

NACHEMPFINDBARKEIT IN NIGHT IN THE WOODS

Eine Analyse der Wirkung der Erzählung auf Millennials und Gen Z

Master-Thesis
zur Erlangung des akademischen Grades M.A.
im Studiengang Zeitabhängige Medien Sound – Vision – Games

Luisa Höhne XXXXXXXXXX

Erstprüferin: Prof. Anke Günther

Zweitprüfer: Sascha Reinhold

Schleswig, 24.07.23

Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

INHALTSVERZEICHNIS

1 Abstract	5
2 Einleitung	5
3 Methode	5
4 Definitionen	6
4.1 Nachempfindbarkeit	6
4.2 Millennials	6
4.3 Gen Z	6
4.4 Generation X & Baby Boomer	6
4.5 Rust Belt	6
5 Night in the Woods	7
5.1 Übersicht	7
5.2 Handlung	8
5.3 Gameplay	9
6 Wie Night in the Woods erzählt	11
6.1 Storytelling in Zusammenspiel mit dem Gameplay	11
6.2 Ehrlichkeit durch die Autor:innen	14
6.3 Artstyle	15
7 Die Charaktere und welche Themen sie unterstützen	17
7.1 Mae	17
7.2 Bea	19
7.3 Gregg & Angus	22
7.4 Maes Mutter	23
7.5 Maes Vater	24
7.6 Germ	25
7.7 Der Kult	27
7.8 Weitere Charaktere	28
7.8.1 Lori	28
7.8.2 Danny	29
7.8.3 Pastorin K und Bruce	29
7.8.4 Teenager im Tunnel	30
7.8.5 Musiker:innen auf der versteckten Bühne	30
7.8.6 Miss Rosa	30
8 Mein Empfinden	31
9 Blogs & Artikel	31

10 Umfrage	33
11 Ergebnisse	34
12 Interpretation	48
13 Fazit	51
Quellenverzeichnis	53
Abbildungsverzeichnis	55
Eigenständigkeitserklärung	57
Anhang	58
Frage 1	58
Frage 2	58
Frage 3	59
Frage 4	59
Frage 5	60
Frage 6	60
Frage 7	61
Frage 8	61
Frage 9	78
Frage 10	87
Frage 11	95
Frage 12	95
Frage 13	96
Frage 14	96
Frage 15	97

1 ABSTRACT

Das Ziel dieser Arbeit war es, herauszufinden, welchen Einfluss *Night in the Woods* auf Millennials und Gen Z hat und wie nachempfindbar es im Ganzen ist. Zunächst wurde das Spiel auf Handlung, Gameplay, Artstyle, der Intention der Autor:innen und Artikel über das Spiel analysiert. Schließlich wurde eine zugleich qualitative und quantitative Umfrage unter Spielenden durchgeführt. Diese zeigt eindeutig, dass das Spiel großen Einfluss auf die Generationen Millennials und Gen Z hat und für manche sogar das Leben verändert hat. Hervorzuheben ist, dass nicht nur US-Amerikaner:innen das Spiel als nachempfindbar empfanden, sondern auch Bewohner:innen Europas, Kanadas und vereinzelt Südamerikas, Indiens und des Nahen Ostens. Themen wie das Leben in einer heruntergekommenen Kleinstadt, das vorzeitige Verlassen des Colleges (oder vergleichbarer Hochschulen), mentale Probleme, LGBTQ+ und finanzielle Probleme sind nur einige der Dinge, die die Befragten als nachempfindbar aufgezählt haben. Die Darstellung dieser bestimmten Demografie der amerikanischen Kleinstadt scheint universell auf Kleinstädte in vielen westlichen Ländern anwendbar zu sein. Zudem bestärken mehrere Online-Artikel die Meinungen der Befragten über die Besonderheit des Spieles in Hinblick auf die Ehrlichkeit der Darstellungen und Dialoge. Die Aussagen der Autor:innen des Spiels bestätigen diesen Eindruck zusätzlich.

Wie nachempfindbar und einflussreich das Spiel auf die älteren Generationen Gen X und Baby Boomer war, konnte leider aufgrund fehlender Teilnehmenden dieser Altersgruppen nicht festgestellt werden, allerdings ist das Fehlen dieser Gruppen in den befragten Reddit-Seiten und Discord-Servern ein Indiz dafür, dass das Spiel eher Millennials und Gen Z anspricht.

