

Fall of Porcupine

MELANCHOLIE-HERBST MIT DR. TAUBE

Genre: **Adventure** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **Critical Rabbit** Termin: **15.6.2023** Sprache: **deutsche Texte**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Steffi hängt sich den Arztkittel um, zieht in eine charmante Kleinstadt – und verliebt sich sofort in die tierisch-schrulligen Bewohner. Von Stephanie Schlottag

Die meisten Leute werden Fall of Porcupine niemals spielen. Über »emotionales Story-Adventure mit handgezeichneter Grafik« sehen viele einfach hinweg. Aber ich weiß, dass es unter euch ein paar Leute wie mich gibt, die Night in the Woods über alles lieben. Wer das gespielt hat, findet sich auch hier sofort zurecht. Nicht nur wegen der ähnlichen Grafik. Fall of Porcupine steckt mich ins Federkleid von Finley, einem Täuber (eine männliche Taube). Er arbeitet seit kurzem als Assistenzarzt in St. Ursula, dem einzigen Krankenhaus der Kleinstadt Porcupine. Das ist ein zauberhafter Ort, in den ich am liebsten selber ziehen würde. Hier kennt jeder jeden, die meisten Tierbewohner nehmen mich herzlich auf, erzählen mir von ihren Sorgen und Freuden.

Finley müht sich ab, den stressigen Berufsalltag und sein Privatleben unter einen Hut zu bekommen. Seine Probleme dürften vor allem denen bekannt vorkommen, die mit dem realen Gesundheitswesen vertraut

sind: Seine Chefin nörgelt ständig, das Krankenhaus ist mehr auf den eigenen Ruf bedacht als auf die Versorgung der Patienten, es mangelt an Personal und Geld, und natürlich ist der Aufzug schon wieder kaputt. Und trotzdem ist es Finleys größter Wunsch, als Arzt Leuten zu helfen. Zum Glück stehen ihm liebenswerte Freunde zur Seite. Gelegentlich muss ich mich wie in Night in the Woods entscheiden, mit wem ich meine begrenzte Freizeit verbringe, und habe dafür immer die Wahl aus zwei Aktivitäten: Gehe ich lieber mit Krankenpfleger Karl im Pub ein Bier zischen, oder koche ich zusammen mit der angehenden Ärztin Mia gemütlich?

Leben retten und Bier trinken

Fast das ganze Spiel besteht aus unvertonten, aber in leicht lesbare Abschnitte aufgeteilten Dialogen. Aufgelockert wird das immer wieder durch Mini-Games, etwa Puzzles oder einfache Sprungpassagen. Fast jeder Tag beginnt mit meiner Schicht im Krankenhaus, wo ich Verbände wechsle, Medikamente verschreibe und Patienten untersuche. Am Ende wird meine Leistung von Chefin Dr. Krokowski beurteilt, je geschick-

ter ich in den Mini-Games war, desto mehr Lob gibt's. Meine Patienten sind manchmal zum Knuddeln sympathisch und manchmal richtige Biester – so weit, so real. Nach Feierabend unternehme ich dann jeden Tag etwas anderes, besuche vielleicht ein Fest oder gehe im Wald spazieren.

Die meisten Mini-Games sind fantasievoll und bringen willkommene Abwechslung, zum Beispiel wenn ich im Pub plötzlich einen Rundenkampf mitsamt Spezialangriffen bestreite. Allerdings wiederholen sich manche auch zu oft – was sicher Absicht ist, schließlich geht es hier um Finleys Alltagsroutine. Trotzdem waren gewisse Aufgaben irgendwann nur noch nervig, vor allem weil der Schwierigkeitsgrad hin und her springt.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Night in the Woods geliebt habt.
- ... ihr euch über das Gesundheitswesen ärgert.
- ... der Herbst euch in Hochstimmung versetzt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr nicht gerne viele Texte lest.
- ... euch Mini-Games und Dialogboxen langweilen.
- ... ihr viele komplexe Rätsel und Puzzles erwartet.



Manche Patienten sind anstrengend. Die beiden hier haben schimmeligem Saft getrunken. Mit Absicht.



MEINUNG

Steffi Schlottag
@The Pumpkini



Fall of Porcupine drückt bei mir so viele richtige Knöpfe, dass ich für mich persönlich sogar noch einige Punkte auf die Wertung drauf addieren könnte. Es ist wunderschön gezeichnet, pure Entspannung für meine Ohren, versetzt mich mitten im Sommer in melancholische Herbststimmung und erinnert mich schmerzhaft und gleichzeitig liebevoll daran, wie der Alltag im Gesundheitswesen abläuft.

Ich habe nämlich selber früher in einem medizinischen Versorgungszentrum gearbeitet und kann mich deshalb vollkommen in Finleys Arbeits- und Gefühlswelt hineinversetzen. Dieser unheimlich schwierige Balanceakt zwischen Distanz und Wärme gegenüber Patienten – meinen höchsten Respekt an alle, die sich das zur täglichen Aufgabe gemacht haben! Porcupine und seine Bewohner sind mir in Rekordzeit ans Herz gewachsen. Und auch wenn das kleine Story-Adventure für mich nicht ganz die Weltklasse eines Night in the Woods erreicht, weiß ich jetzt schon, dass ich immer mal wieder zurückkehren werde.

