

Night Call • Jagd nach dem eigenen Mörder

 quick-save.de/2019/07/night-call-game/

Sven Festag

17. Juli 2019

Ein Serienmörder treibt sich durch die Straßen von Paris. Alle Spuren führen ins Leere. Doch dieses Mal hat der Killer einen Fehler gemacht. Eines der Opfer überlebt. Für die Polizei ist es die einzige Chance.

Eigentlich hat er Glück im Unglück gehabt. Bei einem tödlichen Angriff auf seinen Fahrgast hat er überlebt. Schwer verletzt wurde er ins Krankenhaus eingeliefert und in ein künstliches Koma versetzt. Erst eine Woche später wacht er wieder auf. Noch bevor er Einzelheiten zu seinem Gesundheitszustand erfahren kann, wird er von der Polizei vernommen. Doch die Zeit drängt. Schließlich ist der Angreifer, ein Serientäter, noch immer auf freiem Fuß und die Beweislage ist dünn.

Einen Monat nach der Tat setzt sich der Taxifahrer wieder hinter das Steuer. Nachtschicht, wie immer. Zurück in den Alltag, sich mit Arbeit ablenken. Aber so einfach ist das nicht. Der Boss hatte angeboten, ihn tagsüber fahren zu lassen. Oder in den Vororten. Im Grunde genommen wollte er ihn gar nicht mehr fahren lassen. Zumindest nicht, solange The Judge, wie ihn die Polizei nennt, nicht gefasst ist. Nein, sein Leben ist die Nachtschicht auf den dunklen Straßen der Pariser Nacht.

Die ersten Fahrgäste steigen ein. Sie streiten sich. Die leeren Straßen der Hauptstadt erlauben immer wieder einen kurzen Blick in den Rückspiegel. Die Stimmen werden leiser, sie fragen, ob er etwas gehört habe. Jedes einzelne Wort, aber er verneint. Er möchte nicht in den Streit verwickelt werden. Keine Aufregung. Am Ziel angekommen verabschiedet er sich kurz, bevor sie in der Dunkelheit verschwinden und er sich zum nächsten Fahrgast aufmacht.

Eine Dame erwartet ihn bereits. Sie steigt ein und nennt das Ziel. Augenblicklich läuft ihm ein Schauer über den Rücken. Es ist die Polizistin aus dem Krankenhaus. Lieutenant Ninon Busset. Sie kommt sofort auf den Punkt. Die Polizei glaubt, dass er der Täter ist, kann es aber nicht beweisen. Busset ist von seiner Unschuld überzeugt, aber seine Vergangenheit spricht eine andere Sprache. Nun liegt es an ihm, den wahren Täter zu finden.



Taxi oder Streifenwagen?

Zwischen Lenkrad und Pinnwand

Das Spielprinzip ist einfach. Auf der Karte werden die Standorte der Fahrgäste angezeigt, auf die per Mausklick zugesteuert werden kann. Das Ziel und die voraussichtlichen Einnahmen werden angezeigt, bevor der Auftrag angenommen oder abgelehnt werden kann. Auch Tankstellen und mögliche Informationsquellen sind zu sehen und können auf die gleiche Art und Weise angesteuert werden.

Tankstellen verkaufen neben Benzin auch Snacks, Rubbellose und Zeitungen. Dort sind nicht selten nützliche Informationen zum Serienmörder zu finden. Auch ein kurzer Plausch mit dem Tankwart kann helfen, neue Erkenntnisse zu gewinnen. Genauso unterschiedlich verhält es sich mit den Informanten. Manche von ihnen sind alte Bekannte, die gern einen Gefallen tun. Andere hingegen sind dubiose Gestalten, die nur gegen bares Geld den Mund aufmachen.

Während der Fahrt sind die Dialoge am unteren Bildrand zu lesen, die, je nach Einstellung, automatisch oder nach Mausklick weiterscrollen. Zwischendurch können verschiedene Dialogoptionen ausgewählt werden. Damit lässt sich das Gespräch sowohl inhaltlich als auch emotional lenken. Einfühlsame Antworten führen potenziell zu einem höheren Trinkgeld, rationale Antworten eher zu Informationen. Meist ist aber eine gesunde Mischung aus beiden Optionen nötig. Einige Fahrgäste sind eher aufgeschlossen, andere eher zurückhaltend und manche auch etwas skurril. Nicht zuletzt spielt auch der gewählte Schwierigkeitsgrad eine Rolle.

