Unpacking

PACKENDES AUSPACKEN

Genre: **Puzzle** Publisher: **Humble Games** Entwickler: **Witch Beam** Termin: **2.11.2021**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **5-10 Stunden** Preis: **20 Euro**
DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: **Xbox Game Pass**

Das Indie-Spiel Unpacking lässt euch nicht nur eine Menge Umzugskartons auspacken, sondern erzählt auch gleichzeitig die Lebensgeschichte einer jungen Frau mittels ihrer Besitztümer und Behausungen. Von Gloria H. Manderfeld

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr eine entspannte Spielerfahrung sucht.
... ihr gerne Kopfkino durch Details entwickelt.
... ihr gerne puzzelt und entdeckt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... euch Action und Ballern den Abend retten.
... ihr schnelle Erfolge sehen wollt.
... ihr Dialoge und Texte in Spielen bevorzugt.

Man sagt, dreimal umzuziehen, sei wie einmal abgebrannt: Dinge gehen verloren, werden beim Einpacken, Auspacken oder während des Transports zerstört. Ich muss es wissen, da ich im Lauf meines Lebens schon 18 Mal umgezogen bin, einige Male auch über Distanzen von über 500 Kilometern. Kleiner Tipp: Kauft E-Books, die wiegen nichts! Umso schöner ist es, dass ich mich für diesen Test zum Indie-Puzzlespiel Unpacking nur auf die angenehmen Seiten des Umziehens konzentrieren durfte und mir lästiges Kistenschleppen erspart blieb. Stattdessen stürzte ich mich in eine isometrische Pixelwelt, die mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet ist, einen angenehm unaufdringlichen Soundtrack bietet und immer wieder zum Experimentieren einlädt.

Eine Lebensgeschichte in Dingen

Unpacking bedient in gleich mehreren Punkten meine Liebe für kreative Indie-Spiele: Es ist unglaublich entspannend, nach und nach den Inhalt verschiedener Umzugskisten auszupacken und sich zu überlegen, was wohin gehört. Nach einem stressigen Arbeitstag schalte ich beim Verschieben von zusammengerollten Socken, einem Nudelsieb oder Büchern in Schränke und Regale überraschend schnell den Kopf aus und verliere mich in dieser wohltuend einfachen Aufgabe. Zunächst richte ich so der durchgehend namenlosen Protagonistin ein Kinderzimmer ein, danach wechselt sie aufs College, zieht in eine WG mit Freunden und schließlich zum ersten Mal mit einem Partner zusammen. Und so weiter.

Bei jeder neuen Lebensstation entdecke ich altbekannte Sachen wieder. Das Lieblingsplüschtier ist ebenso wie der Laptop, ein oller Zahnputzbecher und ein Schwung Skizzenbücher immer mit dabei. Neue Hobbys wie Pen&Paper-Rollenspiel, Ukulele spielen sowie immer mehr Videospiele und DVDs verraten, dass sich die Interessen der jungen Frau langsam erweitern und von den unterschiedlichen Menschen, mit denen sie zusammenwohnt, beeinflusst werden. Daneben scheint sie eine Sammlerin zu sein, die gerne schöne Erinnerungen festhält: Kleine Figuren vom schiefen Turm von Pisa, einem Londoner Doppeldeckerbus und vom Eiffelturm ergänzt sie nach und nach mit weiteren europäischen Wahrzeichen. Und zu einer großen Huhnfigur mit Küken gesellen sich bei jedem Umzug weitere unterschiedlich gestaltete Hühnchen.

Auch ihre berufliche Entwicklung verfolge ich so über mehrere Jahre hinweg über sich ansammelnde, zunehmend professionellere Arbeitsgeräte. Aus einem Interesse am Zeichnen und Malen wird eine zielgerichtete künstlerische Ausbildung mit Abschluss, bis sie schließlich sogar ihre Karriere darauf aufbaut.

Umräumen und Ausprobieren

Jede neue Wohnumgebung bildet ein eigenes Level. Sobald alle Kartons ausgepackt sind, werden alle Gegenstände, die sich nicht im richtigen Zimmer oder am passenden Ort befinden, rot umrandet: Besteck soll in Küchenschubladen landen, eine Magnettafel an der Wand und Unterwäsche im Klei-

Im Album werden abgeschlossene Abschnitte angezeigt – hier das Kinderzimmer.

Auf dem College richten wir einen Wohn- und Arbeitsraum für die Kunststudentin ein.

 Knapp 9,93 Millionen Deutsche ziehen jährlich um, das sind gut 25.000 Umziehende pro Tag.

Das schicke Stadtapartment bietet nur wenig Raum für die einzuräumenden Besitztümer.

derschrank. Mit ein bisschen Ausprobieren gibt es zusätzliche, teils auch Umzüge übergreifende kleine Erfolge. Diese landen als Stickersymbole in einem extra Heftchen, mit dem der Spielfortschritt verfolgt wird, beispielsweise als ich mit Kühlschrankmagneten eine Rechenaufgabe an der Kühlschranktür lege. Ist alles richtig eingeräumt, wird der abgeschlossene Lebensabschnitt in einem Fotoalbum verewigt, über das die Levels auch wiederholt werden können.

Während im College nur ein Schlaf- und Arbeitszimmer, ein winziges Bad und eine Kochecke einzurichten sind, verteile ich im letzten Level die Sachen der Protagonistin auf ein zweistöckiges Haus, in dem es ein eigenes Kinderzimmer, mehrere Bäder und eine große Küche gibt. Besonders knifflig wird es, wenn ich in eine bereits eingerichtete Bude einziehen soll und neben dem Kram in den Kartons bereits reichlich Zeug vorhanden ist. Auch hier verrät mir die Umgebung einige interessante Details über die Protagonistin und die Personen, mit denen sie zusammenleben will: In der Studierenden-WG wurden extra Regalfächer für sie freigeräumt, an jeder Ecke ist zu merken, dass sie im gemütlichen Chaos willkommen ist und man ihr Platz schafft.

