

Night in the Woods

ZUM WEINEN SCHÖN



Genre: **Adventure** Publisher: **Finji** Entwickler: **Infinite Fall** Termin: **21.2.2017** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**



Die Bewohner von Possum Springs halten sich mit lausigen Jobs über Wasser. Viele Läden haben inzwischen dichtgemacht.



In vielen Situationen steuern wir Maes Pfoten und greifen nach Bällen, Notizen, Pizza oder beklauen Läden.

Das poetische Indie-Adventure ist ein Geheimtipp für alle, die auf tiefgründige Geschichten stehen.

Von Sascha Penzhorn

Night in the Woods besteht zu 90 Prozent aus Dialogen mit NPCs. Ausschließlich in Textform, englischsprachig und voller Slang. Die restlichen zehn Prozent sind Guitar Hero, Minigames, Entdeckungen und Jump&Run. Damit ist das Teil nicht gerade massentauglich. Wer über sehr gute Sprachkenntnisse verfügt, gerne liest und keine Nonstop-Action braucht, sollte trotzdem unbedingt zugreifen. Liebenswerte, glaubhafte Charaktere und eine hervorragende Story machen das Adventure zu einem Erlebnis, das lange im Gedächtnis bleibt. Zudem sieht Night in the Woods echt klasse aus.

Gegen die Welt

Hauptfigur Mae Borowski hat das College

geschmissen und ist wieder bei ihren Eltern im Städtchen Possum Springs eingezogen. Dort stand die Zeit nicht still, und nichts ist mehr so, wie die junge Katze es in Erinnerung hat. Die Jugendfreunde halten sich mit lausigen Jobs über Wasser. Da Mae keine Arbeit hat, besucht sie ihre Freunde bei ihrer, zertrümmert Leuchtstoffröhren mit dem Baseballschläger, übt sich im Ladendiebstahl oder spielt Bass in einer Band.

Jeden Tag verlassen wir das Haus unserer Eltern und machen Possum Springs unsicher. Die Protagonistin ist flink auf den Beinen, und so flitzen wir per Keyboard oder hervorragender Gamepad-Steuerung nicht nur durch die Straßen, sondern klettern auch über Fenstersimse und Hausdächer und entdecken dabei allerlei Geheimnisse. Beispielsweise sitzt auf einem Hausdach ein Nachbar mit seinem Teleskop, der uns Sternbilder erklärt. An einer anderen Stelle dringen wir durch ein Fenster in ein altes Lagerhaus ein und finden dort Rattenbabys, die wir mit geklauten Brezeln füttern.

Keine Highscores

Die meisten Aktivitäten sind in Minigames verpackt. So läuft die Bandprobe ab wie in Guitar Hero. Die Bandmitglieder kommentieren, wie gut oder lausig wir spielen, für perfekt gemeisterete Stücke gibt es einen Erfolg, aber wirklich gewinnen oder

verlieren kann man nicht. In einigen spaßigen Sequenzen steuern wir Maes Pfoten und grabtschen nach Gegenständen, wenn wir einen Laden beklauen. Manchmal greifen wir auch einfach nur nach einem Stück von der Pizza, die wir mit den Kumpels verdrücken. Die meiste Zeit über wird aber einfach geredet. Wir unterhalten uns mit den Bewohnern von Possum Springs und wählen ab und zu



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Wow. In meinen zehn Jahren im Job hatte ich noch nie solche Probleme, ein Spiel zu bewerten. Einerseits brachten mich die Sprüche im Spiel zum Lachen. Andererseits gab es Momente, da hatte ich einen Kloß im Hals und, so ungern ich es zugebe, mir war echt zum Heulen zumute. Mit den Sorgen und Problemen einiger Charaktere bin ich enger vertraut, als ich sein möchte. Das Spiel greift diese Themen glaubwürdig auf. Aber die eigentliche Message im Spiel ist positiv und erbaulich. Ich würde mich gern viel detaillierter äußern, doch ohne Spoiler ist das unmöglich. Und wie bewerte ich ein Spiel, das mir eines der eindrucksvollsten Erlebnisse der letzten Jahre bereitet, aber fast keine Zielgruppe hat? Wer gute Englischkenntnisse hat und auf geschriebenen Text steht – unbedingt kaufen! Die 20 Euro ist das Teil allemal wert.



