



## PS4 REVIEW: „DARK NIGHTS WITH POE AND MUNRO“

#DARKNIGHTSWITHPOEANDMUNRO #FMV

📅 17. Mai 2021    👤 Nik    📁 Games    💬 ein Kommentar

Ich bin seit den frühen Neunzigern ein Fan von FMV-Spielen, die damals zwar noch recht primitiv, aber dennoch nicht minder ambitioniert waren. In den +20 Jahren, die seitdem vergangen sind, hat nicht nur die Technik einen massiven Sprung gemacht, sondern auch das Genre an sich erhält mittlerweile regelmäßige neue Veröffentlichungen. Dabei gibt es eine Handvoll kleiner Studios, die sich auf die Produktion dieser Spiele spezialisiert haben. Eines davon sind *D'Avekki Studios*, die Macher von „[The Infectious Madness of Doctor Dekker](#)“ und „[The Shapeshifting Detective](#)“, deren aktuellstes Spiel „Dark Nights with Poe and Munro“ ihr Konsolendebüt gibt. Grund genug sich das Spiel einmal genau anzusehen, das mir freundlicherweise von den Entwicklern zum Review überlassen wurde, was aber selbstverständlich keinen Einfluss auf

### NERDIC'S SUCHE



### NERDIC'S ÜBERSETZER

Powered by [Google Translate](#)

### NERDIC'S BLOGSTATISTIK

○ 4.777.519 Treffer

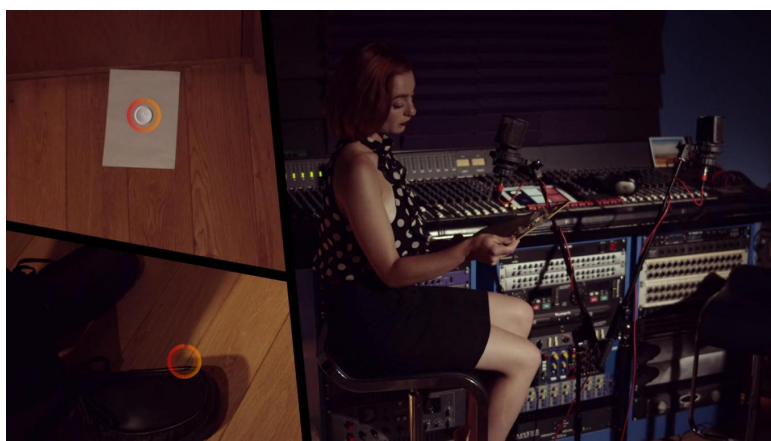
### NERDIC'S ARCHIVE

### NERDIC'S

meine Bewertung hat.



Ein Novum für den Entwickler ist auf jeden Fall, dass es sich bei Spiel um keine eigenständige IP handelt, sondern um ein Spin-off zu „The Shapeshifting Detective“, in dem bereits die beiden Hauptcharaktere, *John Pope*, genannt *Poe* und *Ellis Munro* aufgetreten sind, die im verschlafenen Städtchen *August* die Betreiber einer Radioshow sind, die sich auch gerne einmal mit düsteren Geschichten und dem Übernatürlichen beschäftigt. Abseits von der Stadt, die als Setting fungiert und den beiden Hauptcharakteren gibt es allerdings keine Verbindung mit dem Vorgänger, weswegen man das Spiel durchaus auch ohne Vorkenntnisse genießen kann. Dem Spieler entgehen dann aber ein paar Easter Eggs und Anspielungen, sowohl an „The Shapeshifting Detective“, aber auch an „The Infectious Madness of Doctor Dekker“, was überaus clever in die Geschichte eingebunden wird, da das Studio immer wieder auf die gleichen Schauspieler zurückgreift, was ich aber selbstverständlich nicht inhaltlich spoilern werde.



Konzeptionell ist das Spiel in sechs aufeinander aufbauende Episoden, die jeweils aus einem Handlungsstrang pro Episode und einer übergeordneten Handlung, die sich über die Gänge des Spiels erstreckt, bestehen. Das funktioniert dabei wie die Episoden einer Serie und jede Episode beginnt mit einem Intro und einem Outro, das jeweils auch eine Vorschau auf das „nächste Mal“ bietet. Die Handlung an sich setzt einige Zeit nach der Ereignissen von „The Shapeshifting Detective“ ein und das Radio-Duo *Poe* und *Munro* verbindet mittlerweile mehr als nur die Arbeit. Sie befinden sich darüber hinaus nun

## KATEGORIEN

- [Comic](#)
- [Games](#)
- [Music](#)
- [News](#)
- [Retro](#)
- [Special](#)
- [Toys](#)

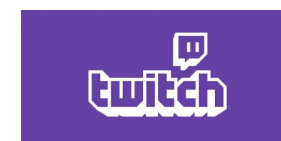
## BLOG VIA E-MAIL ABONNIEREN

Gib deine E-Mail-Adresse an, um diesen Blog zu abonnieren und Benachrichtigungen über neue Beiträge via E-Mail zu erhalten.

