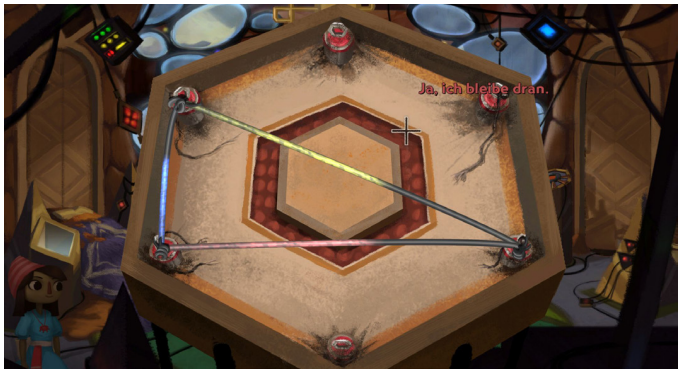
Gerade mal drei neue Bildschirme bietet Akt 2. Obwohl sich die Gebiete teilweise drastisch verändert haben, ist das wirklich enttäuschend.



An diesen Anblick gewöhnen Sie sich besser. Das vertrackte Kabelrätsel wird im Finale bis weit über das erträgliche Maß ausgereizt.

Broken Age

Ein krasser Bruch

Über ein Jahr nach dem Release von Akt 1 wird aus Broken Age endlich ein komplettes Spiel. Doch statt nur die Fäden des ersten Teils aufzugreifen, krempelt Akt 2 das Spielerlebnis gehörig um. Von Johannes Rohe

Genre: **Adventure** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Double Fine** Termin: **28.4.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren**
Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM-frei: **ja (GOG.com, Handel)**

Auf DVD: Video

TEST

Eintausendeinhundertfünfundsiebzig Tage liegen zwischen dem 8. Februar 2012 und dem 28. April 2015. So lange hat es gedauert, bis aus der Kickstarter-Kampagne für Broken Age, damals noch unter dem Projektnamen Double Fine Adventure, ein fertiges Spiel geworden ist. In diesen Zeitraum fallen nicht nur vier Releaseverschiebungen, sondern auch eine ungeplante Zweiteilung: Trotz satter 3,3 Millionen Dollar Kickstarter-Einnahmen ging Double Fine unterwegs das Geld aus. Um Broken Age überhaupt fertigstellen zu können, wurde Akt 1 des Point&Click-Abenteuers bereits im Januar 2014 veröffentlicht. Mit den Einnahmen wurde die Entwicklung von Akt 2 finanziert.

(K)ein Rückblick

Broken Age erzählt die Geschichten von Shae und Vella, zwei jungen Teenies, die in sehr unterschiedlichen Welten groß werden. Shae lebt, seit er denken kann, auf einem Raumschiff, das von seiner Mama, einem überfürsorglichen Bordcomputer, kontrolliert wird. Statt echte Abenteuer zu erleben, rettet der Junge tagein tagaus seine Kuscheltierfreunde vor Eiscremelawinen oder übersteht Knuddelattacken. Kein Wunder, dass der Junge alles daran setzt, aus seinem Alltag auszubrechen. Vella steckt dagegen wirklich in der Tinte. Sie soll beim sogenannten Maidenmahl an ein fieses Monster verfüttert werden. Und das passt dem taffen Mädchen so gar nicht.

Doch gerade als der erste Akt nach einem mäßig überraschenden Twist endlich in Fahrt zu kommen scheint, ist nach nur dreieinhalb Stunden Spielzeit plötzlich alles schon wieder vorbei, und wir fühlen uns hängen gelassen. Angesichts der langen Produktionszeit und der hohen Einnahmen hatten wir doch etwas mehr erwartet. Kann Akt 2 den losen Faden wieder aufnehmen,

Der Grafikstil von Broken Age ist ziemlich unspektakulär aber einfach stimmig und schön.

 Das Budget von Broken Age entspricht in etwa dem von Grim Fandango.

Die sympathischen Charaktere bieten reichlich Gelegenheit für zahlreiche witzige oder interessante Gespräche.

die Geschichte um die Teenager Shae und Vella befriedigend zu Ende stricken und aus Broken Age eine runde Sache machen?