Wer überall raufklettert, entdeckt zahlreiche Geheimnisse oder auch nur neue Gesprächspartner in der Spielwelt.

mal aus Antwortmöglichkeiten, ansonsten lesen wir einfach mit. Ihre Erlebnisse malt Mae in lustigen Zeichnungen in ein Tagebuch.

Da wir jeden Tag nur begrenzt Zeit haben, müssen wir uns regelmäßig entscheiden, welchen Freund wir treffen wollen. Je mehr Zeit wir mit einem Charakter verbringen, desto besser lernen wir ihn kennen. Das erhöht den Wiederspielwert, in einem Spieldurchlauf haben wir gar nicht genug Zeit, Maes Freunde allesamt richtig kennenzulernen. Zudem erfahren wir immer mehr über die Hauptfigur Mae, die sich von einer scheinbar stinkfaulen Kackbratze zu einer lebenswerten Antiheldin entwickelt.

Kein Horror

Wer angesichts des Titels schauerliche Gruselmomente oder Survival-Elemente erwartet, wird enttäuscht. Zwar steuern wir Mae immer wieder mal durch ihre bizarren Träume, meistens geht es aber viel mehr ums Erwachsenwerden, um Freundschaft und wie man seinen Platz in einer Welt findet, die sich ständig verändert. Die Figuren philosophieren darüber, ob man ein schlechter

Mensch ist, wenn man sich vorstellt, jemanden zu töten. Ob Gott existiert und ob er ein liebender oder ein gleichgültiger Gott ist. Die Bewohner von Possum Springs schreiben Gedichte darüber, wie Jobs, mit denen man früher ein Haus gekauft hat, zu Jobs wurden, mit denen man nun Miete zahlt. Und letztendlich zu Jobs, mit denen man bei seinen Eltern lebt. Wie Arbeitsplätze durch Apps ersetzt und Träume vom Haus mit Garten zu Träumen von einer Couch im Keller wurden. Es geht um Depressionen, Missbrauch, Zerstörungswut und Abhängigkeit.

Spiel ohne Ziel

Night in the Woods hat kein richtiges Ziel. Man kann nicht sterben, kann nicht verlieren, und bisher hat auch niemand ein verstecktes Super-Ende gefunden.

Vielmehr erinnert das Adventure an eine Art interaktiven Comic. Es gibt unzählige Spiele mit ähnlichem, deutlich besserem Gameplay. Aber Night in the Woods erzählt eine einzigartige Geschichte. Das Ende fühlt sich etwas überhastet an, es gibt ein paar Längen, wenn wir mit Mae manchmal Tag für

Tag dieselben Wege abtatschen und mit denselben NPCs quatschen, bis die nächste interessante Storysequenz kommt. Trotzdem macht Entwickler Infinite Fall fast alles richtig, und so haben wir die gut zehn Stunden für unseren ersten Durchlauf praktisch in einem Stück durchgezogen. Selten hat uns eine gute Geschichte derart mitgerissen. ★



Auf Maes Computer befindet sich dieses voll spielbare Hack&Slay. Natürlich mit Katzen.

NIGHT IN THE WOODS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5 / AMD FX-6300
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
4 GB RAM, 8 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5 / AMD FX-6300
Geforce GTX 560 / Radeon HD 6850
8 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- cooler Zeichentrickstil
- detailverliebt animiert
- toller melancholischer Soundtrack
- große, lebendige Spielwelt
- keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- frei bestimmbarer Tagesablauf
- endlich non-lineares Adventure
- Geheimnisse entdecken macht Spaß
- coole Pfostensteuerung
- spielerisch eher simpel

BALANCE



- Verlieren wird nicht bestraft
- keine Spielertode
- verpatzte Minigames nicht wiederholbar
- nur ein Speicherstand
- nur automatisches Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubhafte, lebenswerte Charaktere
- mitreißende Story
- tolle Hauptfigur
- ungewöhnlicher, erwachsener Erzählstil
- sehr emotionale Momente

UMFANG



- umfangreiche Story
- zahlreiche Secrets
- viele interessante Nebenfiguren und -Stories
- hoher Wiederspielwert
- kein New Game Plus

FAZIT

Dialog-intensives Adventure mit bewegender Story, viel geschriebenem Text, Entdeckungen, Geheimnissen und Minigames.