2 EINLEITUNG

Videospiele können berühren und Einfluss auf das eigene Leben haben. Dazu können sie sehr nachempfindbar sein, was diesen Einfluss noch verstärkt. *Night in the Woods* ist ein Spiel, das mir selbst sehr am Herzen liegt, und in dieser Arbeit möchte ich herausfinden, ob es anderen ähnlich geht. Besonderes Augenmerk wird hier auf die Altersgruppen und Herkünfte der Spielenden gelegt, um herauszufinden, inwieweit es für welche Spielenden nachempfindbar war und wie sie es beeinflusst hat. Diese Arbeit ist eine Analyse von *Night in the Woods* mit Hinblick auf Handlung, Gameplay, Artstyle und der Intention der Autor:innen. Zudem werden auch Pressestimmen und Artikel mit einbezogen. Die abschließende und wichtigste Analyse findet in einer Umfrage statt.

3 METHODE

Als Methode wurde eine sowohl quantitative als auch qualitative Umfrage unter Spielenden von *Night in the Woods* durchgeführt. Hier wurde die Nachempfindbarkeit des Spiels abgefragt und welche der Charaktere oder Situationen in diesem Aspekt am stärksten sind. Neben einigen Multiple-Choice-Fragen wurde viel Raum für Freitextantworten gelassen, um besser verstehen zu können, wieso Antworten ausgewählt werden.

4 DEFINITIONEN

4.1 Nachempfindbarkeit

Nachempfindbarkeit wählte ich als beste Übersetzung des Wortes „relatable“. Dieses bedeutet laut dem Cambridge Dictionary, „dass jemand etwas versteht oder Sympathie für etwas fühlt“ (Cambridge Dictionary 2014). Meist wird es verwendet, um auszudrücken, dass man Ähnliches erlebt hat und deshalb verstehen kann, wie sich etwas anfühlt.

4.2 Millennials

Das Pew Research Center (Dimock 2019: Abs. 9) in Washington betont, dass generationelle Abschnitte keine exakte Wissenschaft sind, legt jedoch die Geburtsjahre von Millennials auf 1981-1995 fest und ist somit im groben Bereich der meisten Quellen. Millennials sind charakterisiert durch 9/11, Wirtschaftskrisen und dem Erwachsenwerden, während das Internet allgegenwärtig wurde.

Sie sind grundsätzlich opportunistisch und sind permanent am Abwägen von Alternativen bei Lebensführung und Beruf (Hurrelmann & Kolleck 2022: Abs. 5).

4.3 Gen Z

Die Generation Z, kurz Gen Z, geboren nach 1996, sind in eine digitalisierte Welt hineingeboren worden, und charakterisieren sich stark durch Social Media, Smartphones und einer „Immer Online“-Mentalität (Dimock 2019: Abs. 12). Sie sind engagiert und wollen die Zukunft mitgestalten. Bereits im jungen Alter sind sie politisch interessiert (Hurrelmann & Kolleck 2022: Abs. 7).

4.4 Generation X & Baby Boomer

Generation X ist die Generation zwischen Millennials und Baby Boomern. Sie bezeichnet alle, die zwischen 1966 und 1980 geboren sind (statista.com 2020: Abs. 1). Die Baby Boomer oder kurz Boomer sind die vorangehende Generation und wurden zwischen 1955 und 1969 geboren. Sie sind ein besonders geburtenstarker Jahrgang der Nachkriegszeit (Brandt 2022). Wie auch bei den anderen Generationen sind je nach Quelle Überschneidungen der Geburtsjahre vorhanden.

4.5 Rust Belt

Der Rust Belt ist eine Region in den USA, die lange die Fabrikation, das Stahlerzeugnis und die Kohleförderung des Landes innehatte, aber dann einen dramatischen industriellen Abstieg erlebte, welcher weitreichender Arbeitslosigkeit, einen Anstieg von Armut, Verfall und Bevölkerungsverlust nach sich zog. Da diese Region sich eher durch ähnliche ökonomische Erlebnisse auszeichnet als durch Landesgrenzen, sind diese umstritten. Generell werden der Mittlere Westen, Pennsylvania, West Virginia und Teile New Yorks zum Rust Belt gezählt. Einige Schemata zählen auch textilerzeugende Städte von Massachusetts, den Osten von Iowa und die Kohlereviere von Kentucky dazu. (Wallenfeldt 2023)

