

Monochroma

Kind mit kaputter Steuerung trägt Bruder mit kaputten Beinen durch Dystopia. Ob das gut geht? **Florian Heider**

Genre: **Jump&Run** Publisher: –

Entwickler: **Nowhere Studios (Monochroma ist das Erstlingswerk)**

Termin: **28.5.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **20 Euro**

Dabei hat doch alles so niedlich angefangen: Ein junger Bursche lässt mit seinem kleinen Bruder einen Drachen steigen, sie laufen zusammen durch Kornfelder und springen über Stock und Stein. Klar, jemand könnte sich dabei ein Bein brechen, aber hey, man ist schließlich nur einmal jung. Doch natürlich kommt es so, wie es kommen muss: Der Drache verheddert sich, und beim Versuch, ihn zu befreien, krachen die beiden durch ein Scheunendach. Zwar kommt der ältere ohne Verletzungen davon, allerdings muss er seinen kleinen Bruder fortan Huckepack tragen. Das bildet aber nur den Auftakt des Indie-Jump&Runs Monochroma. Auf ihrer beschwerlichen Heimreise machen die Brüder nämlich eine schockierende Entdeckung, und wir müssen fortan ordentlich Hirnschmalz und Geschick an den Tag legen, um sie vor dem finsternen Boss eines tyrannischen Konzerns zu beschützen.

Wie die beiden heißen, wer sie sind und wo sie eigentlich herkommen, wissen wir nicht, denn ähnlich wie im Indie-Hit Limbo werden wir auch hier in eine atmosphärische, aber kalte und unwirtliche Welt geworfen, die mehr Fragen offen lässt, als sie beantwortet. Die wenigen uns gutgesinnten Personen, denen wir im Laufe des fünfstündigen Abenteuers begegnen, helfen uns auch nicht unbedingt weiter, denn in Monochroma gibt es keine einzige Dialogzeile. Wer

Fakten

- X vier Abschnitte
- X komplett ohne Dialoge
- X fünf Stunden Spielzeit
- X zwei Hauptdarsteller

mehr über die Hintergründe der dystopischen Spielwelt erfahren will, muss seine Augen zum Beispiel nach Plakatwänden offen halten, die hier und da in den vier Abschnitten verteilt wurden und kleine Erklärungen liefern. Eine kluge Entscheidung, weil das Gefühl

Schwarz, weiß, rot...egal

Menno, ich hab mich doch eigentlich so darauf gefreut. Monochroma ist wieder so ein klassischer Fall von »wäre mit mehr Feinschliff ein deutlich besseres Spiel geworden«. Die Story des Indie-Abenteuers erreicht zwar längst nicht die Klasse eines Limbo, unterhält dennoch über die gesamte Spielzeit hinweg. Doch was nützt mir eine atmosphärische Welt, wenn die Steuerung wirkt, als hätte sich der junge Hauptdarsteller an Mutters Schnapspralinenvorrat vergriffen. Korrigiere: Mutters Schnapsvorrat. Punktgenaue Landungen? Eher ein Glückspiel. So verkommen die eigentlich coolen Rätsel und Sprungpassagen oft zur Geduldsprobe. Und wenn's dann doch klappt, lauern immer noch einige heftige Bugs, um mir einen Wutanfall zu bescheren. Schade drum.



Florian Heider



Idyllischer Anfang: Zu Beginn unseres Abenteuers geht es unserem kleinen Bruder noch gut, später müssen wir ihn aber Huckepack nehmen.



Manchmal kommt Farbe ins Spiel: Auf den ersten Blick wirkt das Rot bedeutungsschwanger, allerdings steckt nichts dahinter.

der Isolation so noch besser zur Geltung kommt. An die für etliche Interpretationsmöglichkeiten offene Geschichte eines Limbo kommt Monochroma allerdings nie heran, gerade die Auflösung bleibt enttäuschend platt. Bei der in Schwarz-Weiß gehaltenen Spielwelt hat sich der Indie-Plattformer übrigens ebenfalls von Limbo inspirieren lassen. Mit einem Unterschied: Gelegentlich durchbricht ein kräftiges Rot die graue Spielwelt. Das wirkt anfangs mysteriös und symbolträchtig, entpuppt sich allerdings irgendwann als »Style over Substance«-Masche. Hier ein roter Schal am Hals des Protagonisten, dort der rotgestreifte Pullover eines Bösewichts, und mittendrin rote Markisen und Traktoren. Das suggeriert zwar einen tieferen Sinn, ergibt aber schlicht keinen.

Großes Lob hingegen gebührt den Entwicklern für die zahlreichen gelungenen Rätsel- und Geschicklichkeitseinlagen. Mal flüchten wir über Häuserdächer, mal verstecken wir uns vor dem ausgesandten Schlägertypen des Konzern-Bosses – wir sind schließlich ein wehrloser Bub –, mal lösen wir Schalterrätsel und mal bedienen wir Kräne, um Plattformen in die passende Position zu bringen. Meistens sind die Knobeleien an unseren kleinen Bruder gekoppelt. Mit ihm auf dem Rücken springt es sich nämlich nicht so gut. Da der kleine Mann aber schnell Angst bekommt, können wir ihn nur an einer gut beleuchteten Stelle absetzen. Eine coole Idee, allerdings wissen wir zu oft und zu schnell, was zu tun ist, wenn es im Umkreis von einem Kilometer nur eine Laterne gibt. Unglücklicherweise wird ein Großteil des spielerischen Potenzials im Keim erstickt. Das hat zwei Gründe: Zum einen ist die Steuerung viel zu träge und ungenau. In Kombination mit den nicht immer fair verteilten Rücksetzpunkten kommt stellenweise großer Frust auf. Mit Grauen denken wir beispielsweise an jene fiese Stelle, in der wir mehrere Minuten auf einer schwimmenden Kiste balancieren sollen, nur um kurz vor dem Erfolgserlebnis draufzugehen und nochmal komplett von vorne anzufangen zu müssen. Zum anderen trüben einige fiese Bugs den Spielspaß: Mal rutschen wir von einer Plattform, mal springen wir nicht richtig von einem Seil ab und mal müssen wir sogar den Spielstand neu laden, weil ein Gegenstand, den wir zur Lösung eines Rätsels benötigen, urplötzlich verschwunden ist. **FH**

Monochroma

Publisher – Entwickler **Nowhere Studios**

Sprache Deutsch, Englisch

Ausstattung – (Download)

PRO / KONTRA

- atmosphärische Spielwelt
- gelungene Rätsel- und Sprungpassagen
- interessante Schwarz-Weiß-Optik
- ungenauere Steuerung
- viele Bugs
- bemüht bedeutungsschwanger
- Checkpoints nicht immer fair verteilt

Nette Idee, unzureichend umgesetzt.

