



⊕ Stärken

- + harmonischer Mix aus Action-, Puzzle- und Musik-Spiel
- + fantastischer, interaktiver Soundtrack
- + wunderschön gezeichnete 2D-Welten

⊖ Schwächen

- linear und wenig Wieder-spielwert
- enttäuschendes Ende

In der Dschungelwelt muss Beatbuddy **schießenden Schnecken** ausweichen. Klar klappt das auch mit Timing und Augenmaß. Viel leichter und spaßiger wird es jedoch, wenn wir uns einfach vom Beat treiben lassen.



GameStar
für grandiosen Sound

Beatbuddy

Man muss Musik nicht lieben, um mit dem Action-Adventure Beatbuddy seinen Spaß zu haben. Aber es hilft ungemein beim Überleben. Von Heiko Klinge

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Reverb** Entwickler: **Threaks (Beatbuddy ist das Erstlingswerk)**
Termin: **6.8.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **14 Euro**

[weitere Infos auf GameStar.de](#)

W

ir singen unter der Dusche, joggen im Takt unseres »Power-Songs«, trommeln auf dem Autolenkrad das Lied aus dem Radio. Musik ist ein elementarer Bestandteil unseres Alltags. Das Action-Adventure **Beatbuddy** spinnt diesen Gedanken nicht nur weiter, sondern treibt ihn auf die Spitze.

Jede der sechs Welten, die wir im Verlauf unseres Abenteuers erforschen, lebt und bewegt sich im Rhythmus eines Songs – speziell für das Spiel komponiert von Künstlern wie Parov Stelar (gilt als Erfinder des Electro Swing) oder Austin Wintory (Grammy-Nominierung für die **Journey**-Musik). Je mehr wir uns auf diese Musikwelt einlassen – sie also nicht nur sehen, sondern auch hören und fühlen – desto leichter fällt uns das Überleben und desto mehr wächst die Begeisterung für dieses Indie-Kleinod.

Die Musikwelt hört auf den schönen Namen Symphonia und wird durch die Träume von drei schlafenden Geisterwesen namens Harmony, Melody und ihrem kleinen Bruder Beatbuddy am Leben erhalten. Der fiese

Prinz Maestro (erkennbar an seinem Größenwahn und dem Oberlippen-Schnörres) will die Kontrolle über die Musik und damit natürlich auch über die Welt erlangen und entführt deshalb kurzerhand Harmony und Melody. Das können wir uns als Beatbuddy natürlich nicht gefallen lassen und schwingen bzw. schwimmen uns auf zur Rettung.

So belanglos die Geschichte auch ist, so charmant und augenzwinkernd wird sie erzählt. Da mopsen wir uns ein Polizei-Fahrzeug, während dessen Besitzer gerade eine Pinkelpause einlegen. Oder der Weg zum Endkampf wird nicht von Soldaten, sondern durch einen waschechten Stau blockiert. Großartig auch, dass unsere Gesprächspart-



Eines der einfacheren **Rätsel**: Wir müssen die Reflektoren so drehen, dass sie uns durch die brüchige Mauer unten links katapultieren.



Die handgezeichneten **Hintergründe** gehören zum Schönsten, was es derzeit in 2D zu bestaunen gibt.



In den **Fahrzeugpassagen** bahnen wir uns mit Waffengewalt und Taktgefühl unseren Weg.

ner nicht reden, sondern beatboxen – selbstverständlich immer im Rhythmus des jeweiligen Songs. Auch die wunderschön handgemalten Spielwelten strotzen nur so vor liebevollen Details. Während der rund fünf bis sechs Spielstunden waren wir stets neugierig, was uns hinter der nächsten Ecke erwartet und wurden immer wieder aufs Neue überrascht. Erst und ausgerechnet beim ebenso abrupten wie unspektakulären Finale geht **Beatbuddy** die Ideenpuste aus.

Vom spielerischen Kern her ist **Beatbuddy** eigentlich nur ein durch und durch konventionelles Action-Adventure. Wir erforschen schwimmend die Gänge und Höhlen der sechs Welten von der Mine über den Dschungel bis zum Tempel, weichen Hindernissen und Fallen aus, lösen jede Menge Schalter- und Physikrätsel und verprügeln mit unseren blauen Fäusten immer mal wieder parasiten-artige Gegner. Aufgelockert wird der typische Action-Adventure-Mix regelmäßig mit ebenso typischen Fahrzeugpassagen, in denen wir Hindernisse und Gegner mit der Bordkanone unseres »Bubblebuggys« aus dem Weg räumen. Nettes Detail: **Beatbuddy** lässt sich dabei sowohl direkt per Gamepad steuern als auch indirekt mit der Maus, bei Letzterem folgt der blaue Held dann einfach unserem Mauszeiger. Beides funktioniert bei den Rätseln prima, nur in einigen hektischen Actionsequenzen hätten wir uns aber etwas mehr Präzision gewünscht.

