

Forgotton Anne

HEIMKEHR MIT HINDERNISSEN

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Throughline Games** Termin: **15.5.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Chihiro, Mononoke, Nausicaä, Anne. Wie ihre Inspirationsquelle Studio Ghibli setzen Throughline Games auf eine starke weibliche Heldin. Von Florian Zandt

Tagtäglich verlieren wir Dinge, mal wichtige, mal weniger wichtige. Socken, Regenschirme, Stifte. Wäre es nicht schön, wenn man wüsste, dass diese Gegenstände nicht ganz verloren sind, sondern irgendwem irgendwo nützlich sein können? Diese Idee greift Forgotton Anne auf, verpasst ihr allerdings ei-

nen märchenhaften Twist. Denn die Welt, in der die titelgebende Heldin Jump&Run-Passagen bewältigt, ist bevölkert von sogenannten »Vergessenen«. Nur, dass es eben keine bloßen Gegenstände, sondern Charaktere mit Persönlichkeiten sind – was für Anne, die als Hüterin der »Gefilde« genannten Spielwelt verantwortlich ist, und ihren Meister Bonku ein Problem darstellt.

Viva la revolución

Während Bonku an der Ätherbrücke arbeitet, die alle Vergessenen wieder in die reale Welt befördern soll, begehren einige anthropomorphe Gegenstände gegen diese Fremd-

bestimmung auf. Sie sabotieren die Infrastruktur der namenlosen Stadt und des Turms, in dem Anne und Bonku sich häuslich eingerichtet haben. Als Anne verfolgt ihr zunächst die Rebellen unter ihrem Anführer Mr. Fig, einer lebendigen Schneiderpuppe, um sie ihrer gerechten Strafe zuzuführen.

In einem relativ vorhersehbaren Twist nach etwa einem Drittel Spielzeit legt Forgotton Anne jedoch eine weitere Deutungsmöglichkeit der Motivation der Rebellen frei. Denn in ihrer eigenen Welt können die Dinge sich selbst verwirklichen, während die reale Welt, im Spiel »Äther« genannt, den Gegenständen ihrer Seele berauben würde.

Diese flüchtige Energie, die den Vergessenen Leben einhaucht, ist es auch, die euer Hauptwerkzeug im Spiel befeuert: den Arca-Handschuh. Ist Annes Arca (magische Energie) befüllt, könnt ihr beispielsweise ihre ausklappbaren Flügel nutzen, um besonders schwierige Sprünge zu meistern. Auch die Umgebungsrätsel, die sich meist auf das Umlegen von Schaltern und das Manipulieren von Energieventilen oder die korrekte Anordnung verschiebbarer Kugeln in einem Wandbild drehen, könnt ihr nur lösen, wenn der Arca-Handschuh voll aufgeladen ist.

Ein märchenhafter Spaziergang

Glücklicherweise ist der nächste randvolle Zylinder, dem ihr mit einem Mausclick die wertvolle Ressource namens Anima abzapfen könnt, nie weit. Alle Rätsel lassen sich ohne Zeitbeschränkung lösen, und wenn ihr den Sprung an die rettende Kante dank der leicht fummeligen Steuerung wieder um ein paar Millimeter verpasst, gibt es garantiert in nächster Nähe eine Leiter, die euch sicher an den Absprungpunkt zurückbringt.

Wenn ihr nicht von Balkon zu Balkon hüpfet oder Anima zwischen Ventilen und Generatoren hin und her verteilt, gibt euch das Adventure jede Menge Luft, die Welt zu erkunden. Die Stadt, in der ihr euch bewegt, ist zwar düster und regnerisch, erfreut aber mit geschickt platzierten Farbklecken und Lichteffekten. Gerade deswegen ist die grafische Umsetzung ein Höhepunkt des Spiels.

Der stimmungsvolle Wechsel zwischen Licht und Schatten, die Farbpalette, die vielen kleinen Dinge, die sich im Hintergrund und zwischen den Zeilen abspielen – all das



Der Rebellenunterschlupf spielt über Vorder- und Hintergrund mit dem 2,5D-Ansatz.



So grell wird es im Spiel selten – meist dominiert eine gedecktere Farbpalette die Optik.



Die Welt von Forgotton Anne ist nicht nur liebevoll designt, sondern steckt auch voller kleiner Details.

trägt maßgeblich zur einnehmenden Atmosphäre von Forgotton Anne bei. In Umgebungen wie dem heruntergekommenen Theater, dem Hauptquartier der Rebellen in der Kanalisation oder der dreckigen Kaschemme Scrapers, in der Vergessene um Anima pokern und sich Energiecocktails hinter die Binde kippen, kommt beinahe Film-Noir-Feeling auf – ein interessanter, atmosphärischer Gegensatz zum eigentlich recht gut gelaunten, quirligen Grundtenor.



