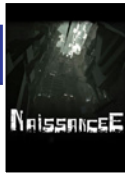


Naissancee

Erkunden ohne Erkenntnis. Das Jump&Run sieht aus wie abstrakte Kunst, spielt sich aber leider auch so.



Kunst? Murks? **Naissancee** (ohne das letzte »e« französisch für »Entstehung«) ist beides. In erster Linie handelt es sich aber um ein Jump&Run, nur ohne Waffen, ohne Gegner, die wir zermatschen müssen, ohne Sachen zum Einsammeln. Ohne all den Kram, der uns Befriedigung verschafft. Stattdessen müssen wir in **Naissancee** unsere Befriedigung aus der ungewöhnlichen Optik, aus der Musik und aus der an sich simplen Tatsache ziehen, dass wir es in den nächsten Abschnitt geschafft haben. Und das ist gar nicht so einfach, denn **Naissancee** spielt

so exzellent mit Licht, Schatten und Winkeln, dass wir den Weg oft erst nach einer Weile entdecken. Etwa eine Treppe, die sich in einer dunklen Ecke verbirgt. Oder ein Loch im Boden, das wir erst sehen, wenn wir unsere Perspektive justieren. **Naissancee** nervt allerdings auch mit Renn- und Hüpfpassagen, die wir nicht selten mehrfach wiederholen müssen, weil entweder unsere Reaktionszeit zu lahm oder die Sprungabfrage zu ungenau ist. Oder weil wir nicht richtig Luft holen. Die einzige zusätzliche Mechanik neben laufen und springen, die uns das Spiel an die Hand gibt, ist unser Atem. Bei langen Sprints müssen wir in einem bestimmten Rhythmus die linke Maustaste drücken, um uns mit genügend Sauerstoff zu versorgen. Wenn der fehlt, werden unsere Sicht und unser Tempo eingeschränkt. In solchen Situationen gilt: Der nächste Abgrund kommt bestimmt. Ärgerlich auch, wenn uns das Spiel in eine Sackgasse schickt: »Ah, ein Sims. Da geht's bestimmt weiter.« Einen kleinen Sprung in die Tiefe später merken wir allerdings, dass uns das Spiel veräppelt hat und dass uns der Rückweg verwehrt bleibt. Da helfen nur Suizid durch einen Sturz in die Tiefe und der letzte Checkpoint. Tode wären indes weit weniger tragisch, wenn die Checkpoints nicht zuweilen gefühlte Kilometer voneinander entfernt liegen würden. Selbst speichern dürfen wir nämlich nicht.

Genau darin liegt die in unseren Augen große Schwäche von **Naissancee**. Feedback wird uns verweigert, niemand redet mit uns, motivierendes virtuelles Schulterklopfen fehlt vollkommen. Das Spiel bleibt bis auf die atmosphärische Musik, unsere Schrittgeräusche und unseren Atem stumm. Es schenkt uns nur immer das nächste beeindruckende und verwirrende Konstrukt, die nächste Flucht vor einer unbekannten Gefahr, den nächsten Sprung in den Tod. Und vielleicht die Erfahrung, dass man ein Spiel auch genießen kann, wenn's einem nicht dauernd irgendwelche Belohnungszuckerchen schenkt. Vielleicht. **PET**

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Als ich die ersten Trailer von **Naissancee** sah, dachte ich: »Muss! Ich! Spielen!« Inzwischen denke ich: »Die Videos hätten auch gereicht.« In der Mechanik unterscheidet sich **Naissancee** zwar gar nicht so sehr von anderen Titeln, aber die so wichtige Belohnungsstruktur fehlt. Ich bekomme nichts. Nur immer neue abstrakte Levels. Die machen eine Menge her, keine Frage, aber ein Erfolgsgefühl bleibt für mich in **Naissancee** im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke. Für mich war's am Ende eher Experiment als Spiel.

Minimalismus. Diese Treppe in die Dunkelheit müssen wir erklimmen. Ohne etwas zu sehen.

Wir bewegen uns durch kavernenartige Konstruktionen. Bei den Lichtern wartet ein Rätsel.

Hin und wieder unterbrechen kleinere Rätsel unsere Reise. In diesen mehr oder minder logischen Kopfnüssen müssen wir Lichtkugeln umplatzen, indem wir sie berühren. Die Kugeln aktivieren entweder bewegliche Säulen oder strahlen Wände an, die unter Lichteinfall durchlässig werden. Die Rätsel bleiben allerdings unbefriedigend. Wir werden danach nicht gesondert belohnt, das Spiel teilt uns nicht mit, dass wir etwas geleistet haben. Es geht danach nur weiter in den nächsten Abschnitt.

Naissancee

Jump&Run

Publisher Limasse Five Sprache Englisch Preis 15 Euro
USK nicht geprüft Quelle Steam Hardware A64 X2/4400+ AMD,
Geforce 8800 GT 3,0 GB RAM, 2 GB MB Festplatte

Stärken | Schwächen

- tolles Spiel mit Licht und Schatten
- Soundtrack unterstreicht Levelabschnitte
- faszinierend abstrakte Welt
- kein Belohnungsgefühl
- Sackgassen
- ungenau Sprungabfrage
- Checkpoints zu weit auseinander

Fazit: Stilsicher, faszinierend, aber wenig Spiel.



Episoden-Check

The Walking Dead: Episode 2

Kaum hat Clementine wieder Anschluss an eine Gruppe von Überlebenden gefunden, werden sie von einem ungebetenen Gast zur Flucht gezwungen. In **A House Divided** kommt es zum Wiedersehen mit alten Bekannten, aber aufgrund einer unterschwelligen Bedrohung sitzen wir die ganze Zeit angespannt auf der Stuhlkante. Uns stört dabei allerdings, wie selbstverständlich Clem Aufgaben übernimmt, für die eine Elfjährige nicht unbedingt geeignet erscheint. Die Erwachsenen wirken oft wie ein Hühnerhaufen neben der erstaunlich rationalen Clem. Gute Episode, aber bislang fehlt der zweiten Staffel noch ein Highlight. **PG**

Spieldauer 90 Minuten Quelle Steam

Fazit: Hält das Niveau der ersten Episode.



The Wolf Among Us: Episode 2

In der zweiten Episode von **The Wolf Among Us** bekommt es Sheriff Bigby Wolf mit noch einem Mordfall zu tun. Dabei führen ihn seine Ermittlungen unter anderem ins Rotlichtmilieu der Märchenfiguren, wo er das dunkle Geheimnis eines Charakters ans Licht bringt. Die Episode bringt neue Gesichter ins Spiel, treibt die Handlung sinnvoll voran und behandelt heikle Themen wie Prostitution und Stalking, allerdings fehlt **Smoke & Mirrors** der Schwung: Es gibt nur eine einzige Quicktime-Sequenz, den Rest der Zeit verbringen wir mit Dialogen. Außerdem hätten wir uns mehr Entscheidungen und Wendungen gewünscht. **PG**



Spieldauer 90 Minuten Quelle Steam

Fazit: Etwas schwächer als die erste Episode.