Und so absolvieren wir unsere anfänglichen Aufgaben zwar nicht gelangweilt (dafür ist die Spielwelt zu schön), aber doch leicht desillusioniert: Wo ist denn hier nun das Zusammenspiel mit der Musik? Schließlich können wir die Hindernisse auch problemlos vollkommen unrythmisch überwinden. Doch spätestens bei der ersten Fahrzeugpassage macht es Klick und wir fangen unwillkürlich an, unseren Bubblebuggy im Takt der Musik zu bewegen – genauso unwillkürlich, wie wir bei einem Lieblingssong mit dem Fuß wippen oder dem Kopf nicken. Und plötzlich merken wir, wie sich alles leichter und flüssiger spielt. Kein Wunder, schließlich bewegt sich auch alles – einschließlich Gegner, Fallen und Hindernisse – im Takt der Musik. Klar können wir versuchen, ein Muster in den sich stetig aus- und anschaltenden Strombarrieren zu erkennen und

unsere Bewegungen entsprechend timen. Oder wir lassen uns einfach vom Rhythmus treiben und haben so die elektrische Hürde in Sekundenschnelle überwunden.

Die große Kunst von **Beatbuddy** ist es, dass der Song zwar stets im Mittelpunkt steht, anders als bei reinen Musikspielen wie **Guitar Hero** oder **Audiosurf** aber nie im Vordergrund. Wir spielen nicht die Musik, sondern mit der Musik. Ein kleiner, aber ebenso feiner wie faszinierender Unterschied. Und im gleichen Maße, wie wir die Welt erforschen, erkunden wir auch den jeweiligen Song. Anfangs hören wir nur selten mehr als einzelne

Fragmente von Rhythmus und Melodie, je mehr wir uns einer Soundquelle nähern (etwa einer pulsierenden Bassdrum-Blume)

desto stärker tritt sie in den Vordergrund. Erst bei den Fahrzeugabschnitten oder beim großen Finale des jeweiligen Levels ergeben die einzelnen Fragmente ein großes harmonisches Ganzes. Durch diese ständigen Variationen bleiben die Musikstücke auch über die 30 bis 60 Minuten Spieldauer eines Levels interessant und werden selbst für Rockfans nie nervig, auch wenn Freunde elektronischer Musik an den Dance- und Funk-Stücken naturgemäß etwas mehr Freude haben. **HK**

Die Maus klickt, der Fuß wippt



Rhythmus im Herzblut

Heiko Klinge
Redakteur
heiko@gamestar.de

Es gibt viele Songs, die ich anfangs eher mittelmäßig fand und die mir dann aber mit jedem Hördurchgang mehr ans Herz gewachsen sind. **Beatbuddy** ist so ein Song, nur eben als Spiel. Oberflächlich gesehen ist es ein zwar hübsches, aber für ein Indie Game enttäuschend konventionelles Action-Adventure mit einem coolen Elektro-Soundtrack. Wer aber genauer hinschaut und vor alleminhört, der entdeckt nach und nach, wie die einzelnen »Instrumente« harmonisch ineinander greifen und so tatsächlich ein einzigartiges Erlebnis erschaffen. Und wie bei einem guten Song höre (und sehe!) ich, dass die Künstler hier richtig viel Herzblut reingesteckt haben. Ich kann verstehen, wenn man keinen Zugang zu **Beatbuddy** findet, schließlich ist Musik immer auch Geschmackssache. Probiert haben sollte man es aber in jedem Fall!

TERMIN 6.8.2013 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Beatbuddy

Action-Adventure

Publisher Reverb
Entwickler Threaks
Sprache Englisch, dt. Untertitel
Ausstattung Download

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- wunderschöne handgezeichnete Welten
- geschmeidige Animationen
- alles bewegt sich zur Musik
- Levelbausteine wiederholen sich

SOUND

- abwechslungsreicher, hochklassiger Elektro-Soundtrack
- perfekt ans Spiel angepasst
- beatboxende Sprachausgabe

BALANCE

- perfekte Lernkurve
- knifflige, aber stets logische Puzzles
- fair gesetzte Rücksetzpunkte
- nur ein Schwierigkeitsgrad

ATMOSPÄRE

- Musik erweckt die Welt zum Leben
- viel Liebe zum Detail
- charmant-sympathischer Humor
- statische Text-Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- direkte Gamepad- oder indirekte Maussteuerung
- frei konfigurierbar
- subtile Hilfsanzeigen
- etwas unpräzise in Actionsequenzen

UMFANG

- angemessen lange Kampagne
- weder Streckungen noch Wiederholungen
- verläuft streng linear
- weder Koop- noch Multiplayer-Modus

LEVELDESIGN

- ausgewogener Mix aus Rätsel- und Actionpassagen
- überrascht bis zum Schluss mit neuen Ideen
- kaum Geheimnisse zu entdecken

RÄTSEL

- clevere Physik- und Schalter-Puzzles
- erfordern immer wieder Umdenken
- gegen Ende angenehm fordernd
- Konstruktionen teils etwas unübersichtlich

WAFFEN & EXTRAS

- Rhythmusgefühl als wichtigste Waffe
- auflockernde Fahrzeugeinlagen
- nur wenige Bewegungs- und Kampfmanöver
- Fähigkeiten werden automatisch freigeschaltet

HANDLUNG

- interessante Grundidee
- angenehm selbstironisch
- sympathische Charaktere
- viele Klischees
- enttäuschendes Ende

8/10
10/10
8/10
9/10
8/10
6/10
8/10
9/10
7/10
7/10

Musikspiel mit Rhythmus und Herz

80

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 6 Stunden

MINIMUM C2 Duo E7400
AMD G4 X2-3800+, Geforce 8800 GT
2,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E7400
AMD X2 5600+, Geforce 8800 GTS
4,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

OPTIMUM Intel Core i3-540
Athlon FX-2-350, Radeon HD-5770
4,0 GB RAM, 1,0 GB Festplatte

EINSTEIGER FÜR GESCHWITTENE PROFIS