

The Lion's Song

WIENER GENIESTREICH

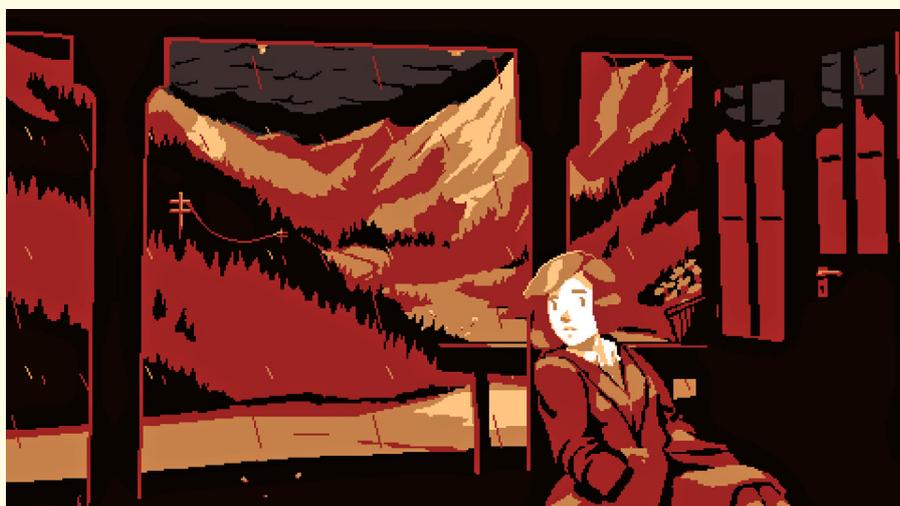


Genre: **Adventure** Publisher: **Mi'pu'mi Games** Entwickler: **Mi'pu'mi Games** Termin: **13.7.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Im episodischen Indie-Adventure The Lion's Song begeben wir uns auf eine Reise in die Köpfe von drei Genies, auf der Suche nach ihrer Inspiration. von Manuel Fritsch

Meine romantische Vorstellung will, dass Texte zu schreiben ein bisschen wie Bildhauerei ist. Das unbeschriebene Blatt ist der Granitblock und die Tastatur der Meißel, mit dem Wörter aus dem Felsen geschlagen werden. Wort für Wort formt sich das Werk, und immer wieder geht der unzufriedene, korrigierende Blick über die Zeilen, um Sätze mit der Feile zu bearbeiten, bis das Gesagte einigermaßen dem entspricht, was in der Vorstellung bereits existierte.

Und während sich Stunde um Stunde der Korpus formt und sich die finale Form immer weiter abbildet, stelle ich mir die Frage, wie ich den Einstieg in diesen Text aufbaue, damit Sie als Leser direkt gefesselt sind und dranbleiben? Versuche ich, das Spiel, um das es gehen soll, möglichst bildlich zu beschreiben? Ich könnte mit der Nacherzäh-



Das ganze Spiel ist in einem reduzierten Pixel-Sepia-Look gehalten und schafft es trotz oder gerade durch diese Limitierung, viele sehr stimmungsvolle Situationen zu erzeugen.

lung einer packenden Situation aus dem Spiel beginnen, die Sie direkt ins Geschehen reinzieht. Oder steige ich auf einer reflektierenden Ebene ein, weil mich das Spiel zum Nachdenken über Schaffensprozesse und Kreativität gebracht hat? Diesen Kampf kennen alle künstlerisch tätigen Menschen.

Nicht nur als Autor stellt sich oft die Frage nach der Inspiration für die eigene, kreative Arbeit. Dieses Ringen mit sich selbst, die Suche nach Ideen und das Streben nach Anerkennung stehen im Mittelpunkt der vier Episoden des narrativen Adventures The Lion's Song des Wiener Entwicklerstudios Mi'pu'mi Games. Die Geschichten des Spiels sind ebenfalls in der österreichischen Metropole angesiedelt, am Vorabend des ersten Weltkriegs. In einer Zeit, in der Kutschen das Stadtbild prägten und Männer Hüte und mächtige Schnauzbärte trugen.

