

As Dusk Falls

FAMILIENDRAMA

Genre: **Adventure** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Interior Night** Termin: **19.7.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

As Dusk Falls ist das bislang beste Storyspiel 2022. Es dauert nicht lange, dann hat euch dieses hochklassige Drama gepackt. Von Jens Olaf Müller

Stellt euch vor, eure Familie wäre durch einen Überfall in Gefahr. Das Blut pocht in euren Adern, euer Herzschlag wummert bis hinauf in eure Ohren, jede Faser eures Körpers ist wie elektrisiert. Vor euch steht der Urheber dieser Gefahr, und ihr habt eine Waffe in der Hand. Würdet ihr abdrücken, um eure Familie zu beschützen? Würdet ihr das auch, wenn sie euch dabei zusieht? Oder würdet ihr diskutieren? Überzeugen? Wie sehr vertraut ihr auf eure Fähigkeit zu deeskalieren? Es liegt allein in euren Händen. Aber: Ihr müsst schnell eine Entscheidung treffen.

Solche und ähnliche Szenen ziehen sich durch As Dusk Falls, das Auftaktspiel von Interior Night. In einem mitreißenden Drama zwischen zwei Familien liegt es an euch und euren Entscheidungen, die Figuren der Handlung durch die Geschichte zu bringen.

Dabei setzt das Spiel auf einen sehr eigenen Grafikstil, die Verbindung mehrerer Handlungsstränge und Protagonisten sowie Mehrspielermodi mit Abstimmfunktion. Aber vor allem ist es die packende Handlung, die das Story-Adventure auszeichnet. Denn die könnte glatt aus einer Dramaserie einschlägiger Streaming-Plattformen stammen. Auch die Länge ist mit sechs bis acht Stunden vergleichbar. Wir sagt euch, ob sich das Zeit- und Geldinvestment lohnt.



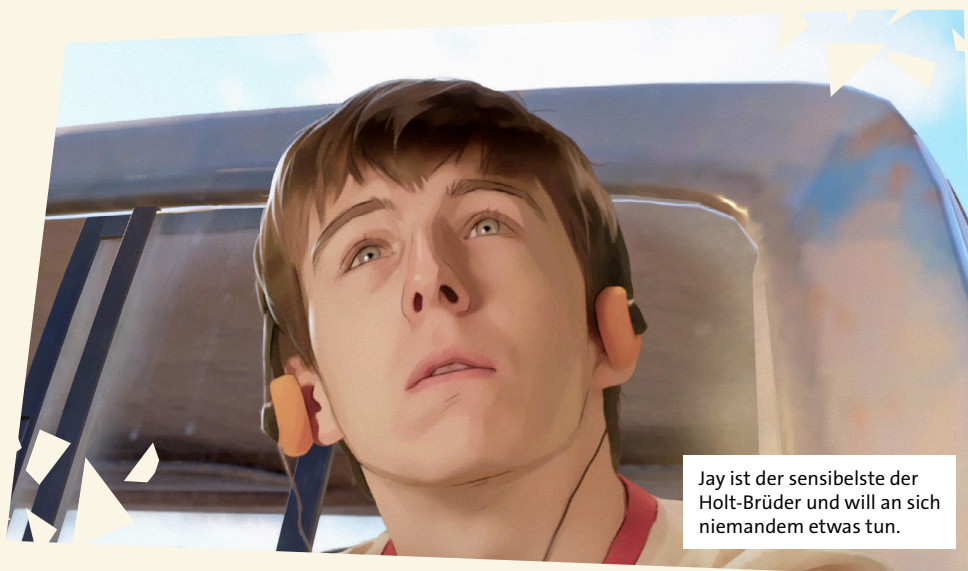
Familie Walker während der Umzugsfahrt. Noch ist alles beschaulich.

Willkommen in Two Rock County

As Dusk Falls beginnt im Jahre 1998 mit dem Umzug der Familie Walker. In Two Rock County, einem fiktiven Landstrich im Mittleren Westen der USA, treffen sie auf die drei Holt Brüder, nachdem diese beim örtlichen Sheriff eingebrochen sind. Die Situation eskaliert, und die Holts nehmen die Walkers und alle Personen eines Motels als Geiseln. Dies ist der Beginn einer Handlung, die 30 Jahre und mehrere Generationen beider Familien umspannt.