[Abonnieren](#)

Schließe dich 208 anderen Followern an

## NERDIC'S TWITCH



## FOLGE MIR AUF TWITTER

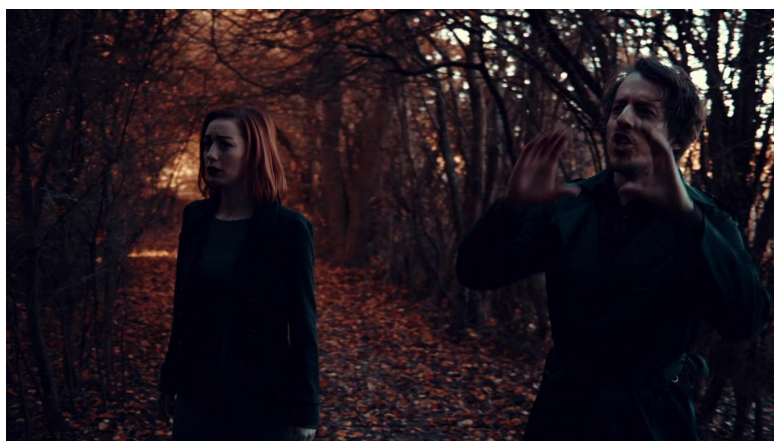
[Meine Tweets](#)

## AUSGEZEICHNET VON

auch in einer romantischen Beziehung, was der Interaktion der Charaktere noch etwas mehr Tiefe verleiht.



Alles beginnt eher unspektakulär, als *Poe* und *Munro* ihre Show beginnen und wir als Spieler zuerst ein thematisch passendes Geräusch auf einem Soundboard auswählen müssen. Danach meldet sich der erste Anrufer, ein gewisser Frankie, der zwar etwas merkwürdig und aufdringlich rüberkommt, aber alles in allem „nur“ ein komischer Vogel zu scheint, bis er plötzlich von seiner Fantasie berichtet *Munro* töten zu wollen... – Und das ist erst der Anfang, der Rest des Spiels, denn im weiteren Verlauf bekommen wir es nicht nur mit Morddrohungen, sondern auch Geistererscheinungen, Entführungen, Menschenopfern, oder auch anderen Alpträumen szenarien zu tun. Das mutet dabei von der Dynamik her wie *Akte X* an und bietet gelungene Unterhaltung, die sogar unterschiedliche Enden pro Episode bereithält.



Technisch ist die Produktion, ähnlich wie die vorherigen Werke, auf hohem Niveau, auch wenn man ehrlich sein muss, dass sich an einigen Stellen das Budget zeigt. So ist wurde zum Beispiel eine Szene, in der Poe und Munro ins Auto steigen mehrfach verwendet, obwohl sie im Rahmen der Geschichte an unterschiedlichen Orten spielen, es muss ein normales Zimmer mit zwei Standmikros als Radiostudio erhalten, oder aufwendige Sets, die wahrscheinlich das Budget gesprengt hätten, werden nicht gezeigt, sondern nur in der Radioshow besprochen. Doch ich finde das alles gar nicht schlimm, zumal man den Entwicklern durchaus ein Lob für ihre Kreativität und den Einfallsreichtum machen muss, wenn man bedenkt wie hochwertig und

EXPERTENTESTEN.DE



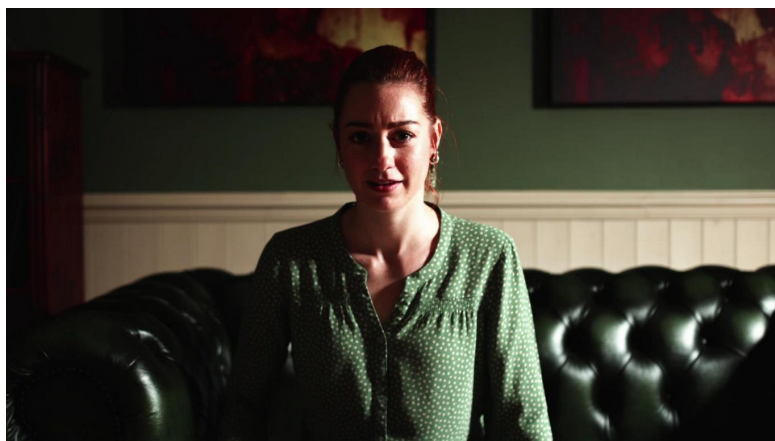
NERDIC'S PARTNER



professionell die Produktion ist. Die Schauspieler machen ihre Arbeit wirklich gut, die Kamera schafft es sowohl einfache Dialoge, aber auch hektische Alpträume auf ihre eigene Art einzufangen und jede Episode wartet mit unterschiedlichen Gaststars auf, die man teilweise bereits aus den vorherigen Spielen in wiederkehrenden Rollen kennt. Ein besonderes Lob gebührt dabei *Leah Cunard* und *Klemens Koehring*, die die Titelfiguren spielen und es perfekt schaffen die Charaktere in unterschiedlichen Situationen und Emotionen zu porträtieren.



