



Broken Age



Tim Schafer ist zurück. Und verzaubert uns mit einer Welt, in der wir gerne viel länger geblieben wären. Aber (noch) nicht dürfen. Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Double Fine** Entwickler: **Double Fine (Broken Age ist das Erstlingswerk)**
Termin: **28.1.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere** Preis: **23 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Das kennt wohl jeder: Übermüdet schleppen wir uns ins Bett, machen es uns gemütlich und schlafen ein. Vielleicht träumen wir von unserem Lieblingsspiel, rosa Plüschschweinchen oder unendlichem Reichtum; doch als wir uns so richtig wohl fühlen, reißt uns der Wecker gewaltsam aus unserer Traumwelt. So ähnlich erging es uns mit dem ersten Akt des Point&Click-Adventures **Broken Age**, denn gerade als wir uns in der zauberhaften Welt eingelebt haben, ist schon wieder Schluss – zumindest bis irgend-

wann im Jahr 2014 der finale zweite Akt des Spiels erscheint.

Broken Age versetzt uns in die Haut von zwei Teenagern, Shay und Velloria, genannt Vella. Beide erleben das, was viele Ju-

gendliche in ihrem Alter auch erleben: Sie fühlen sich von ihrer Umwelt bevormundet und wollen ihr Leben endlich selbst in die Hand nehmen. Dabei könnten ihre jeweiligen Lebensumstände kaum unterschiedlicher sein. Nachdem seine Heimatwelt zerstört wurde, lebt Shay unter der Obhut eines obsessiv-fürsorglichen Computers an Bord eines Raumschiffs. Tagein, tagaus wird er gefüttert, verwöhnt und kann mit seinen drei Kuscheltierfreunden ewig gleiche, vollkommen harmlose »Abenteuer« erleben. Statt immer wieder Eiscreme-Lawinen wegzulöffeln und Knuddelattacken zu überstehen, würde er aber viel lieber die Welt sehen und sich echten Herausforderungen stellen. Vella schwebt hingegen tatsächlich in Lebensgefahr. Ihre Familie wohnt in einem Dorf, das regelmäßig von einem gigantischen Monster namens Mog Chothra heimgesucht wird. Um das fiese Viech zu besänftigen, haben die feigen Dorfbewohner die Tradition des Maidenmahls entwickelt, bei dem der Bestie alle paar Jahre die schönsten Mädchen des Ortes zum Fraß vorgeworfen werden – so auch Vella. Anders als ihre Konkurrentinnen, die sich um die vermeintliche Ehre reißen, als Monster-

Was ist Broken Age?

Wer mit dem Titel **Broken Age** nichts anfangen kann, bei dem sollten spätestens beim Namen Double Fine Adventure die Glocken läuten. Das neue Werk von Entwickler-Urgestein Tim Schafer (u.a. **Monkey Island** und **Day of the Tentacle**) hat die Kickstarter-Finanzierung quasi im Alleingang populär gemacht. Nach einigen Problemen beschloss Double Fine **Broken Age** in zwei Akten zu veröffentlichen. Wir testen hier nur den ersten Akt, der zweite folgt, für alle Käufer kostenlos, im Laufe des Jahres 2014. Erst dann vergeben wir eine Wertung für Preis/Leistung.



Snack enden zu dürfen, hat die taffe Vierzehnjährige aber nur eins im Sinn: mit der schrecklichen Sitte zu brechen und Mog Chothra umzulegen.

Beide Geschichten erleben wir vollkommen getrennt voneinander, wir wissen nicht einmal, ob sie zur selben Zeit oder in derselben Welt spielen. Das heißt auch, dass Interakti-

+ Stärken

- + tolle Spielwelt
- + witzige Dialoge
- + großartige (englische) Vertonung

- Schwächen

- flache Handlung
- sehr kurz
- zu einfach



Die **Locations** wie diese Zuflucht über den Wolken sind teils wunderschön gestaltet.



Dank des mysteriösen Wolfs **Marek** entkommt Shay der Obhut des Bordcomputers.

Gut gemacht, kleiner Welp. Wir nähern uns dem Ursprung des Notsignals ...



Vellas Abenteuer spielt sich deutlich abwechslungsreicher. Diesem **Riesenvogel** bringen wir sein Ei zurück.



Der überzogen fürsorgliche **Schiffscomputer** behandelt Shay wie sein eigenes Kind.

onen zwischen beiden Helden nicht möglich sind (in Tim Schafers Vorzeige-Adventure **Day of the Tentacle** beispielsweise konnten wir Objekte durch die Zeit reisen lassen und sie so anderen Figuren zugänglich machen). Durch einen Klick auf das jeweilige Portrait wechseln wir jederzeit zwischen beiden Helden. Obwohl uns Vellas Geschichte deutlich mehr gepackt hat, weil sie einfach schneller Fahrt aufnimmt als Shays anfänglich doch sehr eintönige Flucht aus dem Alltagstrott, sind wir in beiden Storys bereitwillig versunken. Auch weil **Broken Age** mit seinem verträumten Grafikstil einfach dazu einlädt, sich fallen zu lassen und in eine unbekannte Welt einzutauchen. Auf Bildern fällt das fast puppenhafte Aussehen der Spielfiguren und die Detailarmut mancher Hintergründe unangenehm auf, doch in Bewegung verzaubern uns viele Einzelheiten wie fallendes Laub, emsige Putzroboter, hübsche Lichteffekte und putzige Animationen. Egal, ob wir durch Shays Raumschiff streifen oder mit Vella ein kleines Küstendorf erkunden, die Designer von Double Fine bieten dem Auge reichlich Abwechslung.

