



This War of Mine

Hungrig, müde, depressiv

Dieses Spiel soll den Krieg aus Zivilistensicht zeichnen. Das klappt.

Vom Spielspaß-Begriff muss man sich dafür aber verabschieden. Von Dennis Kogel

Genre: Experimentelles Action-Adventure Publisher: Deep Silver Entwickler: 11 bit studios
Termin: 14.11.2014 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel Preis: 19 Euro

TEST

Unseren Schlüsselmoment in This War of Mine erfahren wir nicht, als unsere Überlebenden ausgelaugt vor einem Ratteneintopf stehen, auch nicht, als wir merken, dass Juwelen auf dem Schwarzmarkt keine Dose Hundefutter wert sind. Es macht Klick, als eine unserer Spielfiguren aus reiner Not einen Mord begehen muss. Die Angehörigen sacken um die Leiche des Opfers zusammen und weinen. Während unser Mörder in sein Versteck flieht und dort verzweifelt. This War of Mine ist kein normales Spiel.

Gewohnte Spielmechanik

Dabei bedient sich This War of Mine eigentlich bei einem Genre, das aktuell konventioneller nicht sein könnte: bei der Überlebenssimulation. Wie in Don't Starve, Rust oder The Forest gilt es, das Überleben einer kleinen Gruppe von Figuren zu sichern. Im Gegensatz zu den eher fantastischen Szenarien anderer Survival-Spiele geht es hier aber um einen brutalen Bürgerkrieg. Die Protagonisten sind keine Superhelden, sondern Mathelehrer, Fernsehköche und Fußballer. Die Herausforderungen bleiben dennoch ähnlich: Jeder Überlebende braucht täglich Nahrung,

Wärme, Schlaf und Komfort. Um diese Bedürfnisse zu erfüllen, müssen wir Essen finden, den Unterschlupf mit knappen Ressourcen verbessern und Angreifer abwehren.

Der Spielablauf ist dabei in zwei Teile geteilt: Tag und Nacht. Tagsüber sieht man das Lager der Gruppe in einer Art Querschnittsansicht und hat begrenzt Zeit, um das verwüstete Wohnhaus auszubauen. In Echtzeit schickt man den Fernsehkoch per Mausclick an den Herd, um mit Fleisch aus der Rattenfalle Eintopf für die Gruppe zu kochen, lässt den Feuerwehrmann die Werkbank aufwerten oder die Kindergärtnerin Kräutergigaretten drehen.

Nachtschicht in den Trümmern

Nachts werden Aufgaben verteilt. Wer bewacht den Unterschlupf vor Banditen? Wer darf schlafen? Und, am wichtigsten, welcher Überlebende wird zum Plündern ausgeschiedet? Über eine Stadtkarte schicken wir den Plünderer in verwüstete Krankenhäuser,

Wo ist die Wertung?

This War of Mine ist kein klassisches Spiel. Es stellt die unerbittliche Lebensrealität von Zivilisten in einem Kriegsgebiet dar – und Spaß sucht man dort vergebens. Deshalb wäre es abwegig, eine Spielspaßwertung zu vergeben. Im Text gehen wir aber ausführlich auf alle Stärken und Schwächen von This War of Mine ein.



Die Überlebenden verstecken sich tagsüber im ausbaubaren Unterschlupf.



Die Geschichten der Überlebenden stehen im Vordergrund.



Manchmal kommen andere Überlebende zum Handeln vorbei.



Ungewöhnlich gut
Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Laut den Entwicklern dauert ein Durchlauf in This War of Mine zwischen 25 und 40 Spieltage. Dann sei der Krieg vorbei. Nach 42 Tagen starben mein Feuerwehrmann, mein Koch und mein ehemaliger Rebellenkämpfer. Der erkältete, angeschossene Mathelehrer floh aus dem Unterschlupf. Eine Kältefront vernichtete meine Vorräte, auf dem Schwarzmarkt gab es plötzlich nichts mehr zu holen, und nächtliche Banditenüberfälle gaben mir den Rest. War das unfair? Absolut. Schließlich habe ich mit dem Kriegsende gerechnet. Aber genau das macht This War of Mine aus. Es setzt dem glattgebügelten Bombast-Krieg von Shooter- und Strategiespielen demoralisierendes Leid entgegen. Das ist ungewohnt und garantiert nicht unterhaltsam, aber unheimlich beeindruckend.

chen können. Zurück im Unterschlupf informiert eine einfache Übersicht über andere Ereignisse der Nacht, und die gefundenen Ressourcen werden dem Lager hinzugefügt.

