Blüten zaubern

In „Botanicula“ müssen Pflanzenwesen einen Baum retten.

Spiel „Botanicula“: Wundersamer Mikrokosmos

Bäume sind für Menschen besondere Pflanzen, weshalb sie zum Beispiel im Kinohit „Avatar“ Zentrum der Geschichte waren. Auch in „Botanicula“ stehen sie für das Leben, sie beherbergen einen wundersamen Mikrokosmos. Doch ihre Existenz ist von Parasiten bedroht. Fünf kleine Pflanzenwesen wollen die letzte Saat vor diesen fiesen Angreifern retten. In „Botanicula“ erkundet der Spieler zunächst mit ihnen den Baum und versucht dann, mit Hilfe der Wesen den Baum aus großer Gefahr zu befreien. Diese einfache, aber archetypische Story erzählt das neue Spiel der tschechischen Entwickler von Amanita Design. Bekannt geworden ist das kleine Studio durch „Samorost“ oder die kürzlich auf dem iPad wiederveröffentlichte Robotersaga „Machinarium“. Wie in allen Adventure-Spielen geht es darum, Rätsel zu lösen, im Mittelpunkt aber steht eine fremde Welt, die die Spieler erforschen und deren Regeln sie intuitiv lernen. In „Botanicula“ erfährt man, wie man einem großen Käfer Flügel verleihen und ihn somit aus dem Weg schaffen kann. Manchmal aber geht es nur um den Spaß: Der Spieler kann beispielsweise Blüten aus kleinen Ästen sprießen lassen. „Botanicula“ spielt an 150 poetisch gezeichneten Schauplätzen und erklärt nichts über Worte, sondern alles über Grafik und Musik. Zauberhaft!

CARSTEN GÖRIG

„Botanicula“ *von Daedalic, für PC und Mac*

Neue Software

Fez *(Polytron)*

Auf einmal ist das Geheimnis gelüftet: Gomez erfährt, dass die Welt dreidimensional ist. Das kleine Männchen mit dem großen Kopf ist der Protagonist von „Fez“ und lebte bisher in einer flachen Welt, die direkt aus einem alten „Super Mario“-Spiel stammen könnte. Nun also beginnt er, die neue Dimension zu erkunden und so Rätsel zu lösen. Mit jeder Drehung der Welt ergeben sich neue Perspektiven und Wege zum Ziel. Das klingt nach einer simplen Idee, und tatsächlich ist das Downloadspiel für die Xbox 360 nicht wahnsinnig clever. Macht aber nichts: Es übersetzt den unbefangenen Spaß alter Videospiele in ein Konzept, das in seinem Wechsel zwischen den Dimensionen toll funktioniert.

Kinect Star Wars *(Microsoft)*

Es sollte ein Selbstgänger sein: Per Kinect-Kamera können Spieler mit Lichtschwertern gegeneinander antreten und sich als wahlweise Luke Skywalker oder Darth Vader fühlen. Sie müssen ihre Arme vor dem Fernseher stehend bewegen und steuern so die Protagonisten auf dem Bildschirm. Leider ist die Bewegungserkennung lange nicht so präzise, wie sie sein sollte. So werden Schläge oft mit Verzögerung ausgeführt, was nicht nur komisch aussieht, sondern auch den Spielfluss hemmt. Zudem fühlt es sich merkwürdig an, mit einer leeren Hand zu kämpfen. Im Vergleich dazu hat selbst ein Kampf mit Besenstielen, die zu Lichtschwertern umgedeutet werden, viel Charme.

CARSTEN GÖRIG