Die schöne Optik täuscht aber nicht darüber hinweg, dass beide Geschichten letztlich noch unbefriedigend flach bleiben. Alle Entwicklungen bis hin zur großen »Überraschung« am Ende des ersten Akts konnten

Ein kurzes Vergnügen

wir uns schon nach gefühlten fünf Spielminuten denken. Bleibt also zu hoffen, dass der zweite Akt der Story mehr Tiefgang verleiht und die aufgeworfenen Fragen zufriedenstellend beantwortet. Denn auch unsere Helden bleiben bislang blass: Beide sind uns zwar grundsympathisch, entwickeln sich aber im Laufe ihres Abenteuers kaum weiter. Zugegeben: Eine große Wesensveränderung innerhalb von dreieinhalb Stunden durchzumachen, das wäre von – bekanntermaßen ja eher gemühtlichen Teenagern – auch ziemlich viel verlangt. So »lange« hat uns **Broken Age** nämlich beim ersten Durchspielen beschäftigt, und zwar ohne, dass wir eilig durchgerast wären. Im Gegenteil: Wir haben uns sogar gerne die Zeit genommen, um die Gespräche mit den charmanten Bewohnern der namenlosen Spielwelt zu genießen. Diese Dialoge sind nicht nur hervorragend geschrieben und sprühen vor Humor, sondern sind vor allem nahezu perfekt vertont. Kein Wunder, denn zu den englischen Sprechern zählen bekannte Schauspieler und Synchrosprecher wie Elijah Wood (**Der Herr der Ringe**), Jack Black (**School of Rock**), Will Wheaton (**Big Bang Theory**) und Jennifer Hale (**Mass Effect**). Auf eine deutsche Vertonung wurde allerdings verzichtet. Immerhin bietet **Broken Age** übersetzte Untertitel, die jedoch den Wortwitz des Originals nicht immer vollständig einfangen. Der orchestrale Soundtrack mit seinen eingängigen Melodien komplettiert die hervorragende Soundkulisse.

Zur kurzen Spielzeit trägt auch die sehr eindeutige Aufgabenstellung bei. Nie mussten wir ahnungslos durch die Gegen irren, ohne zumindest eine grundlegende Ahnung davon zu haben, was zu tun ist. Pro Bildschirm bietet **Broken Age** außerdem höchstens eine Handvoll Hotspots, mit denen wir interagieren können. Selbst wenn wir also mal festhängen, bringt uns simples Ausprobieren sehr schnell weiter. Die Rätsel selbst sind ebenfalls keine echten Kopfnüsse: Die Kombination von zwei Gegenständen im sehr übersichtlichen Drag&Drop-Inventar ist schon das höchste der Gefühle. Eine (optionale) Hot-Spot-Anzeige wäre trotzdem nett gewesen. Viel netter allerdings wäre es, wenn Double Fine im zweiten Teil die wunderschön-fremde Welt auch spielerisch in Szene setzt. Bei allem Charme: Dieser erste Teil ist mehr interaktive Geschichte als Adventure. **10**

TERMIN 28.1.2014 PREIS 23 Euro USK keine Angabe

Broken Age

Adventure

Publisher Double Fine
Entwickler Double Fine
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, zwei weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam



GRAFIK

liebevoll gestaltete Hintergründe
abwechslungsreiche Spielwelt + stimmiger Grafikstil
generell etwas detailarm

8/10

SOUND

tolle englische Sprecher
orchestraler Soundtrack + wunderschöne Melodien
keine deutsche Vertonung

10/10

BALANCE

viele Hinweise
klare Aufgaben
durchweg zu leicht

6/10

ATMOSPHERE

charmant Spielwelt
schräge Charaktere + gelungener Humor
Kommentare der Spielfiguren wiederholen sich schnell

10/10

BEDIENUNG

simpel und intuitiv + Drag&Drop-Inventar
keine Hotspot-Anzeige
wenige Interaktionsmöglichkeiten

8/10

UMFANG

zwei spielbare Helden ...
... mit jeweils eigener Geschichte + viele Schauplätze
geringe Spielzeit + kaum Wiederspielwert

5/10

HANDLUNG

zweigeteilte Geschichte
schöne Story übers Erwachsenenwerden
abruptes Ende + sehr vorhersehbar

7/10

CHARAKTERE

charmant Figuren
sympathische Helden ...
... die sehr eindimensional bleiben

9/10

DIALOGE

werden nie langweilig
erwachsener Humor + viel Sprachwitz ...
... der in den Untertiteln leider verloren geht

10/10

RÄTSEL

stets glaubwürdig
immer logisch
kaum Kombinationsrätsel + anspruchlos

6/10



Wann geht's denn los?

Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Während ich den ersten Akt von Broken Age gespielt habe, stellte sich mir ständig eine Frage: Wann geht's denn mal richtig los? Die Rätsel sind so einfach und die Geschichte bleibt so oberflächlich, dass ich das Gefühl hatte, mich noch im Auftakt des »richtigen« Spiels zu befinden – bis der Abspann über den Bildschirm lief. Verstehen Sie mich nicht falsch: Beim Spielen konnte ich für kurze Zeit wirklich abschalten. Die faszinierende Welt von Shay und Vella zu erkunden und den tollen Dialogen zu lauschen, hat mir wirklich viel Spaß gemacht. Trotzdem hätte ich von einem neuen Tim-Schafer-Adventure mehr Substanz erwartet. Mein Rat: Auf den zweiten Akt warten und es gleich in voller Länge spielen.