Genau so abrupt wie Akt 1 endet, beginnt der zweite Teil, auf ein »Was bisher geschah« pfeifen die Entwickler. Das mag zwar nur konsequent sein, schließlich hätten Akt 1 und 2 ursprünglich gemeinsam veröffentlicht werden sollen, die Realität ist aber nun mal eine andere: Nach mehr als einem Jahr sind Details über Handlung und Charaktere, die teilweise sogar für Rätsel wichtig werden, längst aus unserem Gedächtnis verschwunden. Ein Rückblick wäre also eigentlich Pflicht gewesen.

Akt 2 beginnt genau dort, wo wir Vella und Shae verlassen haben. Erneut greifen wir den beiden bei ihren Vorhaben unter die Arme und wechseln dabei nach Belieben zwischen den Charakteren hin und her. Gerade zu Beginn konfrontiert uns der zweite Teil von Broken Age erneut mit interessanten Fragen und hält einige wirklich überraschende Erkenntnisse über Shaes Herkunft bereit, die unsere Neugier noch weiter schüren. Der tolle Auftakt weckt allerdings Hoffnungen, die die Geschichte nicht halten kann. Weder Shae noch Vella machen eine echte Entwicklung durch – von einer eigentlich von uns erwarteten Coming-of-Age-Geschichte ist hier kaum etwas zu sehen. Die Schurken und ihre Pläne, die erst gegen Ende enthüllt werden, bleiben auch platt, und das Finale ist unspektakulär. Gerade im Kontrast zum tollen Beginn fällt die Auflösung geradezu enttäuschend aus.

Nur bekannte Gesichter

Hinzu kommt, dass es kaum etwas zu entdecken gibt. Im gesamten zweiten Akt, der mit acht Stunden mehr als doppelt so viel Spielzeit im Gepäck hat wie der erste Part, besuchen wir lediglich vier unverbrauchte Bildschirme (drei davon nur für wenige Minuten im Finale) und lernen einen neuen Charakter kennen. Den Rest der Zeit durchforsten wir mit Vella und Shae altbekannte Wirkungsstätten und quasseln mit denselben skurrilen Figuren wie in Akt 1. Immerhin haben die Schauplätze und ihre Bewohner, die durch den unaufgeregten, aber einfach stimmigen Grafikstil wieder wunderschön dargestellt werden, einige Veränderungen durchgemacht. Baumfäller Curtis versucht sich jetzt etwa als Metallarbeiter, und auch andere Figuren bieten zahlreiche frische Dialogoptionen, die genau so unterhaltsam sind wie in Akt 1. Echte Überraschungsmomente wie beim ersten Kontakt mit einer durchgeknallten Sekte in ihrem luftigen Wolkenheim fehlen aber. Nach so langer Entwicklungszeit wäre da deutlich mehr drin gewesen.

Holzfäller Curtis hat umgeschult und versucht jetzt, selbstgegossene Metallfiguren zu verticken.

Drei clevere Kopfnüsse

Broken Age bietet wirklich viele ungewöhnliche Rätsel, die unsere Hirnzellen auf unterschiedliche Art und Weise fordern. Hier übernimmt Vella die Kontrolle über einen Bordcomputer und nutzt die Systeme des Schiffs für ihre Zwecke.

In diesem Rätsel müssen wir anhand mehrerer Bilder und Texte Hinweise über Shaes Schuhwerk sammeln. Echte Kopfarbeit.

Diese Zeichnung verrät uns, wie wir einen vertrackten Knoten lösen. Das Problem: In einem Dialograetsel müssen wir einem anderen Charakter mit bildhaften Umschreibungen sagen, was er zu tun hat.

Rätsel nach klassischer Bauart

Wo die Story in Akt 2 einen Gang zurückschaltet und die Spielwelt nur Altbekanntes neu aufwärmt, tischt Broken Age an anderer Stelle unerwartet dick auf. Die Rätsel sind viel kreativer, abwechslungsreicher und deutlich kniffliger, als wir es vom ersten Akt, aber auch von anderen modernen Adventures wie The Book of Unwritten Tales 2, gewohnt sind. Statt nur Kombinationsrätsel zu bieten, konfrontiert uns Broken Age teilweise mit echten Denksportaufgaben, etwa wenn wir anhand mehrerer Bilder und Texte Rückschlüsse auf Shaes Schuhwerk in verschiedenen Altersstufen ziehen müssen. Das geht nur, wenn wir uns fleißig Notizen machen – ganz klassisch analog mit Stift und Papier. Nach der Lösung solcher Aufgaben fühlen wir uns wie echte Genies – ein Gefühl, das uns Adventures heute viel zu selten vermitteln. Einige Male schießt Broken Age aber auch deutlich über das Ziel hinaus. So hat sich der Bürgermeister von Muschelhöhe an einer Pfeife verschluckt, die wir gerne aus seinem Hals herausholen würden. Unsere Spielfigur weigert sich aber beharrlich, dem armen Kerl einfach mal einen ordentlichen Klaps zu verpassen. Die geforderte Lösung des Problems – die wir hier natürlich nicht verraten wollen – wirkt völlig konstruiert und ist alles andere als logisch, sodass wir nur durch nerviges Rumprobieren darauf gestoßen sind.