5 NIGHT IN THE WOODS

5.1 Übersicht

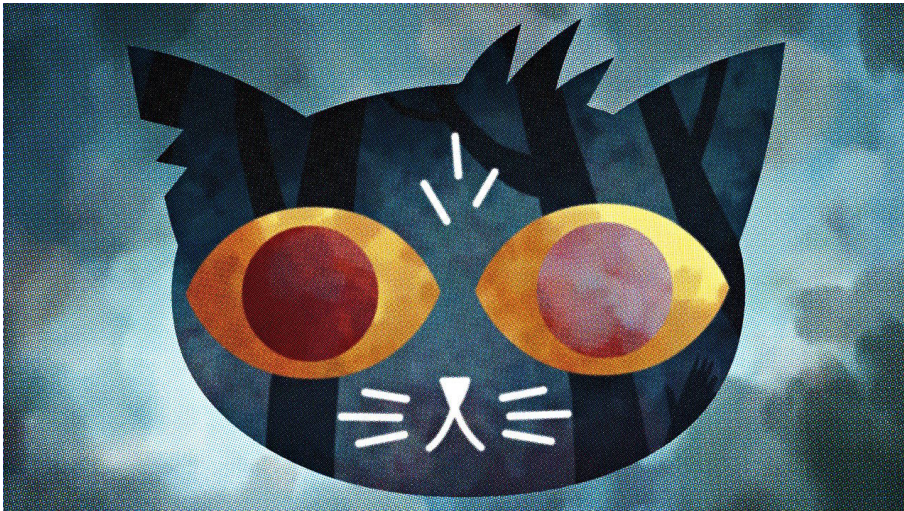


Abbildung 1: Ladebildschirm von *Night in the Woods*. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Night in the Woods ist ein Einzelspieler-Abenteuer von den Entwicklerteams Infinite Fall und Secret Lab. Der Publisher ist Finji. Es erschien im Februar 2017 und ist auf den Plattformen iOS, Nintendo Switch, Playstation 4, Xbox One und Xbox Cloud Gaming spielbar. (Beck 2022)

Später kam ebenfalls ein kostenloses Upgrade auf die Playstation 5 hinzu (Ohle 2022).

In dem Spiel geht es um die anthropomorphe Katze Mae Borowski, die das College abgebrochen hat und nachhause zurückkehrt. Michael Beck (2022: Abs. 3) beschreibt das Spiel in seinem Artikel „Night in the Woods vereint Traurigkeit und Humor zu einem emotionalen Mix“ sehr treffend: „In den zwei Jahren, in denen Mae an der Uni war, hat sich einiges geändert. Freund:innen von früher haben sich, mal mehr mal weniger, weiterentwickelt und die Stadtbewohner:innen kämpfen mit der schlechten wirtschaftlichen Situation einer typischen, nordamerikanischen Kleinstadt. Mae selbst wird nicht nur von ihrer Vergangenheit eingeholt, sondern ringt auch noch mit Versagensängsten und ist auf der Suche nach ihrem Platz im Leben.“

5.2 Handlung

Mae Borowski ist 20 Jahre alt und kehrt eines Abends in ihre Heimatstadt Possum Springs zurück. Schnell wird klar, dass nicht mehr alles so ist, wie sie es in Erinnerung hat, denn ihre Eltern vergessen, sie von der Bushaltestelle abzuholen und sie erfährt, dass alle ihre alten Freund:innen inzwischen Jobs haben.

Schon am ersten Tag wird deutlich, dass irgendwas nicht stimmt, denn Mae und ihre Freund:innen entdecken einen abgetrennten Arm vor dem Diner, in dem sie gegessen haben. Jedoch wird dieses Thema erst einmal ignoriert und Mae verbringt einige Tage in der Stadt, indem sie ziellos herumläuft, mit den Bewohnern spricht und Zeit mit ihren Freund:innen verbringt.

Wenn Mae schläft, hat sie seltsame Alpträume.

Bei dem „Harfest“, das eine Art Halloweenfest der Stadt darstellt, wird Mae Zeugin davon, wie ein Kind von einer Person in einer Kapuze verschleppt wird. Sie verfolgt die Person bis zum Wald, kommt dann aber an einem Zaun nicht weiter. Sie ist die Einzige, die alles gesehen hat, und ihre Tante von der Polizei glaubt ihr nicht, weil kein Kind vermisst wird und es unwahrscheinlich ist, dass die Person mit einem Kind über der Schulter über den hohen Zaun vor dem Wald gesprungen sein soll. Frustriert erzählt Mae ihren Freund:innen davon und obwohl Mae es für möglich hält, dass die Person ein Geist gewesen sein könnte, beschließen diese, Mae zu helfen. Nun folgen teilweise auswählbare Szenen, in denen Mae mit jeweils einem: einer ihrer Freund:innen an Orte geht, an denen sie glauben, etwas über den Geist herausfinden zu können. Schließlich begegnen Mae und der:die jeweilige Freund:in in der Szene dem Geist und flüchten vor ihm.

Schließlich entdecken die Freund:innen eine Gruppe manteltragender Personen im Wald, die wie ein Kult wirken und gerade eines ihrer Mitglieder dafür bestrafen, bei der Entführung des Kindes und des verlorenen Armes gefuscht zu haben. Die Freund:innen werden von der Gruppe entdeckt und durch den Wald gejagt. Dabei wird Mae schwer verletzt und fällt in ein Koma.

