

# Don't Starve



**Ein Adventure mit Minecraft-Anleihen und Tim Burton-Optik. Klingt seltsam? Stimmt! In unserem Test-Tagebuch beweist Don't Starve allerdings, dass die Mischung einwandfrei funktioniert.** Von Florian Heider

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Klei Entertainment (Mark of the Ninja, GS 01/13: 82 Punkte)**  
Termin: **23.4.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/8252](http://GameStar.de/Quicklink/8252)

Auf DVD: Test-Video

**W**äre Wilson doch lieber im Bett geblieben! Der Wissenschaftler und Hauptdarsteller des Action-Adventures **Don't Starve** wird vom finsternen Bösewicht Maxwell in der Wildnis ausgesetzt. Das war's dann im Großen und Ganzen auch schon mit der Story, in dem Indie-Titel geht's nämlich nur um eins: überleben. Wir haben Tagebuch geführt und schnell festgestellt: Der ständige Hunger ist nur eine von vielen Gefahren.

**Tag 1:** Da sind wir also. In einer zufallsgenerierten Welt, völlig auf uns allein gestellt. Vor uns landet ein Vogel, ein paar Meter weiter hoppelt ein Häschen. Einfangen lassen sich beide nicht, also konzentrieren wir uns zunächst auf die Flora. Die nächsten Spielminuten verbringen wir damit, uns mit Gräsern und Zweigen die Taschen vollzupfen. Für den kleinen Hunger zwischen-

durch werfen wir ein paar Beeren und Karotten ein. Bereits nach kurzer Zeit haben wir genügend Rohstoffe beisammen, um uns im etwas unübersichtlich gestalteten Baumenü eine Axt zu basteln. Mit unserem Werk-

zeug fällen wir einen Baum nach dem anderen und sammeln Holz. Mittlerweile ist es Abend geworden. Uns kümmert das herzlich wenig, schließlich hacken wir gerade wie die Weltmeister. Plötzlich allerdings wird's zappenduster, und bevor wir uns versehen, werden wir von etwas gebissen. Da wir uns in der kompletten Finsternis nicht wehren können, entfachen wir wild klickend ein Lagerfeuer, das dieses Etwas vertreibt. Puh, das war knapp. Von dem Ding im Dunkeln ist nichts mehr zu sehen. Im flackernden Licht scheinen wir jedenfalls sicher zu sein. Aber das wird eine lange Nacht.

**Tag 2:** An Schlaf war natürlich nicht zu denken. Dafür haben wir uns mit den drei Gesundheitsanzeigen auseinandergesetzt.

Der Magen symbolisiert ... naja unseren Magen eben. Das Herz wiederum steht für unsere Lebensenergie, und das Gehirn spiegelt unseren geistigen Zustand wider. Der verschlechtert sich zum Beispiel, wenn wir uns abends zu weit ins Dunkel wagen. Werden wir wahnsinnig, erscheinen plötzlich imaginäre Feinde und wir hören Stimmen. Außerdem haben wir uns zwei Gegenstände gebastelt: einen Rucksack, der unser Inventar erweitert und eine Falle. Nie mehr olle Karotten und Beeren! Fürchtet uns, leckere Häschen!

**Nacht 2:** Verflucht sollt ihr sein, leckere Häschen! Beim Versuch, das gewonnene Fleisch zu grillen, haben wir unser Lagerfeuer di-

Endlich wieder was zu essen! Gleich tappt dieses Häschen in unsere Falle.



## ➕ Stärken

- + schön schräge Optik und Geräuschkulisse
- + sieben freispielbare Charaktere
- + stimmige Spielwelt
- + Anzahl an Gegenständen

## ⊖ Schwächen

- dünne Story
- fummeliges Baumenü

Uns ist da ein kleiner Fauxpas mit dem Lagerfeuer in Baumnähe unterlaufen. Resultat: **Waldbrand**.

Don't Starve setzt auf **Perma-Death**. Wenn wir sterben, müssen wir (meist) nochmal von vorne anfangen.

Der Hunger ist nicht unsere einzige Sorge: Diese **Bestien** greifen während eines abendlichen Streifzugs an.

## Wo kaufen?

**Don't Starve** kann über Steam und Google Chrome für rund 14 Euro erworben werden. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

rekt unter einem Baum entfacht. Die Folge: Waldbrand. Das müssen wir nochmal üben.

**Tag 3:** Neuer Tag, neue Entdeckungen. Wir haben herausgefunden, dass sich viele Gegenstände wie eine verstärkte Axt und neue Kleidungsstücke erst durch den Bau von ominösen Maschinen freischalten lassen, die aus Steinen, Goldnuggets und Holz hergestellt werden. Seitdem hacken wir alle Felsen, die wir finden können, kurz und klein. Merkwürdig aber praktisch: Wir besitzen von Anfang an eine Karte, die nicht nur die Gebiete zeigt, die wir bereits erkundet haben, sondern auch die dortigen Rohstoffe.

**Tag 15:** Was haben wir in den letzten Tagen nicht alles erlebt. Wir haben die seltsame Maschine gebaut, uns Waffen und Rüstungen gebastelt, eine Truhe gezimmert, in der wir Gegenstände aufbewahren können, und seltsame Wurmlöcher entdeckt. Haben gegen gefährliche Spinnen gekämpft und unser eigenes Gemüse angebaut. Vor allem jedoch hatten wir jede Menge Spaß.

