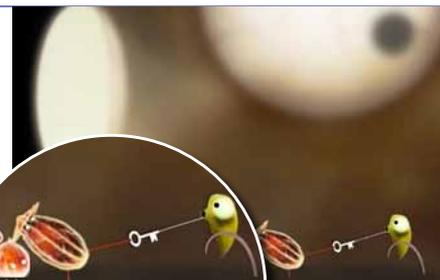
### Die Rätsel



Das vielfältige Rätseldesign von **Botanicula** offenbart sich bereits im zweiten Abschnitt. Hier versperren uns **fünf Schlösser** den Weg, fünf Schlüssel müssen her.



Der **erste Schlüssel** ist gefunden. Bloß: Wie kommen wir ran? Die Lösung: Wir bugsieren eine rote Kugel mit dem Mauszeiger so, dass sie den Schlüssel zu uns schießt.



Einen anderen Schlüssel finden wir im Maul eines **kleinen Dings**, das im Maul eines größeren Dings wohnt. Hergeben will es den Schlüssel nicht, also tauziehen wir.

Wie kriegen wir das **Riesenrad** wieder in Gang? Vielleicht einfach mal an der Kurbel drehen?



können. Das allerdings ist Kritik auf hohem Niveau, denn obwohl sich **Botanicula** ans innere Kind wendet, knausert es beileibe nicht mit Kopfnüssen. Klassische Kombinationsrätsel sind dabei eher selten; häufig begegnen uns stattdessen Aufgaben der Marke »Wie lässt sich die Spielwelt manipulieren?« und »Wohin muss ich klicken?«.

Zwar zieht der Schwierigkeitsgrad im Verlauf der rund sechsstündigen Spielzeit spürbar an, allerdings dürfte er für Genre-Profis trotzdem einen Tick zu niedrig geraten sein. Zumal **Botanicula** auffallend wenig macht aus seiner fünfköpfigen Heldengruppe. Wo etwa Nate und sein Zotteltier in **Die Vieh Chroniken** viele Rätsel in Gemeinschaftsarbeit lösen, agiert unser Baumkommando meist als ein Charakter. Und wenn wir uns doch mal entscheiden müssen, wer nun eine Problemlösung übernehmen soll, dann entpuppt sich das oft als reines Trial & Error.

Dieser Umstand führt beinahe zwangsläufig dazu, dass die Mitglieder unseres Baumrettungstrupps kein eigenes Profil gewinnen. So niedlich Ast, Feder, Pilz und Co. auch animiert sind, so blass bleiben sie als Figuren. Der Roboter Josef aus **Machinarium** besaß deutlich mehr Tiefe. Das muss man aber nicht schlimm finden. Denn **Botanicula** nutzt zwar eine ähnliche Erzählweise, setzt aber einen anderen Schwerpunkt. Wunderbar verspielte Entdeckungsreise eben statt kafkaesker Charakterstudie. Und eines kann man **Botanicula** nun wirklich nicht absprechen: dass es Atmosphäre förmlich blutet. Ja, der Plot ist flach, und ja, die Figuren auch. Aber wir wollen diesen Baum trotzdem retten, diese niedliche Rasselbande

trotzdem über pechschwarze Spinnen-Bieser triumphieren sehen. Und wir wollen diese zauberhafte kleine Welt bis in den letzten Winkel entdecken und bestaunen.

Das ist nicht zuletzt ein Verdienst des brillanten Art Designs. Vergessen wir für einen Augenblick das Technische und betrachten das, was **Botanicula** auszeichnet: das Künstlerische. Kunst, so heißt es zwar, läge im Auge des Betrachters, aber: Wenn diese so wundervoll verspielte und mit einem geradezu beängstigend scharfen Auge fürs visuelle Erzählen gestaltete Welt kein Kunstwerk sein soll, dann können wir morgen alle Gemälde abhängen und die Museumschlüssel wegwerfen. Das soll nicht bedeuten, dass Sie den Stil von **Botanicula** mögen müssen. Aber wer sich hier über schlechte Technik beklagt, der könnte ebenso gut maulen, dass van Gogh mit Öl gemalt hat.