Dabei erlebt ihr die Handlung in zwei sogenannten Büchern, welche in mehrere Kapitel unterteilt sind. Jedes Buch spielt zu einem anderen Zeitraum, nimmt aber Bezug auf das vorher Erlebte. Erzählt wird die Geschichte aus den Augen von je einem Mitglied der beiden Familien Walker und Holt. Schnitte und Rückblenden lösen sich immer wieder ab, füllen Wissenslücken des Spielers oder zeigen einfach, was während des aktuellen Handlungsablaufes an einer anderen Stelle geschieht.

Die Geschichte von As Dusk Falls nimmt nach dem ersten Kapitel so richtig Tempo auf. Die Situation ändert sich stets, und kleinere Details kommen zu Tage, die das eigene Verhalten und die Handlungsoptionen verändern, aber auch die eigenen Werte auf die Probe stellen. Dabei schafft es die Handlung, durchweg spannend zu bleiben. Selbst wenn wir einen kurzen Moment zum Durchatmen bekommen, heißt das nicht, dass



Jay ist der sensibelste der Holt-Brüder und will an sich niemandem etwas tun.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr eine spannende Geschichte erleben wollt.
- ... ihr entscheidungsfreudig seid.
- ... ihr Koop-Experimente mögt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... psychische Traumata euch abschrecken.
- ... ihr Quick-Time-Events nicht mögt.
- ... ihr euch schwer mit Entscheidungen tut.



INHALTSWARNUNG

Schon am Anfang wird darauf hingewiesen, dass das Spiel mit nicht jugendfreien Inhalten sowie physischer und psychischer Gewalt, Selbstmord und ähnlich düsteren Themen aufwartet. Ihr müsst deshalb jeweils selbst entscheiden, ob ihr die entsprechenden Szenen spielen wollt. Dies kann sogar mitten in der Handlung passieren, wenn euch das Spiel darauf aufmerksam macht, dass man ein Kapitel wegen seiner schwerwiegenden und dramatischen Inhalte überspringen kann. Ihr setzt dann am nächsten Kapitelstart mit einer möglichst positiven Prämisse wieder an.

Ruhe aufkommt. Da ist die Kapiteleinteilung und die Möglichkeit, jederzeit unterbrechen zu können, ein echter Segen.

Ihr entscheidet

Das Schicksal liegt dabei wortwörtlich in eurer Hand, denn jede Entscheidung wird von euch getroffen. Ihr bestimmt, wie alle Charaktere die Handlung überstehen – beziehungsweise ob sie es tun. Entscheidungen können von harmlosen Dingen wie welche Dinge man zuerst ansehen will über folgenschwere Auswahlmöglichkeiten unter Zeitdruck bis hin zu sogenannten Scheide-



Schwerwiegende Entscheidungen können unscheinbar wirken.



Ein Leben zu nehmen, um alle anderen zu retten, ist eine der schwersten Entscheidungen.

wegen führen. Gerade diese Wahlmöglichkeiten sind besonders schwerwiegend und beeinflussen die Handlung am tiefsten.

Über den oft auftauchenden Timer am oberen Bildschirmrand und das Pulsieren des Bildes, was den hohen Blutdruck in einer spannenden Sequenz darstellt, wird zunehmend Handlungsdruck aufgebaut. Dieses Element ist aber teilweise gar nicht nötig. Selbst kleine, scheinbar harmlose

Entscheidungen wirken sich im weiteren Verlauf aus. Unterstütze ich in einem Streit meine Partnerin oder meinen Vater? Oder deeskaliere ich die ganze Situation? Einige Szenen weiter wird dann auf genau diese Situation Bezug genommen, und eure Antwortmöglichkeiten werden durch vorheriges Verhalten beeinflusst. So spürt man deutlich, dass auch die leisen Töne einen Widerhall haben. Dann jedoch grätscht einem gerne eine unerwartete Wendung nach der anderen in die entstehende idyllische Szene und stellt einen vor neue Herausforderungen.

