

Entscheidungen über Leben und Tod: Das interaktive Abenteuer 'As Dusk Falls'

Entdecken Sie «As Dusk Falls», ein interaktives Abenteuer-Game, das Entscheidungen und spannende Geschichten an der Route 66 vereint.

Berlin (dpa/tmn) – Das Adventure «As Dusk Falls» aus dem Londoner Studio Interior/Night bietet eine einzigartig fesselnde Spielerfahrung, die durch ihre Grafik und interaktive Storytelling-Elemente besticht. Anders als traditionelle Videospiele scheint das Design des Spiels eher von einem Zeichner handgezeichnet zu sein, was an die Ästhetik von Graphic Novels erinnert.

Spannende Entscheidungen und deren Folgen

In «As Dusk Falls» haben die Spieler die Kontrolle über die Handlung. Sie sind gefordert, bedeutende Entscheidungen zu treffen, die nicht nur den Verlauf der Geschichte, sondern auch das Schicksal der Charaktere beeinflussen können. Die Dialoge zwischen den Figuren sind entscheidend; eine einzige Antwort kann das Zusammentreffen von zwei Familien und die darauffolgenden Geschehnisse drastisch verändern. Dieses Spielprinzip fördert eine intensive Auseinandersetzung mit den behandelten Themen und fordert die Spieler dazu auf, Verantwortung für ihre Entscheidungen zu übernehmen.

Die Familien Walker und Holt

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen die Familien Walker und Holt. Die Walkers, bestehend aus Vince, Michelle, Tochter Zoe und dem griesgrämigen Großvater Jim, suchen nach Stabilität. Vince ist jedoch arbeitslos und sieht sich mit Druck von seinem früheren Arbeitgeber konfrontiert, was die Situation der Familie weiter verschärft. Parallel dazu befinden sich die Brüder Tyler, Dale und Jay von der Familie Holt in einer prekären Lage und planen einen Überfall auf das Motel, in dem die Walkers untergekommen sind. Diese Konstellation führt zu explosiven Konflikten, als die Gegebenheiten kompliziert werden und die Polizei hinzukommt.

Ein Blick auf die tiefen Themen

Während «As Dusk Falls» durch langsames, dialoglastiges Gameplay besticht, greift es dennoch ernste Themen wie häusliche Gewalt, Suizid und psychische Erkrankungen auf. Diese schweren Kost bereitet die Spieler darauf, sich mit realen und oft unbequemen Herausforderungen auseinanderzusetzen. Um die emotionale Last der Entscheidungen zu teilen, haben die Entwickler die Möglichkeit geschaffen, dass bis zu acht Spieler gleichzeitig an einem Spiel teilnehmen können. Über die «As Dusk Falls»-Companion-App verwandelt sich das Smartphone in einen Controller, um das Kollaborationsspiel zu ermöglichen.

Die Spiellandschaft und der Zugang für Jugendliche

Das Spiel ist ab 16 Jahren freigegeben und erhältlich auf Plattformen wie PC, Playstation und Xbox. Die Preisgestaltung variiert je nach Edition, wobei die Standardversion zwischen 30 und 35 Euro kostet. Spieler im Jugendalter sind eingeladen, sich mit diesen wichtigen Themen auseinanderzusetzen, allerdings ist dies immer am besten in Begleitung eines Dialogs mit älteren Spielern oder Erwachsenen, um sicherzustellen, dass die dargestellten Aspekte auch verstanden werden.

Details

Besuchen Sie uns auf: n-ag.de