Beim Einzug im sehr modern, funktional und kühl eingerichteten Apartment ihres Partners war mir hingegen schon auf den ersten Blick klar, dass das Ganze unter keinem guten Stern steht und eine kreative Person hier vermutlich auf einen eher geradlinigen Managertyp trifft. Überall muss ich erst mühsam Platz für ihre Sachen erobern, seine Interessen überwiegen und nehmen viel Raum in der Wohnung ein. Selbst ihr Diplom passt an keine Wand, sondern staubt schließlich ungesehen unter dem Bett ein. Beim unweigerlich folgenden Auszug zurück ins Elternhaus verrät ein Detail, wie sie zum Ende der Beziehung steht: Hänge ich ein Paarfoto von ihr und ihrem Ex an der Pinnwand auf, landet die haltende Reißzwecke genau in seinem Kopf!

Nostalgische Gefühle aus der Kiste

Je weiter ich im Spiel vorankam, desto nostalgischer wurden auch meine Gefühle, wenn ich Dinge auspackte, die ich schon seit dem ersten Lebensabschnitt kannte. Wenn neue Sammelstücke oder neue Hobbys hinzukamen, habe ich mich jedes Mal ein bisschen gefreut und überlegt, was die Protagonistin wohl beeinflusst hat oder was sie mit Mitbewohnern und Freuden verbindet. Ein Schicksalsschlag, den ich nur durch zwei Gegenstände überhaupt vermittelt bekam, hat mich dabei besonders beeindruckt.

Es gibt nicht viele Entwicklerteams, denen es gelingt, mit nur zwei Dingen eine ganze Geschichte in meinem Kopf entstehen zu lassen, mich neugierig auf den nächsten Abschnitt zu machen. Und es hat mich tief im Inneren berührt, als ich bei der letzten Lebensstation das Gefühl gewonnen habe, dass die Hauptfigur endlich bei einer Person angekommen ist, mit der sie dauerhaft glücklich werden könnte.

In Unpacking steckt neben dem Puzzleansatz, Entdecken und Ausprobieren so viel mehr, wenn man sich nur darauf einlässt. Und selbst wenn ich nun schon alle Wohnungen des Spiels kenne, werde ich sicher noch das ein oder andere Mal ein Level wiederholen – weil es einfach schön ist, für einige Stunden in diese kleine, jedoch nicht immer heile Welt abzutauchen. ★

MEINUNG

Gloria H. Manderfeld
@nerdgedanken

Seit ich Unpacking vor einigen Monaten zum ersten Mal bei einem Steam-Festival als Demo gespielt habe, war ich auf die Vollversion gespannt. Während der Demo durfte man zwar nur die ersten beiden Levels ausprobieren, aber auch darin zeigte sich schon das süchtig machende Spielprinzip von Auspacken und Entdecken. Die Vollversion hat mich nicht enttäuscht: Ich hätte auch eine doppelte Menge an Levels gerne und mit Begeisterung gespielt, um noch mehr über die Protagonistin und ihr Leben zu erfahren.

Der Umfang ist überhaupt der einzige Kritikpunkt, den ich momentan bei Unpacking anbringen könnte. Knappe 20 Euro für eine Spielzeit von etwa fünf bis zehn Stunden, darüber kann man schon diskutieren, vor allem wenn das Geld gerade nicht so locker sitzt. Alternativ leistet ihr euch den Xbox Game Pass und spart euch die Extraausgabe. Wenn ihr Indie-Spiele und ungewöhnliche Mechaniken mögt, solltet ihr Unpacking wegen des liebevoll gestalteten, entspannenden Gesamtpakets auf jeden Fall eine Chance geben.

UNPACKING

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 / Athlon XP	Pentium 4 / Athlon XP
Geforce 7100 / Radeon 3000	Geforce 7100 / Radeon 3000
2 GB RAM, 1 GB Festplatte	4 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION ★★★★☆

+ detailreich + nützliche Zoomstufen + unaufdringliche Musik + viele kleine Animationen
− manche Gegenstände nicht gut erkennbar

SPIELDESIGN ★★★★☆

+ motivierendes Prinzip + viel zu entdecken + unterhaltsames Ausprobieren + simple Steuerung
− repetitives Kleinkramräumen gegen Spielende

BALANCE ★★★★☆

+ zugänglich + entspannter Spielfluss + kein Frust + gleichbleibender Schwierigkeitsgrad
− manche Platzierungen schwer nachzuvollziehen

ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

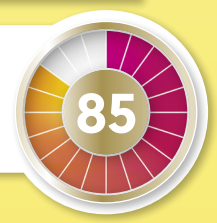
+ starke Hauptperson + emotionale Geschichte + Gegenstände mit Wiedererkennungswert + Entwicklung der Hauptperson + indirekte Erzählweise

UMFANG ★★★★☆

+ acht Levels + hoher Wiederspielwert + drei Spielstände + Extraherausforderung
− maximal zehn Stunden Spielzeit

FAZIT

Dieses Indie-Kleinod führt entspannt und mit einigen kleinen Rätseln durch eine emotional-nostalgische Reise eines Lebens.



Der beliebteste Umzugstag in Deutschland ist der Samstag, vorzugsweise in den trockenen Monaten Juli, August und September.