

The Gardens Between • Von Erinnerung und Freundschaft

 quick-save.de/2018/09/the-gardens-between/

Sven Festag

19. September 2018

Freundschaft mal Zeit ergibt Erinnerungen. Eine belanglos klingende Formel, hinter der sich aber ein Pfad voller gemeinsamer Erlebnisse und Emotionen verbirgt. Eine Reise, deren Ziel wir bereits erreicht haben.

Arina und Frendt sind beste Freunde. Sie sind zusammen aufgewachsen und wohnen nicht nur in derselben Straße, sondern auch direkt nebeneinander am Rand der großen Stadt. Beide Häuser teilen sich einen Garten, in dem sich neben einer Rutsche und einer Reifenschaukel auch ein kleines Baumhaus befindet.

Eines Nachts, bei einem starken Gewitter, stehen sich die beiden aus ihren Zimmern um sich in dem Holzverschlag zwischen den Ästen zu treffen. Von hier aus beginnt eine Reise durch die gemeinsamen Erinnerungen. Mit dem Baumhaus als Boot schippern Frendt und Arina von Insel zu Insel. Auf jeder Insel wartet eine andere Erinnerung auf die beiden. Ein Ausflug ins Museum oder ein Nachmittag vor der Spielkonsole, aber auch das Verschwinden von Arinas Lieblingsjacke.

Ein Traum auf der Zeitachse

Gesteuert wird allerdings keiner der beiden Charaktere. Stattdessen obliegt dem Spieler die Macht über die Zeit, die er vor- und zurückspulen kann. Dementsprechend bewegen sich dann die kleinen Abenteurer vor- oder rückwärts durch die Landschaft.

Ziel ist es jeweils, den Gipfel der Insel zu erklimmen und dort ein Licht abzusetzen. Dafür ist Arina verantwortlich, die eine kleine Lampe bei sich trägt, um es einzufangen und transportieren zu können. Aufgabe von Frendt ist es hingegen, mittels Glocken die Blumen zu steuern, die die leuchtenden Kugeln ausgeben, aber auch wieder aufnehmen können. Auch die Sanduhren kann er bedienen. Mit ihnen lässt sich die Zeit spulen, ohne dass sich Arina und Frendt bewegen.



The Gardens Between beweist, dass eine gute Geschichte, genauso wie eine gute Freundschaft, ohne Worte auskommt. Eine Synchronisation der beiden Charaktere gibt es nicht, es braucht sie aber auch nicht. Die Stimmung und Atmosphäre des Spiels wird stattdessen von dem großartigen und in jeder Situation passenden Soundtrack getragen, der sich hervorragend in die malerische Umgebung fügt.

Wenn die Grenzen zwischen Umgebung und Geschichte verschwimmen

Viele, vor allem gezeichnete, Adventures laufen Gefahr, dass ihr grafischer Stil nicht zur Handlung passt. Das ist hier aber nicht der Fall. Der Zeichenstil ist kindlich, ohne kindisch zu sein. Er unterstreicht die Unbeschwertheit von Kindern, ohne Naivität oder Einfältigkeit abzubilden. Gemeinsam mit der Farbgebung entsteht so eine emotionale, träumerische Stimmung.

Darüber hinaus ist jeder Abschnitt so gestaltet, dass die Gegenstände aus der Erinnerung, etwa ein Skelett aus dem Museum oder ein Videorekorder vom Filmabend, Teil der Insel werden und mit ihr verschmelzen. Besonders schön ist es auch, dass sich die beiden Freunde zuwinken, wenn sich ihre Wege auf einer Insel trennen. Das unterstreicht noch einmal, dass eine Vertonung der beiden Figuren nicht notwendig ist.



Dass nicht die Charaktere selbst, sondern die Zeit gesteuert wird, ist zunächst einmal etwas ungewohnt, ermöglicht aber das gut durchdachte Design der Rätsel, die stets darauf abzielen, etwas in der Zukunft zu verändern, um dann in die Vergangenheit zurückzukehren und dort mit der alternativen Welt fortzufahren. Die Sanduhr und die Glocke sind dabei zwei Elemente, die sich durch alle Abschnitte ziehen und für eine vertraute Umgebung sorgen. Gleiches gilt für das Licht, das es auf jeder Insel an den Gipfel zu tragen gilt.

Zusätzlich dazu werden auch die level-spezifischen Gegenstände in die Aufgaben eingebunden. So muss etwa eine spezielle Eingabe am Computer erfolgen, die nur durch korrektes Vor- und Zurückspulen der Zeit möglich ist. Die Kombination aus wiederkehrenden und neuen Elementen sorgt für eine entsprechende Abwechslung, ohne den Spieler zu überfordern und ein klassisches Trial-and-Error-Verfahren zu forcieren.

Auch ein Festspielen an einer Stelle ist nicht möglich. Durch das Zurückspulen können auch alle falschen Möglichkeiten, die der Spieler ausprobiert hat, rückgängig gemacht werden. Kann er an einer Stelle nicht weiter zurück, hat er bis zu diesem Punkt alles richtig gemacht.

Erinnerung = Freundschaft × Zeit

Sich erinnern können. Noch einmal rekapitulieren können. Das ist das Erbe einer Freundschaft, die von den beiden Charakteren noch einmal durchlebt wird. Und wir Spieler werden in eine fantastische Traumwelt mitgenommen und dürfen zwischen Nostalgie und Sentimentalität an den sehr persönlichen Erinnerungen von Arina und Frendt teilhaben.

Wie in der realen Welt erleben wir die emotionalen Höhen und Tiefen einer Freundschaft und lernen, was dieser Zusammenhalt bedeutet. Dessen Bedeutung rückt oft erst dann

ins Bewusstsein, wenn es darum geht, Abschied zu nehmen. Und obwohl wir nicht selten unsere Erinnerungen an Gegenständen festmachen, ist es doch letztlich die gemeinsame Zeit, die eine Freundschaft ausmacht.



Obwohl in *The Gardens Between* kein Wort gesprochen wird, erleben wir die Chronologie einer emotionalen Freundschaft. Diese lehrt uns nicht nur, die gemeinsame Zeit wertzuschätzen, sondern auch, dass es sich lohnt, innezuhalten und zurückzublicken. Die Rätsel mögen auf den ersten Blick nur als Beiwerk zur eigentlichen Geschichte erscheinen, unterstreichen aber noch einmal die Hürden, die es in einer Freundschaft zu meistern gilt.

Gemeinsam mit der wunderschönen Welt und dem atmosphärischen Soundtrack haben die australischen Entwickler ein rundum gelungenes Abenteuer geschaffen.

Hinweis: Das Spiel wurde kostenlos von The Voxel Agents bereitgestellt.

Titel:	The Gardens Between
Erscheinungsdatum:	20.09.2018
Entwickler:	The Voxel Agents
Publisher:	The Voxel Agents
System:	Linux, macOS, Nintendo Switch, PlayStation 4, <i>Windows</i>
Kaufen:	Humble Store ¹ , Nintendo Game Store , PlayStation Store , Steam

Testsystem kursiv.

¹ Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.