Immer am Drücker

Ein weiteres Werkzeug neben dem Anklicken von Entscheidungen sind Quick-Time-Events. Durch das Wischen mit der Maus in verschiedene Richtungen, Tastenhämmern, Antippen, Kreisen oder Gedrückthalten könnt ihr in gerade in den actionlastigeren Sequenzen ebenfalls die Handlung und deren Ausgang beeinflussen. Wer eine einigermaßen gute Hand-Augen-Koordination hat, sollte keine Probleme mit den geforderten Quick-Time-Events haben, auch nicht mit dem Gamepad. In den Einstellungen zum Spiel lassen sich diese sogar noch selektiv abschalten oder verändern. Wer also keinen Nerv auf Tastenhämmern hat und seine





Abwasch ist ja nicht jedermanns Sache. Daran ändert auch ein Quick-Time-Event nichts (links). Selbst Vince scheint wenig begeistert davon (rechts).

Maus schonen will, kann etwa einfach auf »Antippen« umschalten. Am Ende eines Kapitels wird dann für euch abgerechnet:

- Welche Eigenschaften sind bei euren Entscheidungen zu Tage getreten?
- Was ist für euch an erster und zweiter Stelle wichtig?
- Wie schnell seid ihr im Umgang mit den Quick-Time-Events?

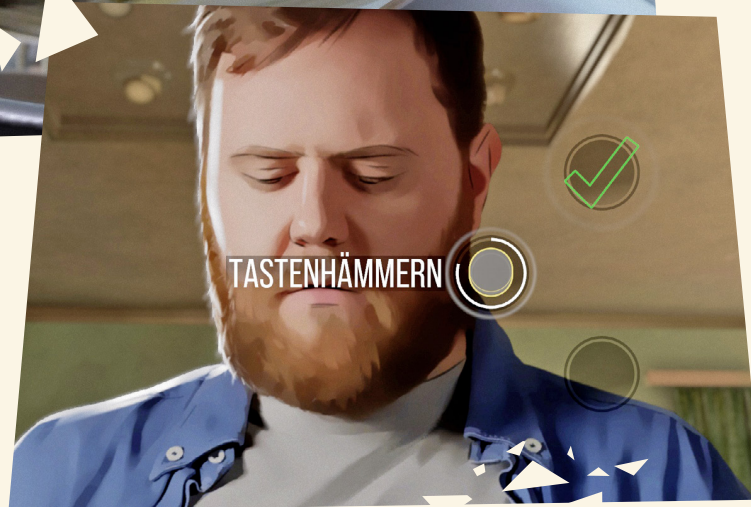
Ebenfalls zu dieser Art Zusammenfassung zählt die Kapitelübersicht. Hier seht ihr jede Entscheidung und Sequenz, an der ihr teilgenommen habt, und wie viel Prozent der Community mit euch auf diese oder jene Weise entschieden haben. Anhand des Wegediagramms seht ihr auch, welche anderen Entscheidungen und Wege noch darauf warten, entdeckt oder gespielt zu werden.

Wenn ihr gezielt andere Wege erspielen wollt, so habt ihr auch dazu Gelegenheit,

denn die Kapitelerkundung im Hauptmenü gestattet euch zu einem späteren Zeitpunkt, von verschiedenen Startpunkten erneut loszulegen. So seid ihr nicht gezwungen, das gesamte Kapitel zu wiederholen.

Demokratie und Barrierefreiheit

Ein interessantes Merkmal von As Dusk Falls ist der Mehrspielermodus. Entweder lokal, online oder per Twitch-Stream könnt ihr andere am Entscheidungsprozess und Verlauf des Spiels teilhaben lassen. Dabei geht es sehr demokratisch zu: Jeder Mitspieler stimmt bei Entscheidungen für seine Option, die mit den meisten Stimmen wird dann schließlich umgesetzt.



In begrenztem Rahmen gibt es dazu die Möglichkeit, die Wahl der Mitspieler zu überstimmen. Dann ist es egal, was alle anderen gewählt haben. Vor Spielbeginn legt der Host fest, wie oft das Überstimmen pro Kapitel möglich ist. Am Ende eines Kapitels wird für jeden Mitspieler auch gezeigt, wo für ihn oder sie die Entscheidungsschwerpunkte lagen, welche Eigenschaften und welchen Fokus er oder sie hat. Das kann eine witzige Charakterstudie wie bei bestimmten Gesellschaftsspielen sein.