Nachdem Mae von ihrem Koma erwacht, geht sie zur Wohnung zweier ihrer Freund:innen und erzählt dort, dass sie eine dissoziative Störung hat und alles nur als Formen wahrnimmt. Aus dem Gefühl heraus, dass diese augenscheinliche Sekte etwas mit ihrem Kopf macht, beschließt sie, allein und verwundet wieder in den Wald zu gehen. Ihre Freund:innen folgen ihr jedoch und die vier steigen in die alte Kohlemine und begegnen abermals der Gruppe. Diese eröffnet ihnen, dass sie einer Art Gottheit in einem Loch in der Mine Menschenopfer darbringen und so die Stadt wieder aufleben lassen. Sie nehmen als Opfer stets Leute, die sie als unwichtig und nicht hilfreich für die Gesellschaft erachten und die niemand vermissen wird. Dabei wird klar, dass damit auch Casey gemeint ist, mit dem Mae und ihre Freund:innen befreundet gewesen waren. Der Kult erlaubt den Freund:innen zu gehen, allerdings werden sie auf dem Weg hinaus von einem der Kultmitglieder angegriffen. Bei dem Versuch, sich von ihm zu befreien, stürzt der Minenfahrstuhl ab und sorgt für einen Einsturz, der den Kult in der Mine einschließt.

Das Spiel endet bei der nächsten Bandprobe, bei dem die Freund:innen einsehen, dass das Leben weitergehen muss, dass sie ihre Zeit genießen sollten und nur für diesen kurzen Moment ihre Probleme vergessen und für die Band proben sollten (siehe Abbildung 2).

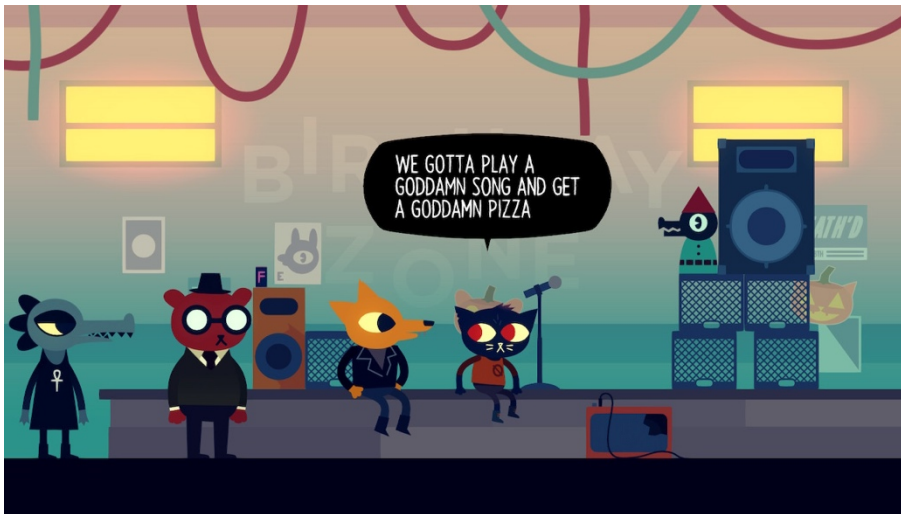


Abbildung 2: Die Freunde wollen nach den Abenteuern einen normalen Abend erleben. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

5.3 Gameplay

Hauptsächlich ist *Night in the Woods* ein Spiel mit Fokus auf Dialog. Das heißt, der größte Teil des Gameplays ist das Ansprechen von Charakteren und das Lesen dieser Dialoge. Zudem kann mit Gegenständen interagiert werden, was dazu führt, dass der Spielcharakter Mae darüber etwas zu sich selbst sagt (siehe Abbildung 3).



Abbildung 3: Mae betrachtet das Bild in der Bushaltestelle. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Allerdings beinhaltet das Spiel ebenfalls das freie Herumlaufen und Springen der zu spielenden Figur (siehe Abbildung 4). Zusätzlich dazu und dem Interagieren mit Charakteren und Gegenständen wird das gewöhnliche Gameplay immer wieder durch kleine Minispiele unterbrochen. Diese reichen in der Komplexität vom simplen Öffnen eines Fensters über das Armbrustschießen auf eine Statue im Wald bis hin zum Bassspielen zu variierenden Songs.



