



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 51, Nr. 2, 2013
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Botanicula

Holger Sonntag

Erscheinungsjahr: 2012

Hersteller: Jára Plachý und Amanita Design

Genre: Point 'n Click Adventure, Indie

Plattform: PC

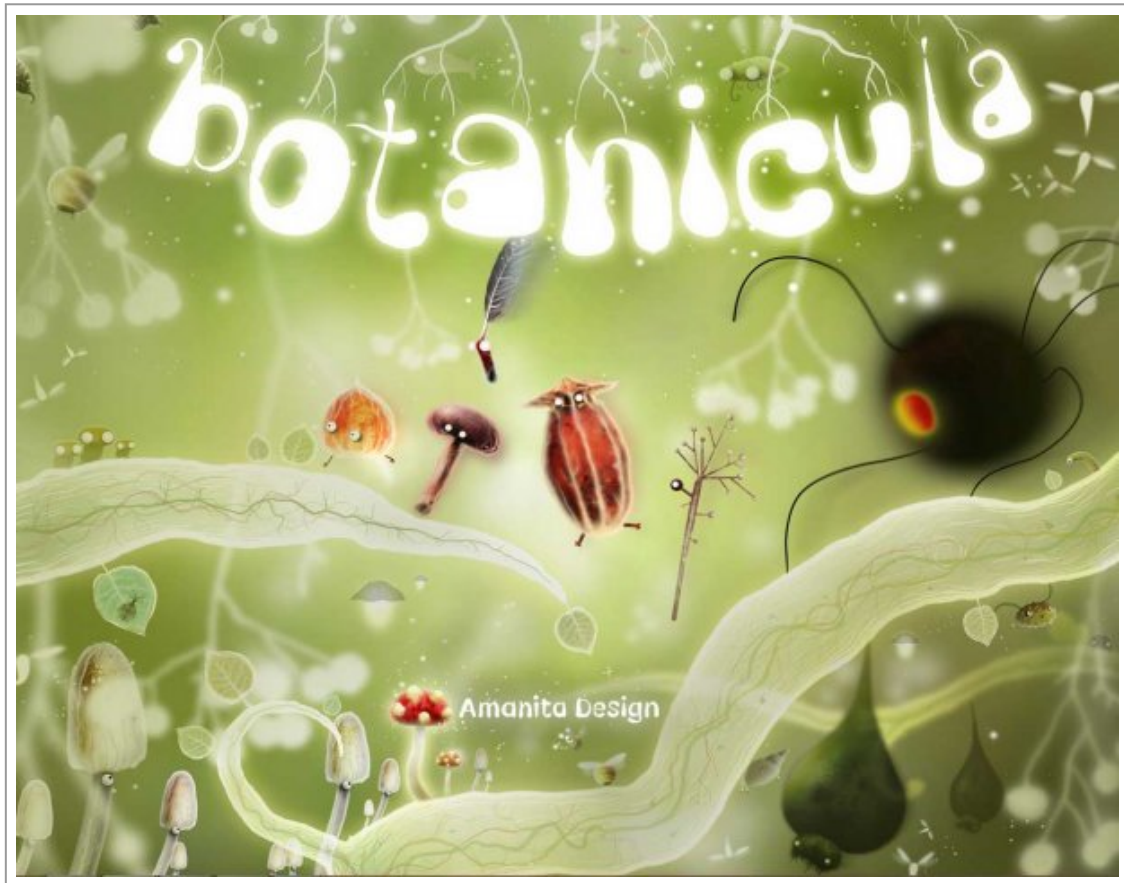
Systemvoraussetzungen: Microsoft® Windows® XP/Vista/7, 1.6 Ghz CPU,
1 GB RAM, 700 MB HD Speicher

Spieldauer ca. 2 Stunden

Altersempfehlung: Kids (10-13 Jahre) / Jugendliche (14+ Jahre) /
Erwachsene (18+ Jahre)

Erhältlich bei Steam

unter: <http://botanicula.net/>



1. Story

Die Story des Spiels ist denkbar einfach, aber vergnüglich und herzerwärmend, ohne dabei langweilig zu werden. Die Story erlaubt es aber durchaus, das Spiel auch für einen längeren Zeitraum liegen zu lassen, ohne dass etwas Wichtiges vergessen wird. Es geht um fünf befreundete Baumwesen, deren gemeinsamer Baum von spinnenartigen Wesen, die man als „Zlo“ kennenlernt, seines Lebensaftes beraubt wird. Die fünf Helden müssen nun auf vielen Umwegen versuchen, den Baum und damit ihre Nachbarn zu retten. Erzählt wird die Geschichte über Interaktionen mit anderen Figuren, wobei sie gänzlich wortlos und nur mit Bildern und Aktionen gestaltet ist – dennoch ist wenig Raum für Interpretationen gegeben, da die Story leicht verständlich und die Bilder sehr eindeutig gehalten sind.