Spielt man lokal miteinander, werden Maus und Tastatur sowie mehrere Gamepads pro PC unterstützt. Man kann auch zusätzlich die As-Dusk-Falls-App herunterladen. Diese verwandelt euer Tablet oder Handy in einen zusätzlichen Controller für das Spiel. Der Online-Mehrspielermodus steht nur für Besitzer des Spiels zur Verfügung, eine Remoteplay-Funktion gibt es blöderweise nicht. Auch Matchmaking fehlt, jede Person muss einzeln für den Multiplayer eingeladen werden.

Typisch für Microsoft-Spiele sind die umfangreichen Optionen der Barrierefreiheit. So lassen sich in den Optionen zusätzliche Szenenbeschreibungen, Farbanpassungen und bestimmte optische Effekte konfigurieren.

ZUSAMMENFASSUNG VON JENS

Wert

FAMILIÄR



Steht der Familie um jeden Preis bei

Eigenschaft

UNERSCHÜTTERLICH



Keine Scheu vor Konfrontationen und physischen Gefahren

Spielstil

BLITZREFLEXE



Schließt Quick-Time-Events schnell und präzise ab

Das sagen deine Entscheidungen und deine Interaktionsart über dich aus. Du kannst unter »Extras« im Hauptmenü deine Auszeichnungen einsehen.

Am Kapitelende wird euch gezeigt, worauf der Fokus eurer Entscheidungen lag.

MEINUNG

Jens Olaf Müller
@GameStar_de

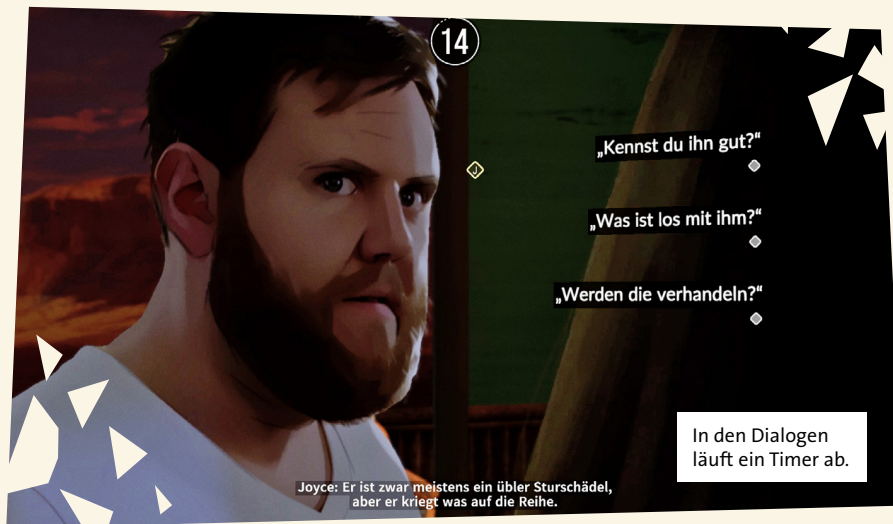


Ich war erst sehr skeptisch. Handlungen in Computerspielen habe ich schon einige erlebt, und das grandiose Detroit: Become Human setzt natürlich eine hohe Messlatte. Aber nachdem ich das erste seichte Kapitel von As Dusk Falls hinter mich gebracht hatte, hat mich die Story gepackt. Mir gefällt das Zusammenspiel von Grafik, Sprachausgabe, Soundtrack und nicht zuletzt der Handlung. Es gibt weniger Freiheiten, dafür aber einen klaren Fokus auf den temporeichen Plot, der einen Buch für Buch nicht mehr loslässt. Wer Spaß an einer guten Geschichte hat und vielleicht sogar mit Freunden zusammen einen etwas anderen Filmabend erleben will, wird sicherlich sehr gut unterhalten werden.