Florian Zandt
@zandterbird

Allen Mängeln zum Trotz: Forgotton Anne schafft es, mich dank seiner wunderschönen Welt und vielschichtigen Charaktere konstant bei Laune zu halten. Wie die Entwickler den Geist von Studio Ghibli einfangen, ohne wie pure Kopisten zu wirken, ist ebenfalls beeindruckend – und macht das Spiel zu einem modernen Märchen mit Twists und Tiefgang. Auf Spielebene hätte ich mir allerdings etwas mehr Varianz gewünscht. Dafür kann bei einem derartig gutmütigen Rätseldesign die bildhübsche Grafik noch mehr wirken und ich die unheimlich detaillierte Spielwelt noch besser aufsaugen. Dass das Spiel sogar Themen wie unsere moderne Konsumgesellschaft aufgreift, die Studio Ghibli übrigens auch schon abgehandelt hat, macht Forgotton Anne für mich sogar noch mal sympathischer. So fallen die manchmal etwas hakeligen Animationen, kleinere Rechtschreibfehler und Soundprobleme für mich nicht so sehr ins Gewicht.

Ein Schuh mit Charakter

Dieser zeigt sich vor allem in den unterschiedlichen Charakteren, die ihr auf eurer Reise trefft. Denn selbst die scheinbaren Bösewichte wie Mr. Fig sind so überzeichnet, dass sie stellenweise beinahe wie Parodien wirken. Abtun solltet ihr die Interaktion mit den Bewohnern der Gefilde allerdings nicht. Denn fast jeder Gegenstand hat eine interessante Geschichte zu erzählen und weist eine charakterliche Tiefe auf, die man so erst mal nicht erwartet. Da gibt es beispielsweise Inspektor Magnum, die sprechende Pistole, die nach Respekt und Anerkennung strebt und die eigene Unsicherheit hinter einem ruppigen Äußeren verbirgt. Oder den Kühlschranks Malone, der zwar hinter der Bar arbeitet, aber eigentlich lieber Musiker geworden wäre. Dank des durchdachten Charakterdesigns bekommt der dritte Gameplay-Pfeiler des Spiels umso mehr Gewicht.

Konsumkritik im Adventure-Gewand

Denn in Forgotton Anne zählen auch Worte. Immer wieder habt ihr in Schlüsselszenen die Möglichkeit, den Gesprächsverlauf zu beeinflussen. Ihr könnt beispielsweise einen Streit zwischen Vergessenen schlichten oder ihn eskalieren lassen. Zwar dürft ihr in den entsprechenden Situationen nur zwischen zwei möglichen Antworten wählen, diese beeinflussen jedoch den späteren Spielverlauf. Mehr als die zwei verschiedenen Enden, für die ihr euch zudem erst relativ spät entscheiden könnt, werdet ihr allerdings dennoch nicht zu Gesicht bekommen; vielmehr eröffnen sich durch eure Antworten kleine Verästelungen am Grundstamm der Geschichte. Die grundlegende Geschichte um Macht, Täuschung, Selbstverwirklichung und gedankenlosen Konsum wird davon

kaum beeinflusst. Die nuancierte Entwicklung, die Anne durchmacht, sorgt dafür, dass das 2D-Adventure nicht auf dem Stapel der vergessenen Spiele landen dürfte. ★

FORGOTTEN ANNE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / Phenom II X4 965
GeForce GT 630 / Radeon HD 4870
3 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 2125 / AMD FX-4350
GeForce GTX 650 / Radeon HD 5850
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



malerische Spielwelt detailreiche Charaktere großartiger Soundtrack manche Sprecher wirken amateurhaft Animationen teilweise etwas hakelig

SPIELEDISIGN



durchdachtes Rätseldesign abwechslungsreiches Plattforming konstante Beschäftigung manche Dialogstränge zeigen kaum Auswirkungen nur zwei Rätsel-Grundtypen

BALANCE



einsteigerfreundliche Rätsel keine Sackgassen logische Progression wichtige Infos jederzeit im Tagebuch nachprüfbar fummelige Steuerung

ATMOSPHÄRE / STORY



stimmig erzählte Geschichte lebendige Welt mit Tiefgang nuancierte Protagonistin tolles Setting detailliert ausgearbeitete Charaktere

UMFANG



ausführliche Dialoge keine unnötigen Längen Collectibles motivieren zur Erforschung der Welt überschaubare Anzahl an Levels beschränkte Interaktionsmöglichkeiten

FAZIT

Exzellente Geschichte, prächtige Optik: Forgotton Anne ist ein Schmankerl für alle, die auf komplexes Gameplay verzichten können.