2. Spielverlauf

Das Spiel rankt sich um sehr einfach gehaltene einzelne Bildschirme, auf denen mit einer Maus nach klickbaren Objekten gesucht werden kann, welche dann bestimmte, oft amüsante Animationen auslösen. Viele Objekte sind auch mehrfach anklickbar, aber nicht alle tragen zum Lösen von Rätseln und damit zum Vorankommen bei, was aus dem Spiel oftmals eher ein unterhaltsames Suchbild als eine zielgerichtete Geschichte macht. Um dem Spiel gerecht zu werden, muss man sich genügend Zeit nehmen, denn man wird als SpielerIn oft dazu verlockt, „einfach herumzuklicken“. Ein virtuelles Sterben im Spielgeschehen, und damit ein frühzeitiges „Game Over“, gibt es genretypischerweise hier nicht. Wenn die Spielenden an einem Rätsel scheitern, so geht alles wieder an die Startposition und es kann erneut nach einer Lösung gesucht werden.

3. Gameplay

Das Spiel ist nahezu ausschließlich mit der Maus steuerbar, auch wenn man in ein paar Minispielsequenzen (wie etwa einem Käferrennen gegen eine Erdnuss mit Sturzhelm) auch die Möglichkeit hat, die Tastatur zu nutzen. Nur selten sind schnelle Reflexe oder ein hohes Reaktionsvermögen gefragt, und wenn eine Aktion von den Spielenden gefordert ist, so haben diese ausreichend Zeit, um eine solche durchzuführen. Umfangreiches Wissen oder besondere Voraussetzungen sind zwar nicht erforderlich, allerdings gibt es auch wenig Hilfe durch das Spiel selbst. Kommen die Spielenden nicht weiter, so muss gesucht und geklickt werden. *Botanicula* zu spielen ist also ein entspanntes Vergnügen für „zwischendurch“.

4. Grafik

Die Grafik besteht aus einer Mischung von Fotos und gezeichneten Texturen, die kollagen-ähnlich zu einem einzigartigen, skurrilen und nicht

selten komischen Bild zusammengefügt werden. Es ist jedoch darauf hinzuweisen, dass *Botanicula* nicht nur fröhliche Bilder bereithält. Gerade gegen Ende des Spiels wird die Spielwelt zunehmend trostloser und düsterer. Die Baumwesen werden durchaus auch mit recht gruseligen Gestalten konfrontiert. Das gesamte Spielgeschehen läuft jedoch in einem sicheren und positiven Gesamtrahmen ab. Letztlich kann gesagt werden, dass die Grafik dennoch ein dichtes und interessantes Universum auf den Bildschirm zaubert, welches filigran, liebevoll und zerbrechlich zugleich wirkt.

5. Audio

Die Soundkulisse besteht hauptsächlich aus mündlich erzeugten Geräuschen und verzerrtem Gesang. Jedes Element im Spiel hat seine eigene Art der Kommunikation und ist oft eindeutig von allen anderen zu unterscheiden. Diese Geräusche tragen nicht nur zur Atmosphäre bei, sie sind auch ein wichtiger Träger des immer mitschwingenden Humors.

6. Bewertung

Botanicula ist zwar in seinem Konzept nicht unbedingt einzigartig oder besonders originell und es ist auch nicht besonders schwierig oder komplex, aber es hat Charme und lässt die SpielerInnen nur schwer los. Gegen das frühere Spiel *Machinarium* derselben Hersteller wirkt *Botanicula* eher wie der kleine Bruder – und es hat sicherlich auch nicht die Räseltiefe und Durchdachtheit von Spielen wie *Portal* oder *Antichamber*. Wer also eine Kopfnuss in der Tradition von *Myst* sucht, der wird mit diesem Spiel wenig anfangen können. Was dem Spiel jedoch wirklich gut gelingt, ist Neugierde zu fördern und Erfolgserlebnisse zu generieren. Es regt die Spielenden dazu an, sich mit den einzelnen Figuren und Charakteren des Spiels zu beschäftigen und unterstreicht eine Art Sammeldrang für auffindbare Absurditäten. Gleichzeitig ist es herzerwärmend, ohne den Stresspegel in die Höhe zu schrauben. Alles in

allem ist es nicht nur ein gelungenes Point 'n Click Adventure sondern bietet auch Abwechslung und kurzweiligen Zeitvertreib.

7. Begründung

Das Spiel vermittelt auf unterhaltsame und leichte Weise auch recht düstere Themen. Die Spielenden können oft durch ihr Eingreifen die Lage verbessern. So gibt es zum Beispiel eine Sequenz, in welcher sie in einen sehr düsteren Raum mit noch düstrerer Stimmung gelangen. Eine der Silhouetten erzählt den Helden in Bildsprache von einem Wurm, der eine Sonne gestohlen hat. Nach einer Minispielsequenz wird die Sonne von den Spielenden zurückgewonnen und kann nun wieder in das Zentrum des Raumes gebracht werden, von welchem ansonsten nur Dunkelheit ausgegangen ist. Der Raum wird in Folge erhellt und die finsternen Silhouetten werden zu erkennbaren Formen. Dieses Szenario ist nur ein Beispiel dafür, wie die Spielenden lernen, dass ihre Einwirkung auch in einem Mikrokosmos drastische Veränderungen hervorrufen kann, die zwar oftmals, jedoch nicht immer positiv sein können.

Einige der Rätsel könnten für kleinere Kinder etwas zu schwer sein – mit Unterstützung der Eltern oder anderer älterer Personen sollten jedoch weder diese Rätsel, noch einige der düsteren Sequenzen des Spiels ein Problem für Kinder jüngeren Alters darstellen.