Am Ende der Schicht werden Einnahmen und Ausgaben verrechnet und der Taxifahrer kehrt in sein Apartment zurück. Alle Hinweise und Verdächtigen werden auf der Pinnwand zusammengefasst, doch das Sortieren der neuen Informationen und Sichten

von Dokumenten kostet Zeit. Nicht immer reicht die Zeit aus, alle Daten zu analysieren, bevor die Müdigkeit hereinbricht.

Geld und Informationen sind gleichermaßen wichtig. Verliert er seinen Job, ist er für Busset wertlos und kann keine neuen Informationen gewinnen. Kann er keinen Täter ausmachen, kommt seine Vergangenheit ans Licht und er wandert hinter Gitter.



Was in einer Stadt wie Paris im Fokus liegt

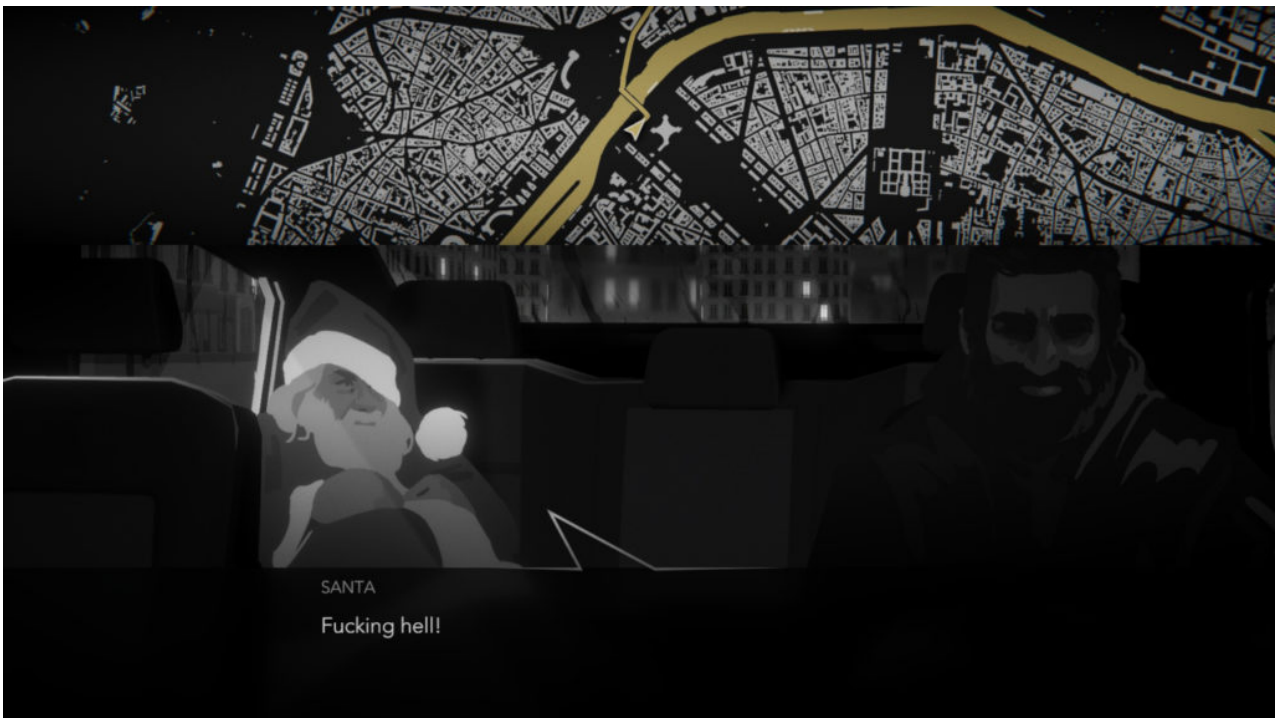
Dans les rues noires

Schwarze Schatten, blasse Farben und unscharfe Kanten dominieren die Grafik von Night Call. Fast schon im Stil des Film-Noir der 1940er- und 50er-Jahre entsteht so eine beklemmende Enge, die die Atmosphäre des Spiels unterstreicht. Beim Blick aus dem Fenster wechselt der Fokus und manchmal sind Objekte nur für einen kurzen Augenblick zu sehen. Es wirkt fast schon vergänglich, wenn nicht immer wieder dieselben Straßen und Gebäude zu sehen wären.

Im Kontrast dazu stehen die klaren Linien der übrigen Oberflächen, die aus der geheimnisvollen Welt der düsteren Gedanken an die harte Realität erinnern. Schließlich ist das Taxifahren ein hartes Business, das nicht einfacher wird, wenn nebenbei ein Serienmörder durch die Straßen zieht, der versuchen könnte, seinen einzigen Zeugen zu beseitigen.