Geschmackssache

Die Handlung von As Dusk Falls wird in einem Mix aus 3D-Umgebung und 2D-Mattebildern erzählt. Das ist definitiv ein eher ungewöhnlicher Stil. Bewegungen von zum Beispiel Fahrzeugen werden dabei von dreidimensionalen Modellen dargestellt. Die Personen aber wirken wie 2D-Zeichnungen der eingesetzten Schauspieler. Es gibt praktisch keine Animationen, nur verschiedene »Haltungen«, die Bewegung vermitteln soll. Glücklicherweise machen die Sprecher einen exzellenten Job und schaffen es, diese Lücken in der Wahrnehmung mit Dialogen zu füllen. Allerdings ist die Komposition trotzdem bestimmt nicht jedermanns Sache.

Der Fokus des Spieles ist streng an Handlung und jeweiliger Szene orientiert. Man kann nicht losziehen und die Umgebung erkunden, um im Müll zu wühlen oder ein Tagebuch aufzuschlagen und sich Informationen anzulesen. Dies ist nur dann möglich, wenn die Handlung es einem gestattet, zum Beispiel einen Raum zu durchsuchen.



Bei aller Dramatik der Story und trotz spannender Entwicklungen gibt es jedoch ein Element, das erschreckend fad und flach daherkommt: die Quick-Time-Events. Es ist sicherlich nicht leicht, heutzutage eine entsprechende Hand-Augen-Koordinationsherausforderung zu erstellen, jedoch haben wir uns mehr versprochen, als nur mit der Maus in verschiedene Richtungen zu wischen. Hier merkt man, dass das Spiel Hand in Hand mit der App entwickelt wurde und damit auch gespielt werden soll. Mit Maus und Tastatur hat es uns jedoch nicht wirklich hinter dem Ofen hervorgelockt.

Was am Ende bleibt

Interior Night liefert euch mit As Dusk Falls ein wirklich spannendes Familiendrama, bei dem die rund acht Spielstunden wie im Flug vergehen. Die angesprochenen Mängel treten erst zu Tage, wenn man im Nachhinein darüber nachdenkt. Während des Spielens kann man höchstens mal verwundert über die Quick-Time-Events sein. Aber bitte nicht zu sehr, denn sonst überrumpelt euch die teilweise sehr temporeiche, immer wieder mit überraschenden Wendungen aufwartende Geschichte.

Der Grafikstil des Spieles ist stimmig und vermittelt Schlaglichter und Szenen. Das passt wiederum sehr gut zu den episoden-

haften Rückblenden in den Kapiteln, in denen wir das Vorleben der Charaktere beleuchten und so Wissenslücken schließen, aber auch Figuren näher kennenlernen und mit ihnen fühlen. Und das ist tatsächlich eine Stärke des Spieles.

Es ist einem nicht egal, was mit der Familie Walker oder Holt geschieht. Selbst wenn man einzelne Charaktere nicht mag. Man kann trotzdem Sympathien entwickeln, sich in die Situationen hineinversetzen und mitfiebern. Wer also so etwas für sich oder für den Couch-Koop sucht, sollte As Dusk Falls eine Chance geben. ★

AS DUSK FALLS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 2120 / Athlon 3000G
GTX 750 Ti / Radeon R7 265
8 GB RAM, 70 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 7400 / Ryzen 5 1400
GTX 980 / Radeon R9 290X
16 GB RAM, 70 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 3D-Raum und 2D-Charakterbilder
- Vollvertontung
- hervorragende Synchronsprecher
- stimmiger Soundtrack
- künstliche Szenenbegrenzung

SPIELDESIGN



- viele Entscheidungen
- jederzeit unterbrechbar
- Bewertung des Spielerverhaltens
- Quick-Time-Events flach
- mehr interaktiver Film als Spiel

BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- Quick-Time-Events anpassbar
- fairer Timer
- Timer nicht justierbar
- QTE-Timer lässt sich nicht verkürzen

ATMOSPHERE / STORY



- temporeiche Geschichte
- interessante Figuren
- fesselnde Erzählstränge
- Fokus auf die Erzählung
- Details lassen sich nicht nachlesen

UMFANG



- mehrere Handlungsstränge
- Koop-Modus
- eigener Streamer-Modus
- hoher Wiederspielwert
- Spieldzeit unter zehn Stunden

FAZIT

Ein mitreißendes Drama in einem stimmungsvollen Gewand mit gradlinigem Gameplay. Eine tolle Alternative für den Filmabend!