Spielt man This War of Mine als pures Survival-Spiel mit dem Zähler für überlebte Tage als Highscore, dann ist es kein besonders gutes Spiel. Eine ganze Reihe von Designentscheidungen führen zu einer frustrierenden Spielerfahrung. Das fängt beim Beginn an: This War of Mine erklärt nichts. Weder wie Ressourcen funktionieren noch wie wir Gegenstände einsetzen. Nicht mal wie gekämpft wird, ist eine Erwähnung wert. Dabei sind die Warenketten und das Ressourcenmanagement eigentlich relativ simpel. Nach ein paar Stunden hat man im Prinzip alles gesehen. Weil es aber keine Möglichkeit gibt, die Zeit zu beschleunigen, während man beispielsweise darauf wartet, dass der Wasserfilter durchgelaufen ist, entsteht Leerlauf. Spürbarer Fortschritt braucht dadurch eine ganze Weile.

Überleben ist hart

Dafür reicht eine Situation, um alles Erreichte wieder zunichte zu machen. Stirbt ein Überlebenskämpfer, können wir keinen Spielstand laden: This War of Mine ist ein Permadeath-Spiel. Das ist im Genre üblich, fühlt sich aber vor allem durch die Kämpfe unfair an. Durch die Point&Click-Steuerung sind die Gefechte hektisch und unübersichtlich. Und schon der Tod einer Figur kann für die ganze Gruppe das Ende bedeuten – alles nur, weil wir uns vorbeischielei-

This War of Mine ist gemein und unfair. Doch genau so soll es auch sein. This War of Mine ist ein Spiel darüber, sich machtlos und verloren zu fühlen. Jedes auf den ersten Blick verkorkste Designelement unterstützt es dabei. Die unvollständigen Informationen, die es über den Status der Spielfiguren preisgibt, erzeugen Unsicherheit. Wie lange überlebt ein Charakter, der »sehr hungrig« ist? Was macht man mit einem depressiven Feuerwehrmann? Wie lange braucht eine Wunde, um zu verheilen? Das Erlernen des Spiels ist schmerzhaft. Fehler werden gnadenlos bestraft. Die Kampfsteuerung, die keinen Platz lässt für Finesse, macht jeden Schlagabtausch mit Banditen unberechenbar und vor allem: unerwünscht. Würde ein Tutorialfenster freundlich erklären: »Hey, Mord ist nicht gut für die geistige Verfassung deiner Überlebenden!«, dann wäre der Moment, wenn die Spielwelt auf den Tod so hart reagiert wie kaum ein anderes Spiel, nicht so schockierend.

Die meisten Spiele erlauben das Meistern ihrer Mechaniken und vermitteln ein Gefühl des Könnens, der Macht. This War of Mine tut das nicht. Gut sein in diesem Spiel bedeutet, genug Nahrung für zwei Tage zu haben, statt entscheiden zu müssen, wer hungrig bleibt. In einem Interview antwortet Designer Pawel Miechowski auf die Frage, ob This War of Mine Spaß machen soll: Nein, es soll eine Erfahrung sein. Das ist es. Es ist eine unangenehme Erfahrung. Aber eine, die es wert ist, erlebt zu werden. Dennis Kogel

Hotels oder Wohngebäude. In Trümmern finden wir Holzscheite für den Ofen, in Medizinschränken Verbandszeug, Konserven in Supermarktregalen. Doch wir müssen vorsichtig sein, denn durch den nächtlichen Kriegsnebel sehen wir nie, ob schon jemand anderes in den Ruinen unterwegs ist. So treffen wir zwangsläufig auf andere Überlebende, Händler oder bewaffnete Banditen, die wir bekämpfen oder uns vorbeischielei-



Nachts planen wir: Auf der Stadtkarte suchen wir das nächste Plünderziel aus.

TERMIN 14.11.2014 PREIS 19 Euro USK ab 16 Jahren

This War of Mine Experimentelles Action-Adventure

Publisher Deep Silver
Entwickler 11 bit studios
Sprache Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung 1 DVD

Kopierschutz Steam

Da This War of Mine kein klassisches Spiel ist und zudem keinen Spaß macht, haben wir bewusst auf eine Wertung verzichtet.