Auf eine Synchronisation müssen Spielende verzichten, was bei der Vielzahl der unterschiedlichen Charaktere aber nicht verwunderlich ist. Die Dialoge und das äußere Erscheinungsbild geben aber genügend Kontext, um die Dialoge mit einer passenden Stimme im Kopf zu lesen. Somit stören die fehlenden Stimmen auch gar nicht, vielmehr passt die Stille zur übrigen Gestaltung des Spiels.

Gleiches passt auch zur Geräuschkulisse, die zwar vorhanden ist, aber nur gedämpft wiedergegeben wird, als wäre das Geschehen in der Welt nicht im Fokus der Wahrnehmung, sondern die eigenen Gedanken. Die langsame Musik hält sich im Hintergrund und lässt die Nacht wie eine Ewigkeit wirken. Bereits wenige Minuten Spielzeit fühlen sich so wie Stunden an.



Auch der Weihnachtsmann hat seine schlechten Tage

Ein fahrender Beichtstuhl

Als wäre es nicht schlimm genug, den Mord an einem Menschen miterleben zu müssen und danach dem Angreifer selbst zum Opfer zu fallen, wird der Hauptcharakter auch noch genötigt, selbst Ermittlungen anzustellen, um seine Unschuld zu beweisen und sich vor seiner Vergangenheit zu schützen. Die langjährige Erfahrung im Kontakt mit Menschen ist dabei sicher von Vorteil, der psychische Druck dahinter ist aber enorm.

Dessen Darstellung funktioniert im Spiel durchaus gut, ist aber nicht darauf beschränkt. Schließlich geht es im Kopf der Spielenden weiter. Sie müssen die Entscheidungen treffen, wie sie im Dialog agieren und letztlich auch, wie sie an Informationen gelangen. Einer der Charaktere, ein Priester, bezeichnet das Taxi als eine Art fahrenden Beichtstuhl. Es ist ein Ort, an dem innerste Geheimnisse preisgegeben werden. Ohne es jemals ausdrücklich vereinbart zu haben, entsteht so ein Vertrauensverhältnis zwischen Fahrgast und Fahrer, das er nun ausnutzt, um seine eigene Haut zu retten.

Die Fahrgäste stammen aus allen gesellschaftlichen Schichten und ihre Gesprächsthemen sind genauso individuell. Es geht um Herkunft und Identität, um Ausgrenzung und Reputation, um Geld und Gesellschaft. Es sind nicht nur die eigenen Probleme, die ein Taxifahrer mit sich trägt. Auch jede Last, die ein Fahrgast mit ihm teilt, hinterlässt Spuren.

Ein Thema schwingt fast unterschwellig mit und ist doch omnipräsent: Rassismus. Was in Deutschland der Türke ist, ist in Frankreich der Nordafrikaner. Der minderwertige Ausländer, der so lange gut ist, wie er die unterbezahlten Jobs macht, die ansonsten niemand machen möchte. Auch der Hauptcharakter ist nordafrikanischer Abstammung und bekommt immer wieder zu spüren, dass er nicht von allen als Teil der Gesellschaft akzeptiert ist. Schnell wird aber deutlich, dass der Rassismus Menschen nur eine einfache Ausrede gibt, sie sich aber den Folgen von Intoleranz und Hass aber nicht bewusst sind.



Einsamkeit und Druck und Stille

Sie haben Ihr Ziel erreicht?

Zwar ist das Spielprinzip einfach, trotzdem kann die richtige Balance zwischen Geld und Informationen durchaus knifflig werden und zu verzwickten Situationen führen. Auch grafisch reißt *Night Call* niemanden aus dem Sitz, aber wer sich auf die Handlung einlässt, erlebt eine tiefgründige, auf vielen Ebenen realistisch gestaltete Geschichte, die weit über eine Mordserie in Paris hinausgeht und durchaus einige Stunden fesseln kann.

Hinweis: Das Spiel wurde von Raw Fury kostenlos zur Verfügung gestellt.

| | |
|--------------------|---|
| Titel: | Night Call |
| Erscheinungsdatum: | 17.07.2019 (Windows, macOS) |
| Entwickler: | Monkey Moon, BlackMuffin Studio |
| Publisher: | Raw Fury |
| System: | Nintendo Switch, macOS, PlayStation 4, <i>Windows</i> |

| | |
|---------|-----------------------|
| Kaufen: | Steam |
|---------|-----------------------|

Testsystem kursiv.

¹ Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.