Spielerisch setzt das Spiel, entgegen der vorherigen Spiele, die man eher zum Subgenre der Verhörspiele zählte, wo man mit unterschiedlichen Personen spricht und die Informationen aus einem Gespräch zum stellen neuer Fragen in anderen Gesprächen verwendet. In *Doctor Dekker* fand das noch in seiner reinsten Form statt, während in *Shapeshifting Detective* noch eine weitere Mechanik dazu kam, in dem man unterschiedliche Personen imitieren konnte, um auf diese Art die Gespräche zusätzlich zu lenken. In *Poe and Munro* hingegen ist das Spielprinzip mehr wie ein klassisches Adventure, indem die Handlung von selbst läuft und wir an bestimmten Stellen eine Auswahl treffen müssen, wie die Geschichte weitergeht: Soll wir einen Brief verschwinden lassen, der unter der Tür durch geschoben wurde, oder nicht? Sollen wir uns schnell aus einem Zimmer mit einer tödlichen Konzentration Kohlendioxid entfernen, oder sollen wir erst versuchen noch eine andere Person zu retten? – Diese Entscheidungen bestimmen den Verlauf der Geschichte und können zu unterschiedlichen Enden führen, die dann auch den Verlauf der weiteren Episoden bestimmen.



Insgesamt hatte ich wirklich Spaß mit den Abenteuern von *Poe* und *Munro*, die in einem Durchgang durch die Geschichte in etwa 3-4 Stunden fesseln, aber durch die unterschiedlichen Verläufe selbstverständlich zu wiederholtem Durchspielen einladen. Die Unterschiede decken dabei das komplette Spektrum zwischen marginal und drastisch ab und warten mit insgesamt mehr als 5 Stunden unterschiedlichem Videomaterial auf. Am Ende jeder Episode sehen wir zur Unterstützung eine Auflistung der größten Entscheidungen und eine Aufschlüsselung wie viel Prozent der Spieler sich für welche Alternative entschieden haben. Mein einziger Kritikpunkt an dieser Stelle ist, dass die Auswahl der Alternativen stellenweise recht kryptisch auffällt, da man oft nicht weiß, welche Auswahl zu was für einer Reaktion führt. So kann eine simple Auswahl welcher der beiden Charaktere mit einer Zeugin spricht über Leben und Tod entscheiden, wobei dabei inhaltlich im Gespräch kaum Unterschiede ausmachbar sind. Doch das macht es auf der anderen Seite auch spannender, wenn man das Spiel mehrfach spielt und auch kleine Veränderungen große Konsequenzen haben können. „Dark Nights with Poe and Munro“ ist bereits länger auf *Steam* und seit dem **4. Mai** auch auf *PS4* und *Xbox One* erhältlich.

Entwickler: D'Avekki Studios

Publisher: D'Avekki Studios

NB@17.05.2021

#### ———— Hinweise & Disclaimer: ————

*Wenn euch der Beitrag gefallen hat würde ich mich natürlich über eure **Likes**, **Retweets**, **Abos** oder auch **Feedback** freuen. Gleiches trifft aber auch zu, wenn ich eurer Meinung nach etwas hätte besser machen können. Konstruktive Kritik hilft bekanntlich nur, wenn man sie auch bekommt, also lasst es mich einfach wissen.*

**Die verwendeten Bilder und/oder Screenshots wurden, wenn nicht anders angegeben, vom Autor selbst erstellt und dienen zur Unterstützung des Berichtes. Das Copyright an der dargestellten Sache, bzw. dem Spiel bleibt davon selbstverständlich unberührt und verbleibt beim ursprünglichen Rechteinhaber.**

#PS4	#TESTBERICHT	#THE INFECTIOUS MADNESS OF DOCTOR DEKKER	D'AVEKKI	
DARK NIGHTS WITH POE AND MUNRO		DEUTSCH	FMV	GAMINGBLOGS
NERDICREVIEWS	PC	REVIEW	TEST	THE SHAPESHIFTING DETECTIVE
				XBOX ONE

« PS5 Review: „Returnal“ #Returnal

PS4 Review: „Poker Pretty Girls Battle: Fantasy World Edition“  
#PokerPrettyGirlsBattle #LeichtePlatin »

## EIN KOMMENTAR

---

Pingback: [PS4 Review: „Who pressed Mute on Uncle Marcus?“](#)

[#WhoPressedMuteOnUncleMarcus](#) [#FMV – NerdicReviews – Games](#)

[Testberichte](#)

---

## SCHREIBE EINEN KOMMENTAR

Gib hier deinen Kommentar ein ...

This site uses Akismet to reduce spam. [Learn how your comment data is processed.](#)

[Website bereitgestellt von WordPress.com.](#)