Abbildung 4: Mae läuft auf Stromleitungen und springt auf Dächern herum. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Das Spiel protokolliert die Handlungen der:des Spielenden, indem sich bei wichtigen Ereignissen ein neuer Eintrag in Maes Tagebuch generiert. Teilweise variieren diese Einträge, die als Zeichnungen mit kleinen Notizen dargestellt werden, je nachdem, wie das Geschehnis abgelaufen ist und/oder wie gut der:die Spieler:in eine Aufgabe geschafft hat. Zum Beispiel zeichnet Mae sich selbst mit einem Bass nach jedem Song, den sie mit der Band gespielt hat. Wie diese gezeichnete Mae jedoch aussieht, basiert darauf, wie viele falsche Noten gespielt wurden.

6 WIE NIGHT IN THE WOODS ERZÄHLT

6.1 Storytelling in Zusammenspiel mit dem Gameplay

Night in the Woods folgt der Methode der „Strings of Pearls“ (dt. Perlenstrang). Das bedeutet, es ist eine Narrative, die einer starren, vorgefertigten Geschichte folgt, jedoch dem:der Spielenden immer wieder die Freiheit gibt, vom Pfad abzuweichen und andere Orte, Charaktere und Geschichten zu erleben, um später wieder zu der übergreifenden Handlung zurückzufinden (Schell 2008: 264-267). Diese Methode ermöglicht es dem Spiel, eine dichte und kontrollierte Geschichte zu erzählen, ohne zu viel von der Interaktivität einzubüßen. Zudem helfen die abweichenden „Pearls“ der übergreifenden Handlung, indem sie die fiktive Stadt lebendiger wirken lassen. Teilweise nehmen sie auch direkt Einfluss auf die Haupthandlung, ohne diese jedoch stark zu verändern. So tauchen z.B. Charaktere in Szenen der Haupthandlung auf, wenn der:die Spielende viel mit ihnen interagiert hat (siehe Abbildung 5), oder Dialoge verändern sich, je nachdem, welche Szenen zuvor erlebt wurden.

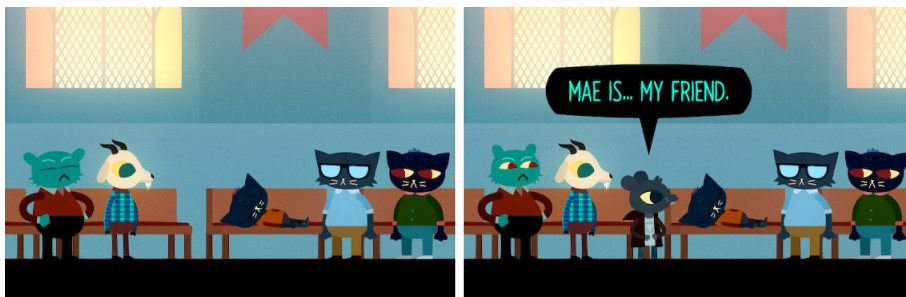


Abbildung 5: Die Maus in der Mitte kann in einer wichtigen Szene anwesend sein oder nicht. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Der größte Teil des Spiels besteht darin, dass die Protagonistin Mae nachmittags aufsteht, durch die Nachrichtenapplikation ihres Laptops erfährt, wo ihre Freund:innen sind, und dann durch die Stadt wandert. Es ist nicht obligatorisch oder zwingend notwendig, die Nachrichten der Freund:innen zu lesen, allerdings dient dies als Stütze für die Spielenden, zu wissen, was getan werden muss, um die Handlung voranzutreiben (oft z.B. durch die Nachricht von Gregg, dass abends die Bandprobe stattfindet). Auch müssen die Spielenden nicht alle Freund:innen besuchen, die ihr geschrieben haben. Das Einzige, was getan werden muss, um den Tag zu beenden, ist die abendliche Bandprobe oder später andere handlungsrelevante Treffen abzuschließen, die initiiert werden können, indem mit dem richtigen NPC (non-playable character, dt. nicht spielbarer Charakter) gesprochen wird. Das beinahe repetitive Muster der Tage unterstützt das Gefühl von Vertrautheit, in der eigenen Heimatstadt herumzulaufen, die klein ist und wenig Neues bietet. Schnell hat der:die Spielende herausgefunden, an welche Orte es sich lohnt, täglich zurückzugehen. Es hält so etwas wie ein „Alltag“ Einzug.

