

Q.U.B.E. 2

QUADRATISCH, KNIFFLIG, GUT!

Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **Trapped Nerve Games** Entwickler: **Toxic Game** Termin: **13.3.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Q.U.B.E. 2 verbessert den Vorgänger in allen Punkten und liefert neues (Würfel)-Futter für alle Rätsel- und Knobelfans, die auf Spiele wie Portal stehen. Von Manuel Fritsch

Spiele wie Antichamber, Chromagun oder auch Q.U.B.E (2012) sind zwar unverkennbar von Portal inspiriert, aber schaffen es dank eigener Ideen und neuen Räselmechaniken, das Genre zu bereichern. Auch die nun veröffentlichte Fortsetzung Q.U.B.E. 2 des Entwicklerstudios Toxic Games bleibt dem Grundprinzip treu: Wir durchlaufen einzelne »Testkammern«, in denen eine Reihe von abstrakten Logikrätseln auf uns warten, deren Lösung uns zum Ausgang führt. Während man dem ersten Teil noch anmerkte, dass das Spiel als Teil eines Studentenprojekts entstand, präsentiert sich Q.U.B.E. 2 von Anfang an deutlich hübscher und professioneller. Knackige Texturen, reflektie-

rende Oberflächen sowie spürbar mehr Umgebungsdetails und Abwechslung im Design zeigen klar, welche enorme Entwicklung das Team in den letzten sechs Jahren seit ihrem Debut gemacht hat.

Hauptfigur in Q.U.B.E. 2 ist Dr. Amelia Cross, eine Archäologin, die aus unbekanntem Gründen in den sandbedeckten Ruinen einer außerirdischen Landschaft aufwacht. Dank der typischen Videospiel-Amnesie hat Dr. Cross vergessen, wo sie sich befindet und wie sie überhaupt dorthin gelangt ist. Zu Glück gibt es noch eine weitere Überlebende, Commander Sutcliffe, die sich per Funk in meldet und Amelia dabei hilft, die Alienstruktur zu durchqueren, um einen Weg nach Hause zu finden.

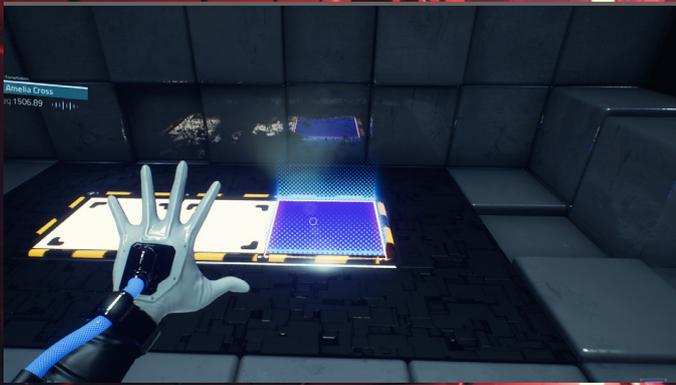
Zwei (f)linke Hände

Die größte Hilfe sind allerdings die beiden Handschuhe des Raumanzugs, die es der Heldin erlauben, mit der Umgebung zu interagieren. Mit der linken Hand kann sie bestimmte Flächen einfärben, mit der rechten

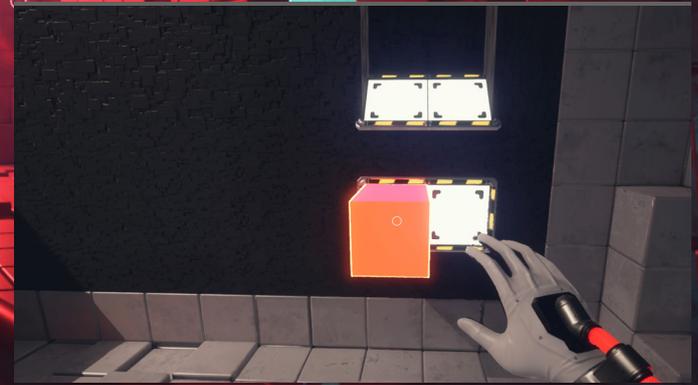
lassen sich diese manipulieren. Schnell lernen wir die unterschiedlichen Eigenschaften und Wirkung der Farben kennen: Blaue Flächen verhalten sich wie Sprungfedern, orangefarbene Kacheln sind bewegliche Plattformen, und grüne Felder können quadratische Würfel erzeugen. Diese neu erlernten Fähigkeiten sind praktisch, um die ersten Hindernisse zu überwinden. Laufen wir auf eine blaue Bodenkachel, katapultiert uns diese in luftige Höhen, um die Tür zum nächsten Raum zu erreichen. Alternativ können wir die Fläche orange einfärben, uns darauf stellen und mit der rechten Hand aktivieren. So schiebt uns das sich ausfahrende Rechteck nach oben, und wir können von der erhöhten Position auf das Plateau mit dem Ausgang springen. Genügt es in den frühen der rund 80 Räselkammern zum Beispiel noch, einen grünen Würfel von einer blauen Schrägfläche abprallen zu lassen, damit dieser auf einer Druckplatte landet und eine Tür für uns öffnet, so steigert sich die Komplexität im Laufe der rund fünfstündigen Kampa-



Wie auch im Vorgänger gilt es in Q.U.B.E. 2 immer komplexere Puzzles zu lösen, um den Ausgang des aktuellen Raums zu erreichen.