Drei brillante Köpfe

In jeder der vier gut einstündigen Episoden erleben wir die Selbstfindungsgeschichte eines Menschen vor der Kulisse dieser kulturellen Hochburg, die Wien damals darstellte. Die unterschiedlichen Erzählungen sind clever, aber ungezwungen miteinander verwoben. Als Erstes begleiten wir Emma, eine hochtalentierte Komponistin, die von ihrem Professor und Mentor unter enormen Druck gesetzt wird. Beim Schreiben ihrer nächsten Komposition muss sie nicht nur ihre innere Ruhe finden, sondern wird auch mit Fragen



Die einzelnen Episoden haben jeweils eine andere Hauptfigur, deren Geschichten sich leicht überschneiden und in Episode 4 ihren Abschluss finden.



Die zweite Episode dreht sich um einen Künstler, der die Gabe hat, die Facetten eines Menschen zu sehen und bildlich festhalten zu können.



Der heimliche Star des Spiels ist die Innenstadt von Wien am Vorabend des ersten Weltkriegs, in der alle Geschichten angesiedelt sind.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Die Charaktere von *The Lion's Song*, ihre persönlichen Geschichten und Kämpfe haben mich noch lange nach dem Beenden der vier kurzen, aber intensiven Episoden beschäftigt. Das Adventure zeigt, warum Videospiele das prägendste Medium unserer Zeit sind: Es schafft wie kein zweites, uns aktiv an menschlichen Geschichten teilhaben zu lassen. Ich erlebe hautnah mit, wie eine Musikerin unter dem Druck und an einer unerfüllten Liebe fast zerbricht und das Genie einer Jahrhundert-Mathematikerin verkannt wird, nur weil sie das »falsche« Geschlecht hat. Diese Erlebnisse regen zum Nachdenken an, lassen mich kreative Schaffensprozesse erleben und soziale Konventionen hinterfragen. Und es passiert bringt mir das Spiel auch noch die faszinierende, pulsierende Stimmung dieser Epoche im Wien vor dem Ersten Weltkrieg näher. Toll!

über eine enttäuschte Liebe, Freundschaft und ihre Herkunft konfrontiert. In der zweiten Episode begleiten wir einen aufstrebenden jungen Maler, der die Gabe besitzt, die verschiedenen Facetten von Menschen bildlich sehen zu können, während sich Episode 3 darum dreht, wie eine brillante Mathematikerin sich in einer von Männern dominierten Welt und Zeitepoche behaupten muss, um gehört zu werden.

Hinter den Augen der Genies

The Lion's Song schenkt seinen Charakteren sehr viel Respekt, Zeit und Aufmerksamkeit, um Gefühle, Ängste und Innenleben darzulegen. Das geschieht primär durch die Ausformulierung von inneren Monologen oder in Gesprächen mit anderen Charakteren. Besonders gelungen ist dabei die Visualisierung der kreativen Schaffens- und Denkprozesse. Wenn wir als der Maler mit Menschen reden, sehen wir die Welt aus seinen Augen und die schemenhaft aufflackernden Charakterzüge seiner Gesprächspartner. Oder wir interagieren mit der komplexen und völ-

lig anders ausgestalteten Gedankenwelt der Mathematikerin, die eine neuartige Theorie ausformulieren will. Kurvendiagramme und Parabeln sind in der Luft dargestellt. Während die Spielfigur grübelt, können wir mit der Maus die Kurve manipulieren, um auf die Lösung zu kommen. Auf Klick formuliert die Figur die daraus resultierende Schlussfolgerung laut aus und kommentiert, ob diese sinnvoll erscheint oder einer gedanklichen Sackgasse entspricht. Diese Interaktionen gehen nicht als richtige Rätsel durch, aber bringen trotzdem eine große Immersion mit sich, da wir aktiv am Schaffensprozess beteiligt sind. Als Musikerin finden wir durch das Betrachten der Umgebung Inspiration für Melodien oder versuchen den gleichmäßigen Rhythmus des trommelnden Regens zu isolieren, um den inneren Ruhepol zu finden. So formen sich Emmas Kompositionen, die Bilder des Malers und die mathematische Formel Stück für Stück bis zum jeweiligen Finale, während parallel dazu vergleichsweise ernste Themen wie Familie, Freundschaft und soziale Ungerechtigkeit einfühlsam in der Handlung verarbeitet werden.