**Tag 16:** Wir sind gestorben! Eine Spinne hat uns erwischt. Viel schlimmer: Es gibt keine Möglichkeit, unser Spiel fortzusetzen, denn wer in **Don't Starve** stirbt, der bleibt im Regelfall auch tot. Wir können dem Sensenmann zwar durch drei besondere Gegenstände ein Schnippchen schlagen, die wollen jedoch erst mal gefunden werden. Die Endgültigkeit des virtuellen Ablebens kann einerseits frustrieren, erzeugt andererseits aber auch wahnsinnig viel Spannung, denn jede Entscheidung will wohlüberlegt sein. Als kleine Entschädigung bekommen wir eine bestimmte Anzahl an Erfahrungspunkten, je nachdem, wie lange wir überlebt haben. Damit schalten wir neue Charaktere frei, die jeweils über besondere Fähigkeiten verfügen. Die pyromanisch veranlagte Willow beispielsweise entzündet nachts automatisch ein Feuer und

ist immun gegen Flammenschaden. Wer keine Lust auf das Endlosspiel hat, kann mit den nötigen Bauteilen eine mysteriöse Maschine zusammensetzen und so den Adventure-Modus starten. Der läuft grundsätzlich genauso ab, nur haben wir diesmal die Möglichkeit, der Spielwelt zu entfliehen, woraufhin wir prompt in einer anderen Welt landen, deren Schwierigkeitsgrad spürbar deutlich höher liegt. Wer tapfer durchhält, kann im Adventure-Modus zwei Charaktere freischalten, darunter den Pantomen Wes, der so gut wie überhaupt nichts aushält und somit den Hardcore-Modus von **Don't Starve** bildet.

Technisch schlägt sich das Spiel ganz wacker: Trotz trister Umgebungsgrafik wirkt die Spielwelt (die an Tim Burton-Filme wie **Nightmare Before Christmas** erinnert) sehr stimmig und punktet mit witzigen Animationen. Herrlich skurril: die Soundkulisse. Spielfiguren sprechen nicht mit normalen Stimmen, sondern in den Tönen verschiedener Instrumente. Passt perfekt zum restlichen Stil. Die Steuerung über Maus und Tastatur geht übrigens angenehm flott von der Hand. Um Gegenstände herzustellen und zu benutzen, reichen wenige Klicks. Gleiches gilt auch für die Kämpfe: Ein einfacher Klick auf den Gegner lässt uns zuschlagen. Ein komplexeres Kampfsystem darf man natürlich nicht erwarten, schließlich geht's in **Don't Starve** ja vor allem ums Entdecken und Sammeln. **FH**

## Für immer tot!

### Her mit der Axt!

Florian Heider  
Trainee  
flo@gamestar.de

Wie oft habe ich mir jetzt schon vorgenommen, **Don't Starve** nicht mehr zu spielen, weil ich mal wieder hopps gegangen bin. Und jedes Mal habe ich danach doch wieder angefangen. Sammeln, entdecken, bauen, ausprobieren. Die Minecraft-Suchtspirale funktioniert auch hier. Besonders angetan haben es mir die freispielbaren Charaktere, die mindestens ebenso schräg sind wie Protagonist Wilson. Das Baumenü dürfte Klei Entertainment gerne nochmal überarbeiten, aber das ist Meckern auf hohem Niveau, denn das Ding macht einfach richtig Spaß. Und jetzt: kaufen!

TERMIN 23.4.2013 PREIS 14 Euro USK -

## Don't Starve

Action-Adventure

Publisher -  
Entwickler Klei Entertainment  
Sprache Englisch  
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam



**GRAFIK**

- + witzige Animationen + schräger Grafikstil
- + stimmiges Charakterdesign + triste Umgebungsgrafik
- Effekttarmut

**SOUND**

- + Instrumententöne statt Sprachausgabe + herrlich schräge Geräuschkulisse + passende Musikuntermalung ...
- ... die sich aber zu oft wiederholt

**BALANCE**

- + hilfreiche Karte + stets fair
- + gute Lernkurve
- kein Tutorial

**ATMOSPHERE**

- + sehr stimmige Spielwelt + guter Spielfluss + fängt Isolationsstimmung gut ein + Perma-Death-Modus sorgt für Spannung + spärlich inszenierte Handlung

**BEDIENUNG**

- + gute Maus- und Tastatursteuerung + stufenlos zoombar
- + angenehm flotte Kämpfe
- unübersichtliches Baumenü

**UMFANG**

- + wird ständig erweitert + enormer Wiederspielwert
- + unterschiedliche Jahreszeiten + Adventure-Modus
- kein Multiplayer-Modus

**LEVELDESIGN**

- + zufallsgenerierte Welt + viel zu entdecken
- + unterschiedliche Schauplätze mit Wiedererkennungswert ...
- ... die man alle schnell gesehen hat

**CHARAKTERE**

- + sieben freispielbare Protagonisten + unterschiedliche Fähigkeiten + verschiedene Charaktere repräsentieren unterschiedliche Schwierigkeitsgrade

**ENDLOSSPIEL**

- + motivierendes Sammeln und Erkunden
- + ständig neue Überraschungen
- + umfangreiches Handwerkssystem

**WAFFEN / ITEMS**

- + zahlreiche Gegenstände und Waffen
- + verschiedene Kleidungsstücke + dank Updates stetiger Nachschub + spezielle Gegenstände für jede Jahreszeit