Hölzerne Übersetzung

Ungenauigkeiten in der deutschen Übersetzung kommen erschwerend hinzu. In der geschilderten Szene erhalten wir auf Deutsch den Hinweis, dem Bürgermeister einen Schlag in den Unterleib zu verpassen. Autsch! Das englische Original spricht hier von »pressure«, also Druck, und bringt uns so auf die richtige Fährte. An anderer Stelle sollen wir einen sprechenden Baum mit einem Witz zum Lachen bringen. Das wäre angesichts des knorrigen Humors des Gehölzes selbst dann nicht ganz leicht, wenn die zweideutige Pointe nicht auch noch völlig übersetzungsresistent wäre und sich nur mit Um-die-Ecke-denken erahnen ließe. Das ist nicht nur für uns Spieler doof, sondern auch für die deutschen Synchronsprecher, die exzellente Arbeit abliefern und ihren englischen Konterparts wie Elijah Wood und Jennifer Hale in nichts nachstehen. Spieler mit ordentlichen Englischkenntnissen schalten aufgrund der Übersetzungsmängel lieber auf den O-Ton um. JO

Akt 2 beginnt genau wie Akt 1: Shae und Vella befinden sich in zwei getrennten Welten.

Eine abgekühlte Liebe

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Argh! Einerseits bessert die Truppe um Tim Schafer im zweiten Akt von Broken Age einen meiner Hauptkritikpunkte des ersten Teils aus und macht aus dem seichten interaktiven Bilderbuch ein echtes Knobeladventure, das meine grauen Zellen mal wieder richtig auf die Probe stellt, andererseits verlieren sie dabei genau die Dinge aus den Augen, die ich bislang so geliebt habe: Die fantastische Spielwelt bleibt abseits kleiner Veränderungen völlig statisch. Neue Ideen oder Überraschungen? Fehlanzeige! Und die Story, die so viel Potenzial hatte, wird über lange Strecken des zweiten Akts schleifen gelassen und dann zu einem lahmen Ende geführt. So eine Enttäuschung. Allein schon dank seiner fantastischen Präsentation und der sympathischen Charaktere kann Broken Age mein Herz zwar immer noch erwärmen, aber die ganz große Liebe ist verflogen.

Broken Age

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E2160 / Athlon 64 X2 4000+	Core 2 Duo E7600/ A64 X2 6400+
Geforce GTX 260 / Radeon HD 4870	Geforce GTX 460 / Radeon HD 6850
2 GB RAM, 1,5 GB Festplatte	3 GB RAM, 1,5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ fantastische deutsche Sprecher + ebenso gute optionale englische Sprachausgabe + wunderschöne orchestrale Musik + stimmige Kinderbuch-Optik − abgehackte Sprachsamples

SPIELDESIGN

+ außergewöhnliches Rätseldesign + Dialograetsel, Kombinationsrätsel und echte Denkaufgaben + simple, eingängige Steuerung − manche Kopfnüsse arg unlogisch − keine Hotspot-Anzeige

BALANCE

+ Akt 2 mit herausfordernden Kopfnüssen + stets klare Ziele - im ersten Akt deutlich zu leicht − einige Aufgaben erfordern Trial and Error − Übersetzungsfehler erschweren die Rätsel

ATMOSPHÄRE/STORY

+ liebevoll gezeichnete Charaktere + überraschende Wendungen + ideenreiche, sympathische Spielwelt + umfangreiche, durchweg interessante Dialoge − unspektakuläres Finale

UMFANG

+ angemessene Adventure-Spielzeit + zwei spielbare Helden − kein Wiederspielwert − umfassendes Umgebungs-Recycling − ab Akt 2 kaum neue Charaktere

FAZIT

Zwei grundverschiedene Akte mit eigenen Stärken und Schwächen. Das bezaubernde Broken Age ist bei weitem nicht perfekt.

78