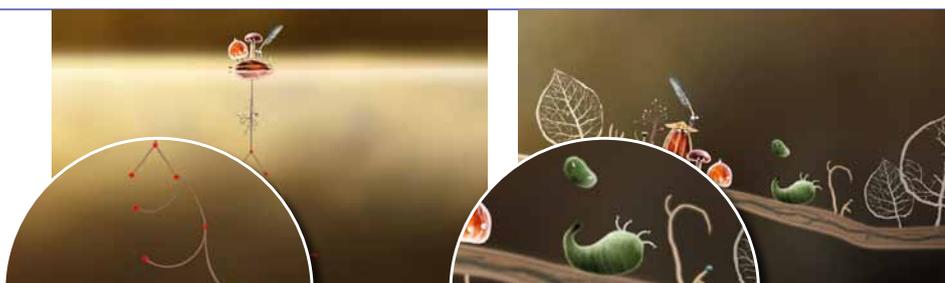
Eine Sache aber müssen wir bemängeln: Dass **Botanicula** im Jahr 2012 allen Ernstes nur zwei Auflösungen unterstützt und die höchste davon 1280x800 Bildpunkte beträgt. Welch Frevel, dieses Spiel im Fenster oder eingerahmt von einem schwarzen Kästen spielen zu müssen. Zumindest teilweise entschädigt uns der grandiose Soundtrack, dem fast spielend gelingt, woran viele Komponisten scheitern: Das Geschehen stimmungsvoll zu untermalen, ohne sich in den Vordergrund zu drängen. Jochen Gebauer / GR



### Mut gewinnt

Jochen Gebauer  
Freier Redakteur  
redaktion@gamstar.de

Sein Fazit zu Machinarium begann der Kollege Patrick mit: »Liebe Leser, ignorieren Sie alle Kritikpunkte, die ich im Test dargelegt habe, und spielen Sie Machinarium!« Bei **Botanicula** möchte ich Ihnen den gleichen Rat erteilen. Ich kann Ihnen zwar nicht versprechen, dass Sie dieses große kleine Spiel genauso fasziniert wie mich, aber ich kann Ihnen versprechen, dass es mehr ist als die Summe seiner Teile, dass es mutig ist und ambitioniert und Kunst. Ich mag's allerdings nicht unbedingt deshalb, sondern weil es mich daran erinnert, wie es war, jung zu sein. Und wie es war, eine wunderbare Welt mit großen kindlichen Kulleraugen zu entdecken. Großartig nämlich.



Der letzte Schlüssel liegt unter Wasser. Gut, dass unser kleiner Zweig eine **Antenne** ausfahren kann, die wir anschließend in einem Minispiel zum Schlüssel navigieren.

Später kommen auch klassische Kombinationsrätsel hinzu. Hier flicken wir Kopf und Körper einer **Raupe** zusammen, die uns zum Dank ihre Geschichte erzählt.

## Stärken

- + makellostes Art Design
- + verströmt Atmosphäre
- + zauberhafte Spielwelt
- + ausgezeichnete Soundtrack

## Schwächen

- knuffige Helden bleiben blass
- Rätsel mitunter gut »versteckt«
- vorgegebene Auflösung

TERMIN 27.4.2012 PREIS 20 Euro USK ab 16 Jahren

## Botanicula

Abenteuer

Publisher Daedalic Entertainment  
Entwickler Amanita Design  
Sprache Deutsch  
Ausstattung Pappschuber, Soundtrack, Poster  
Kopierschutz keiner



### GRAFIK

- + nahezu perfektes Art-Design + niedliche Animationen
- + wimmelt von liebevollen Details + maximale Auflösung von 1280x800
- teils detailarm animiert

### SOUND

- + wunderschöner Soundtrack
- + perfekt eingesetzte Effekte
- + niedliches Feedback der Baumwesen

### BALANCE

- + nie unfair + lädt zum Experimentieren förmlich ein
- + keine Sackgassen
- für Profis einen Tick zu leicht

### ATMOSPHERE

- + zauberhafte Stimmung
- + knuffige Baumwesen
- + Umgebung reagiert brillant auf den Spieler

### BEDIENUNG

- + einfache Maussteuerung + schnelles Wechseln zwischen den Bildschirmen + Karte ...
- ... die allerdings kaum hilfreich ist
- nur sechs Speicherplätze

### UMFANG

- + viele Schauplätze + animierte Kreaturen-Karten als Sammelobjekte ...
- ... die als Wiederspielwert eher mau sind
- vergleichsweise kurze Spieldauer

### HANDLUNG

- + simpel gestrickt, aber absolut passend + trotz fehlender Dialoge immer nachvollziehbar + entwandend rührend
- bleibt bei aller Liebe etwas flach

### CHARAKTERE

- + liebenswerte Baumwesen ... + ebenso liebenswerte Figuren und Tiere + Spinnen-Wesen als Gegenspieler top ...
- ... die aber nie ein eigenständiges Profil entwickeln

### DIALOGE

- + teils witzige Trickfilm-Animationen + immer verständlich
- + spinnen die Handlung fort ... + ... könnten aber ruhig öfter zum Einsatz kommen
- ... teils detailarm animiert

### RÄTSEL

- + Spielwelt als Experimentierwiese + viel Abwechslung
- + nachvollziehbare Lösungen ...
- ... aber die Rätsel selbst sind oft nicht leicht zu finden
- Kreaturen bleiben oft ungenutzt

