

Draugen

SCHNITZELJAGD IN NORWEGEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Red Thread** Entwickler: **Red Thread** Termin: **29.5.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Draugen ist ein optisch beeindruckender Walking Simulator, der sich ganz auf seine Charaktere konzentriert. Reicht das, um auch als Spiel zu überzeugen? Von Elena Schulz

Wir spielen den Amerikaner Edward Charles Harden, der im Jahr 1923 das kleine Fischerdorf Graavik in Norwegen besucht. Er will dort seine verschwundene Schwester Betty finden und hat die Familie Fretland um Hilfe gebeten. Die haben ihn prompt zu sich eingeladen. Begleitet wird er von Alice, einer aufgeweckten 17-Jährigen, die kein Blatt vor den Mund nimmt. Welches Verhältnis die beiden zueinander haben, ist zu Spielbeginn nicht ganz klar. Allerdings werden sie schnell zu Ermittlungspartnern: Kaum haben sie mit ihrem kleinen Boot in Graavik angelegt, stellen die beiden fest, dass hier etwas nicht stimmt. Das Dorf ist völlig ausgestorben. Auch im großen Herrenhaus der Fretlands findet sich niemand, obwohl die Fami-

lie eigentlich hier wohnen und uns erwarten soll. Nur eine norwegische Fahne auf Halbmast deutet auf einen Todesfall hin.

Edward und Alice beschließen, das Rätsel um den Toten und die verschwundenen Dorfbewohner aufzuklären. Wir entdecken unter anderem, dass das norwegische Wort für »Verräter« an eine Tür gekritzelt wurde. Auch in manchen Dokumenten taucht es auf. Der Schriftzug »Kindermörder« an der Innenwand eines Ladens gibt uns wiederum einen Hinweis auf den Toten. Durch das Erkunden des Ortes finden wir immer mehr Hinweise und setzen nach und nach das Puzzle um ein Dorf zusammen, das am Tod eines Kindes zerbrochen zu sein scheint. Aber war es ein Mord? Am Ende müssen wir für uns selbst entscheiden, wie die Lösung aussieht. Das ist etwas unbefriedigend, passt aber zum Spiel.

Es brodelt unter der Oberfläche

Unser Ziel in Draugen ist nicht, einen Mörder zu schnappen oder den Fall zu lösen. Das Spiel lebt vielmehr von der Interaktion zwi-

schen Edward und Alice. Es ist herrlich komisch, den beiden bei ihren humorvollen Schlagabtauschen zuzuhören, wenn Alice sich zum Beispiel über Edwards Höflichkeit lustig macht: Klopfen wir vorsichtig an eine Tür im Dorf, verstellt sie spottend die Stimme und fragt, ob der Herr Amerikaner denn zum Tee bleiben wolle. An anderer Stelle wiederum beklagt sie sich, dass Edward eine blutige Situation im Detail beschreibt, während der nur trocken erwidert, dass sie ja diejenige sei, die immer etwas Neues lernen wolle. Im nächsten Moment versinken die beiden dann aber wieder in ernsten oder gefühlvollen Dialogen. Beispielsweise wenn Alice Edward darauf hinweist, dass er sich seit Bettys Verschwinden verändert hat, in sich gekehrt ist und sich abschottet.

Die Gespräche wirken deshalb glaubhaft, weil viel beiläufig erwähnt wird oder nur zwischen den Zeilen steht. Wenn Alice zornig verlangt, dass Edward sie anschauen soll, wenn sie mit ihm redet, bricht das auch gezielt damit, dass wir Nebenfiguren in Spielen sonst meist ignorieren dürfen. In sol-



Mit einem norwegischen Dorf bietet Draugen einen malerischen und ungewöhnlichen Schauplatz.



Alice ist im Spiel immer an unserer Seite und berät uns, was zu tun ist.



Entscheidungen und Dialogoptionen ändern die Gespräche ein wenig.



Können wir mit etwas interagieren, wird das in die Welt geschrieben.



Über Hinweise versuchen wir, das Rätsel ums Dorf zu lösen.

chen Momenten ist Draugen am stärksten. Am Ende gibt es auch eine überraschende Wendung. Die Idee fügt sich gut in die Grundstimmung ein, allerdings hapert es an der Ausführung. Die Entwickler versuchen, komplexe psychische Probleme einzubringen, ohne ihnen genügend Raum zu geben.

Das »I« in Draugen steht für Interaktiv

Die simplen Spielmechaniken sind allein dazu da, die Geschichte zu unterstützen. Wir folgen in Graavik einem sehr linearen Weg mit wenigen Interaktionsmöglichkeiten.