Der:die Spielende hat absolute Freiheit und keine Zeitvorgabe. Die Stadt und ihre Charaktere laden dazu ein, herumzustreifen und mit jedem:jeder zu reden, in jede interagierbare Tür und jedes Fenster zu steigen. Den Entwicklern war wichtig, dass die Stadt sich „ohne dich lebendig anfühlt“ (Ben-son 2018: Min 54:55). Damit ist gemeint, dass Mae nicht die Person ist, die

alles in der Welt antreibt. Es gibt sowohl Szenen, die erst beginnen, wenn Mae sie betritt, es gibt aber auch solche, die in vermeintlicher Echtzeit stattfinden und bei denen man als Spieler:in nur Ausschnitte zu sehen bekommt, so als haben die NPCs schon darüber gesprochen, bevor Mae kam, und werden es weiter tun, wenn sie gegangen ist. „(...) Es macht die Welt voller und [sorgt dafür, dass] Exploration etwas bedeutet“ (Benson 2018: Min 55:07). Die meisten NPCs sind nicht dafür da, die Handlung voranzutreiben oder konkrete Hinweise zu Rätseln zu geben. Es ist eher so, dass sie gewöhnliche Bewohner der Stadt sind, die nichts damit zu tun haben, was Mae durchmacht. Allerdings unterstützen die Dialoge und Monologe einiger NPCs die übergreifenden Themen des Spiels.

David Freeman (2003: 386) schreibt in seinem Buch *Creating Emotion in Games*: „Fühlen sich die Mechaniken und das Gameplay in deinem Spiel an wie eine Erweiterung der Charaktere und der Geschichte? Widerspiegeln sie die Themen deiner Geschichte? Das ist das Ideal.“

Wie verhält sich *Night in the Woods* hierzu?

Wie bereits erwähnt, gibt es immer wieder Minispiele, die in der Komplexität variieren. Die Spielenden werden nicht vom Spiel auf diese Minispiele vorbereitet oder gewarnt und es ist für die Handlung nicht wichtig, ob man gut in diesen ist. Der Entwickler Scott Benson sagte dazu: „Wir bereiten dich nicht auf diese Minispiele vor. (...) Wenn du in diesen Minispielen versagst, passt es perfekt in die Handlung“ (Benson 2018: Min 29:00). Wenn ein:e Spielende das Minispiel nicht schafft, bedeutet es also nur, dass Mae es auch nicht hinbekommen hat.

Auch das Herumspringen auf Dächern und Stromleitungen webt sich sehr gut in die Handlung ein, denn es unterstützt Mae als Charakter. Kein anderer Charakter im Spiel läuft auf den Leitungen und nur wenige sitzen auf den Dächern – und die, die es tun, erwähnen meist, wie gefährlich es ist oder dass Mae dort nichts zu suchen hat. Teilweise spricht sogar Mae selbst an, dass es gefährlich ist. Auch Maes Mutter will nicht, dass sie dort herumspringt und dass ihre Tante, die Polizistin, sie deshalb verhaften wird.

Auffällig im Vergleich zu anderen 2D-Spielen ist, dass man sich in diesem Spiel vorwiegend von rechts nach links bewegt, was im Kontrast zur üblichen Bewegung in die andere Richtung steht. In der (westlichen) Formsprache bedeutet die Gewandtheit nach links eine Rückwärtsbewegung, während eine Rechtsgewandtheit eine Vorwärtsbewegung, Aufschwung und Zukunft bedeutet (Metzmacher 2023). Das bedeutet, Mae bewegt sich symbolisch in ihre Vergangenheit. Wenn man in der Stadt nach rechts geht, gerät man lediglich an eine Brücke, die das Ende der Stadt anzeigt. Hier kann Mae sich auf das Gelände setzen und nach rechts – in die Zukunft – blicken. Die Stadt verlassen kann sie nicht.

Dinge, die sie nicht sagen wollten. Es wird offen zugegeben, wenn nicht gewusst wird, wie man etwas formulieren soll, oder jemand den Faden verloren hat. Auch wird geflucht. Unterstützt wird die Nahbarkeit zudem von der Schreibweise der Dialoge, die an Chats erinnert. So wird nicht so sehr darauf geachtet, richtiges Englisch mit korrekter Grammatik abzubilden, sondern mehr Fokus darauf gelegt, dass die Sprechblase wirkt, wie der Charakter es tatsächlich gesagt haben würde, könnte man ihn hören. Auch viele Ausrufezeichen bei besonders lauten Ausrufen und viele wiederholte Vokale kommen nicht selten vor. (siehe Abbildung 7).

6.2 Ehrlichkeit durch die Autor:innen

„Wir haben versucht, ehrlich zu sein“ (Benson 2018: Min 43:45).