Die Interaktionsmöglichkeiten sind auf die Auswahl von Dialogzeilen und kleinere Entscheidungen limitiert, die aber Auswirkungen auf die Erzählung haben. So gibt es ein paar Schlüsselmomente, bei denen eine Abzweigung möglich ist oder andere Konsequenzen folgen, je nachdem, wie wir die Figur agieren lassen. Nach dem Beenden einer Episode erlaubt es das Spiel, an diesen Schlüsselszenen erneut ins Spiel einzutauschen, um den alternativen Verlauf der Story sehen zu können. Im Hauptmenü können wir in der »Galerie der Verbindungen« (einer Art virtuellem Museum) die entdeckten Verstrickungen der Geschichten und Charaktere anschauen, die dann in der vierten Episode namens »Closure« gekonnt und erzählerisch rund zum Abschluss gebracht werden.

Trendfarbe Sepia

Das gesamte Spiel ist in einem handgezeichneten, reduzierten Pixelstil mit wenigen Animationen im Sepia-Look gehalten. Die rot-braun-beige Farbpalette lässt das Spiel passend zur Zeitepoche des frühen 20. Jahrhunderts wie eine interaktive Postkartensammlung wirken. Schade, dass das

Budget des Spiels wohl nicht groß genug war, um die toll geschriebenen Dialoge von Schauspielern sprechen zu lassen. Der typische Wiener Schmäh transportiert sich zwar auch in Schriftform ganz ordentlich, aber eine komplette Vertonung mit dem unverkennbaren Sprachklang der österreichischen Metropole hätte dem Spiel das Sahne-, Verzeihung: »Schlagobers-Häubchen« aufgesetzt. Trotz dieses Wermutstropfens ist *The Lion's Song* eine absolute Empfehlung für Spieler, denen ungewöhnliche Themen und interessante Charaktere am Herzen liegen. Probieren Sie es aus: Die erste Episode des Spiels können Sie sich umsonst auf Steam herunterladen. ★

THE LION'S SONG

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo / Athlon 64 X2 3600+
Geforce 9500 GT / Radeon HD 2600
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo / Athlon 64 X2 3600+
Geforce 9500 GT / Radeon HD 2600
1 GB RAM, 500 MB Festplatte

PRÄSENTATION

- ungewöhnlicher Sepia-Look
- stimmungsvolle Musikunterma-
lung
- gut geschriebene Dialoge
- handgezeichnete Pixelgrafik
- keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- abwechslungsreiche Settings
- vielfältige Dialogoptionen
- Entscheidungen haben Auswirkungen
- sehr geringe Interakti-
vität
- keine spielerische Spannungskurve

BALANCE

- sehr zugänglich
- keine Frustrationsmomente
- der Story ist leicht
zu folgen
- keine echten Rätsel

ATMOSPHERE / STORY

- Einblick in Gedankenwelt von Genies
- faszinierende Zeitepoche
- berührende Momente
- clevere Überschneidungen zwischen
Episoden
- regt zum Nachdenken und Reflektieren an

UMFANG

- Entscheidungssituationen später einzeln anwählbar
- interak-
tives Menü mit freischaltbaren Extras
- nur geringer Wiederspiel-
wert
- wenig abseits der Story zu entdecken

FAZIT

**Spielerisch limitiertes, aber einfühl-
sames Story-Adventure mit inspirie-
rendem Perspektivenwechsel in die
Gedankenwelt von kreativen Genies.**