Über mehrere Tage hinweg erkunden wir unterschiedliche Orte im Dorf. Zunächst ist das Herrenhaus dran, dann folgen die anderen Häuser, der alte Dorfladen, die Kirche oder die verlassene Mine. Dort dürfen wir Dokumente und Objekte mit Bezug zu Betty oder dem Dorf aufheben und erfahren dabei mehr über die Vorfälle. Zusätzlich diskutieren wir mit Alice darüber. In den Dialogen wählen wir zwischen unterschiedlichen Antworten. Die sind gut gekennzeichnet, so dass man sich gar nicht vertun kann. Allerdings ändern die Entscheidungen ohnehin nur etwas an den Gesprächen, nicht an der Handlung. Auch die kleinen Rätsel sind kaum der Rede wert. Draugen baut zudem bewusst Komfortfunktionen ein, die dem Spieler möglichst viel Arbeit und damit auch Spiel abnehmen. Wir haben eine Karte, können Alice rufen, damit sie uns verrät, wo es weitergeht, und springen am Ende sogar zum gewünschten Ort, damit wir nicht immer von A nach B laufen müssen.

Wunderschönes Norwegen

Die Reihenfolge des Erkundens ist zudem festgelegt. Vor dem gewünschten Zeitpunkt dürfen wir zum Beispiel die Häuser im Dorf gar nicht erst betreten. Dabei ermutigen die Entwickler uns gerade anfangs sogar dazu, uns Zeit zu nehmen und umzuschauen: Wir dürfen uns an vielen Stellen ausruhen und die Landschaft genießen oder zeichnen, worauf wie in einem Life is Strange kurze Sequenzen mit unterschiedlichen Kameraeinstellungen folgen. Aber selbst ohne große Freiheit macht die malerische norwegische Landschaft mit ihrer atmosphärischen Beleuchtung und dem wechselnden Wetter einiges her. Auch Alice (wir spielen Edward aus der Ego-Perspektive) sieht für Indie-Verhältnisse super aus. Insgesamt bietet Draugen damit ein ähnliches Erlebnis wie Dear

Esther, mit einer faszinierenden Spielwelt und einem starken Fokus auf Figuren und Geschichte. Wer sich darauf einlässt und auf einen hohen Wiederspielwert verzichten kann, wird in den drei bis vier Stunden Spielzeit gut unterhalten. ★

DRAUGEN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4300 / Athlon 64 X2
Geforce 7800 GTX / Radeon HD 6970
6 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E7600 / Athlon II X2 270
Geforce GTS 250 / Radeon HD 6670
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- malerische norwegische Landschaft
- stimmungsvolle Beleuchtung
- wechselndes Wetter
- exzellenter Soundtrack
- sehr gute englische Vertonung

SPIELDESIGN



- simple, eingängige Spielmechanik
- angenehm ruhiges Spieltempo
- keine richtigen Rätsel
- Interaktion stark beschränkt
- insgesamt sehr wenig zu tun

BALANCE



- nützliche Komfortfunktionen
- Tagebuch mit Karte der Insel
- faire Speicherpunkte
- alles selbsterklärend
- sehr einfach

ATMOSPHÄRE/STORY



- interessante Mystery-Story
- überraschende Wendungen
- sympathische Figuren
- intensive Atmosphäre
- nur oberflächliche Auseinandersetzung mit psychischen Problemen

UMFANG



- angemessene Spielzeit
- viele Dokumente zu entdecken
- offene Spielwelt
- kein Erkunden abseits der Story
- kein Wiederspielwert

FAZIT

Draugen bietet als Spiel nicht viel, lebt aber von seiner Atmosphäre, den interessantesten Figuren und den Geschichten um sie.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Draugen war am Ende nicht unbedingt das Spiel, das ich erwartet habe. Ein paar Sachen haben mich gestört: Gerade als Detektiv-Story verschenkt es so viel Potenzial, wenn es um Ermittlungsarbeit oder Entscheidungen geht. Wie das umgesetzt werden kann, hat die Sherlock-Holmes-Reihe eindrucksvoll bewiesen. Und wie man Themen wie psychische Probleme sinnvoll angeht und in Spiele integriert, hat zum Beispiel ein Hellblade: Senua's Sacrifice deutlich besser vorgemacht. Dafür überzeugen mich die liebenswerten Figuren von Draugen, so sehr, dass ich die Wendung am Ende gar nicht gebraucht hätte. Sie funktionieren für sich, sind vielseitig, charmant und einfach lebendig. Umso mehr freue ich mich auf die in den Credits angedeutete Fortsetzung. Hoffentlich konzentrieren die Entwickler sich hier auf die Stärken des Spiels und versuchen nicht, mehr daraus zu machen, als es ist. Denn das muss es für mich überhaupt nicht werden.