Die Autor:innen von *Night in the Woods* sind Scott Benson und Bethany Hockenberry. Bethany kommt aus Zentral-Pennsylvania und Scott hat sein halbes Leben im Westen davon verbracht. „Das ist Teil davon, wer wir sind“ (Benson 2018: Min 9:00). Die Idee für das Spiel kam Scott Benson, weil er nie viel Repräsentation dieses Ortes und seinen Leuten gesehen habe (Benson 2018: Min 9:59). Die Geschichte und ihre Charaktere fühlen sich so echt und ehrlich an, weil die beiden ihre eigenen Erfahrungen einfließen ließen. David Lochner (2014: 97) schreibt in seinem Werk *Storytelling in virtuellen Welten*: „Um Geschichten zu konstruieren, muss der Autor die innere Haltung seiner Figuren genau kennen und studieren. Der einfachste Weg ist dabei, eigene Gefühle und Verhaltensweisen auf die fiktiven Figuren zu übertragen.“ Genau das haben die beiden getan. Bethany hat viel recherchiert, aber auch viel in ihre eigene Vergangenheit, ihrem Geburtsort und die Probleme dort geschaut. Das mache die Grundlage und den „Schmutz“ unter der Oberfläche des Spieles aus (Benson 2018: Min 46:22). Es sind viele kleine Dinge, die das Spiel nachempfindbar machen, weil sie tatsächliche Dinge sind, die Scott oder Bethany erlebt haben. So erzählt Scott bei seinem Auftritt bei der Game Developers Conference im Jahr 2018, dass Leute über die Szene sprechen, in der Mae versucht, sich selbst für eine Party zu motivieren, aber damit endet, sich selbst als eklig und hässlich zu bezeichnen. So erzählte ihm jemand, er dachte, er sei der Einzige, der das täte. Scott antwortete darauf: „Ich bin 36 und habe das getan, bevor ich herkam“ (Benson 2018: Min 50:52).

Ein weiterer Punkt, der auf Erfahrungen beruht, ist die dissoziative Störung von Mae. Scott berichtet dazu, dass er Dissoziationen hatte und das Wort nicht kannte, bevor sie angefangen hatten, dieses Spiel zu entwickeln (Benson 2018: Min 14:00).

Sie wollten die Möglichkeit haben, ehrlich zu sein und „eigene Mythologien“ über Personen, die sie kennen, und Dinge, mit denen sie hadern, zu kreieren, ohne darüber zu lügen (Benson 2018: Min 49:10). „Spiele über Missstände als Ästhetik ohne wirkliche Bedeutung sind nur Tourismus“ (Benson 2018: Min 44:40).

6.3 Artstyle

Night in the Woods ist ein 2D-Spiel mit einem sehr flächigen, simplen Artstyle. Alle Objekte im Spiel bestehen aus Zusammenspielen von einfachen Formen – sogar die Charaktere. Das Aussehen des Spieles stützt sich sehr auf die starken Lichtstimmungen in den verschiedenen Szenen, unterstützt durch Farbverläufe und Leuchteffekte. So haben die meisten Stadtszenen an normalen Tagen eine sehr orangefarbene Lichtstimmung, um einen Herbstabend darzustellen, oder sind entsättigt grau-blau, wenn der Abend regnerisch ist. Die Traumszenen unterscheiden sich extrem von denen in der Realität durch Dunkelheit, Farben eines Sternenhimmels und der Tatsache, dass selbst Mae in diesen Szenen anders aussieht: In der Realität ist sie fast schwarz mit warmen Rot- und Orangetönen in Augen und Kleidung, in ihren Träumen jedoch ist sie deutlich blauer und ihre Augen und ihre Kleidung zieren strahlende Neonfarben (siehe Abbildung 8).