Spielerisch anspruchsvoll ist das alles nicht. Aber wer raffiniertes Gameplay erwartet, ist bei Titeln wie diesem sowieso falsch. Hier geht es um Atmosphäre und Charaktere zum Verlieben. Und davon bietet das Spiel jede Menge in seiner rund zehnstündigen Story.

Ein Fest für die Ohren

Obwohl die Dialoge unverdrossen sind, fährt Fall of Porcupine ordentlich Klangkunst auf. Viele Szenen sind mit einer tollen Geräuschkulisse untermalt: Da plätschert ein Fluss, hier klirren Tassen in der Cafeteria, der Regen rauscht vor unserem Fenster, meine Schuhe quietschen auf dem Linoleumboden der Klinik. Normalerweise mache ich mir nicht viel aus solchen Hintergrundsounds,

Zum Glück kann Finley zwischen- durch was mit Freunden unternehmen und Energie tanken.



aber in Fall of Porcupine ist mir das immer wieder positiv aufgefallen, und ich bin extra stehen geblieben, um zu lauschen.

So gut mir die Story und Stimmung auch gefallen, meine Freude wird immer wieder von Macken gestört. Zum Beispiel wenn die Kamera Quatsch macht und eine halbe Dialogbox aus dem Bild rutscht. Oder wenn mir eine Figur sagt, ich solle in den ersten Stock gehen, aber eigentlich den zweiten meint. Zum Glück hatte ich keinen spielzerstörenden Crash – das wäre bei nur einem Speicher-Slot mitsamt Autosave katastrophal. Also alles kein Drama, das Spiel macht trotzdem Spaß. Was mir nicht gefällt und sich auch kaum durch schnelle Bug-Fixes beheben lässt: Im Vergleich etwa zu Night in the Woods bietet Fall of Porcupine nur wenige Rätsel und Entdeckungen abseits der Hauptstory. Abgesehen von ein paar ganz okayen Dialogen habe ich bei meinen Streifzügen nichts Spannendes gefunden – sehr schade.

Mein armes Herz

Lasst euch von der Optik nicht täuschen, Fall of Porcupine hat ein paar richtig schwere Themen auf Lager: Trauer, Burnout, Frust, Tod, Angst. In manchen Szenen musste ich mir Tränen abwischen, in anderen hätte ich am liebsten meinen Monitor angebrüllt, weil Finley eine himmelschreiende Ungerechtig-

keit widerfährt. Das deutsche Indie-Studio Critical Rabbit hat hier mit seinem Erstlingswerk ordentlich abgeliefert und mich schon innerhalb der ersten Stunde gefesselt. Falls ihr euch für das Thema auch nur entfernt interessiert und Lust auf eine toll geschriebene Story habt, könnt ihr zuschlagen. Ich hoffe sehr, dass Fall of Porcupine erfolgreich genug läuft, um einen Nachfolger zu bekommen – den setze ich schon mal gedanklich auf meine »Gleich zum Release kaufen«-Liste. Und auf der landen wirklich nur ganz wenige Story-Highlights! ★

FALL OF PORCUPINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7400 / Ryzen 5 1600
GTX 960 / RX 570
4 GB RAM, 6 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 9400F / Ryzen 5 5600X
GTX 1080 / RX 5700
8 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 wunderschöne Grafik 👍 Soundeffekte 👍 hübsche Stadt, in der man sich schnell daheim fühlt 👍 textlastig, aber handliche Häppchen 🚫 nicht vertont

SPIELDESIGN



👍 viele Mini-Games 👍 gute Tutorials 👍 jeder Tag läuft anders ab 🚫 manche Mini-Games eher nervig als spaßig 🚫 gelegentlich Text- und Anzeigefehler

BALANCE



👍 kein Scheitern 👍 wichtige Infos im Smartphone 👍 Accessibility-Funktionen 🚫 Mini-Games unterschiedlich anspruchsvoll 🚫 nur ein Speicher-Slot

ATMOSPHERE / STORY



👍 Blick ins Gesundheitssystem 👍 Figuren 👍 Herbststimmung 👍 lustig und herzerreißend 👍 nachvollziehbare Motivation des Hauptcharakters

UMFANG



👍 rund zehn Stunden Story 👍 optionale Aktionen und Dialoge 👍 Wiederspielwert durch Aktivitäten 🚫 insgesamt sehr linear 🚫 wenige Geheimnisse

FAZIT

Bezauberndes Storyspiel, das kritisch und herzlich zugleich auf die Arbeit im Krankenhaus schaut, aber manchmal stolpert.



Die Herbstsonne kann man beinahe durch den Bildschirm spüren