Unser Raumanzug hat besondere Fähigkeiten. Mit der linken Hand können wir weiße Kacheln in drei unterschiedlichen Farbe einfärben.



Die rechte Hand kann mit Objekten wie Schaltern, Knöpfen und auch unseren gesetzten Farbkacheln interagieren.

gne deutlich. Im letzten Drittel sind die Lösungen auch für Profis nicht mehr direkt ersichtlich und erfordern umsichtige Planung und die geschickte Koordination mehrerer in sich verschachtelter Aktionen. In bestimmten Situationen ist auch das richtige Timing entscheidend. Die drei Farben Blau,

Orange und Grün und deren Funktionalität bleiben das ganze Spiel über gleich, werden aber regelmäßig mit zusätzlichen Mechaniken ergänzt. So lassen sich im Verlauf des Spiels Blöcke mit Öl rutschig machen und anzünden, um etwa brennbare Türen zu öffnen. Auch Dinge wie Magnetismus und Windkraft muss man sich auf seiner Reise zur Lösung der Rätsel nutzbar machen.

Alle Rätsel sind so gestaltet, dass man sich nicht in Sackgassen bauen kann. Ein Hilfesystem fehlt zwar, aber die Spielwelt ist so aufgebaut, dass die einzelnen Rätselsegmente innerhalb eines Kapitels in beliebiger Reihenfolge angegangen werden können. In der Mitte der abwechslungsreich gestalteten Areale stehen große Generatoren und Maschinen, die mit dicken Energieleitungen zu den mit Rätseln gefüllten Räumen führen. Diese halboffene Struktur erlaubt es, sich bei Denkblockaden einfach an einem anderen Rätsel zu versuchen.

Eine rätselhafte Geschichte

Auf dem Weg wird die Geschichte über weitere Funksprüche und einige stimmungsvoll inszenierten Sequenzen weitererzählt. Die Dialoge sind gut geschrieben und von professionellen Sprechern vorgetragen. Eine deutsche Sprachausgabe gibt es derzeit nicht, aber auf Wunsch können deutsche Untertitel eingeblendet werden. Dank des spannenden und leicht unheimlich ange-

hauchten Science-Fiction-Settings gelingt es den Autoren sogar, die sehr abstrakte Rätselmechanik zumindest einigermaßen plausibel mit der Geschichte zu verknüpfen. Auch die Präsentation des Spiels trägt mit atmosphärischem Lichtdesign und der gelungenen Ausgestaltung der Umgebung viel zur mysteriösen Stimmung bei. Vom sterilen Vorgänger Q.U.B.E. und der erst im Director's Cut nachträglich eingefügten Geschichte hebt sich dieser Nachfolger meilenweit ab. Q.U.B.E. 2 ist eine große Empfehlung für alle Rätsel- und SciFi-Freunde und dank seines angenehmen und langsam ansteigenden Schwierigkeitsgrads auch für Genre-Neulinge sehr zu empfehlen. ★



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ich mochte bereits den Director's Cut des Vorgängers Q.U.B.E. sehr gerne, aber Toxic Games hat sich mit dem zweiten Teil in allen Punkten übertroufen. Die abwechslungsreiche Präsentation der Welt, das stimmungsvolle SciFi-Setting und auch das Rätseldesign haben mich über die gesamte Kampagne begeistert. Auch wenn es mir anfangs deutlich zu einfach war und ich erst im letzten Drittel ins Grübeln kam: Der Spielfluss und das Pacing machen Freude, und man fühlt sich einfach gut, weil man sich ständig so unfassbar schlau vor kommt! Dass die Rätsel dann auch noch von einer interessanten Geschichte begleitet werden, ist das Sahnehäubchen auf diesem toll inszenierten und abwechslungsreichen Ego-Puzzler.



Die Umgebung verändert sich. Wir sind nicht nur in dunklen Innenräumen unterwegs.

Q.U.B.E. 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4300 / Athlon II X2 240	i7 3770 / AMD FX-8350
Geforce GTX 470 / Radeon 6870 HD	Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X
4 GB RAM, 4 GB Festplatte	8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- professionelle Sprecherinnen
- detaillierte Modelle und Texturen
- grafisch abwechslungsreiche Areale
- stimmungsvoller Einsatz von Licht und Schatten
- schwache Soundkulisse

SPIELDESIGN



- clevere Rätselmechaniken
- Rätsel wiederholen sich nicht
- kein Neuladen bei Fehlern nötig
- Reihenfolge frei wählbar
- immer gleiche »Starte Generator«-Mission je Kapitel

BALANCE



- intuitive Rätselmechanik
- Schwierigkeitsgrad steigt kontinuierlich
- vereinzelte Timing-Rätsel fair gestaltet
- kein Hilfesystem
- wird erst im letzten Drittel wirklich knifflig

ATMOSPHÄRE / STORY



- gut erzählte Story
- glaubhaftes Setting
- Begründung für Rätsel in Story integriert
- cleveres Finale regt zum Nachdenken an
- Protagonistin mit Klischee-Videospiel-Amnesie

UMFANG



- Kampagne mit elf Kapiteln
- über 80 unterschiedliche Levels
- fünf Stunden Spielzeit
- Levels nicht einzeln anwählbar
- geringer Wiederspielwert

FAZIT

Gelungene und atmosphärisch dichte Fortsetzung des Puzzle-Adventures, die mit ihren cleveren Rätseln und Mechaniken überzeugt.