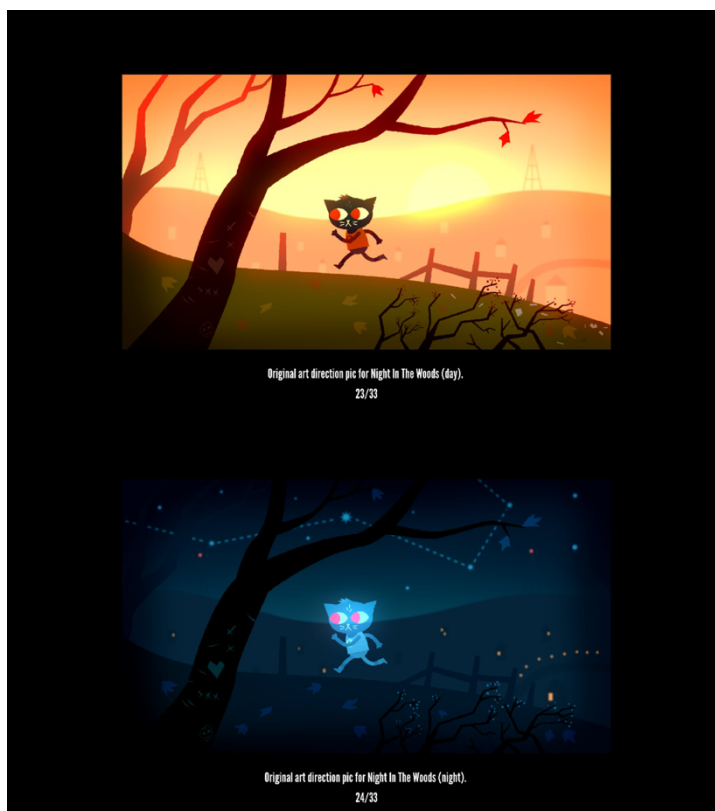


Abbildung 8: Concept Art aus den Extras des Spieles. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Die Charaktere sind simpel gezeichnete, anthropomorphe Tiere. Bei diesen muss man unterscheiden, ob es sich nur um eine Darstellung von Menschen handelt oder die Wesen in dieser Fiktion tatsächlich aufrecht gehende Tiere sind. Ein Beispiel wäre die Serie *BoJack Horseman* (Bob-Waksberg, Bright, Cohen, Fetter, Wiseman, Arnett, Paul & Weil 2014-2020), in der es in der Handlung eine Rolle spielt, dass ein Teil der Charaktere aus Tieren besteht. In *Night in the Woods* hingegen handelt es sich um ein Beispiel der ersten Variante: Da es in der Geschichte nie darum geht, dass sie Tiere sind, mehr oder weniger angedeutet wird, dass sie Menschen sind, und es darüber hinaus als normale Tiere dargestellte Wesen gibt, ist es nur eine gestalterische Entscheidung. Entwickler Scott Benson sagte dazu,

dass dies einfach nur die Art sei, wie er Leute zeichnet. Auf die Frage, wieso es auch normale Tiere gäbe, antwortete er humorvoll: „Wieso gibt es Menschen, aber auch Menschenaffen?“ (Benson 2018: Min 52:43).

Aber auch ohne, dass die Entwickler:innen sich konkret etwas dabei dachten, die Charaktere als Tiere darzustellen, kann man darin Vorteile sehen. „Wie bei *BoJack Horseman* erlaubt die Ästhetik ein flüssiges Wechseln zwischen übertriebener Absurdität und seelenzermalmender Traurigkeit“ (Pane 2017: Abs. 4). Auch die „Suspension of Disbelief“ dürfte mit dieser Darstellung stärker ausgeprägt sein. Dabei handelt es sich um „das Unterdrücken von Zweifeln eines Rezipienten, die ihn normalerweise plagen müssten, hätte er es nicht mit einem fiktionalen Text zu tun“ (Wulff 2022). So sind Spielende vermutlich bereiter zu glauben, dass Mae sich z.B. nicht verletzt, wenn sie von einem Strommast fällt.

Außerdem bewirkt der Stil des Spiels ein leichteres Hineinversetzen in den Spielcharakter. Scott McCloud (1994: 39) schreibt in seinem Buch *Comics richtig lesen*, dass je cartoonhafter ein Gesicht ist, desto mehr Menschen es darstellen kann. Das heißt, da Mae keine besonderen Merkmale hat, die sie individuell als Mensch machen – nicht einmal welche, die eine Aussage über ihr optisches Geschlecht machen – kann sie jeder und jede sein und die Spielenden können sich leichter in sie hineinversetzen, während sie spielen.

7 DIE CHARAKTERE UND WELCHE THEMEN SIE UNTERSTÜTZEN

7.1 Mae



Abbildung 9: Mae versucht sich für eine Party zu motivieren. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Mae Borowski ist die Protagonistin und der spielbare Charakter des Spiels (siehe Abbildung 9). Sie ist 20 Jahre alt und kehrt zurück in ihre Heimatstadt, nachdem sie das College vorzeitig beendet hat. Sie ist kindlich, impulsiv und neigt zu riskantem Verhalten. Sie hat eine dissoziative Störung, die sie dazu veranlasst hat zurückzukehren, allerdings gibt sie das erst später zu. Personen mit dissoziativer Störung können das Gefühl haben, dass ihnen Erinnerungen an Zeiträume fehlen und darüber hinaus fühlen sie sich möglicherweise von sich selbst (ihren Erinnerungen, Eindrücken, ihrer Identität, ihren Gedanken, Gefühlen, ihrem Körper und Verhalten) losgelöst, d.h. dissoziiert (Spiegel 2021: Abs. 2). Die gleiche Störung hat in ihrer Schulzeit zu einem Geschehnis geführt, das über das Spiel hinweg nur als „the incident“ (dt. der Vorfall) bezeichnet wird. Damals hat sie aus heiterem Himmel eine:n Mitschüler:in auf einer Sportveranstaltung verprügelt und schwer verletzt. Danach musste Mae für einige Zeit von der Schule fernbleiben und psychologische Hilfe in Anspruch nehmen, die allerdings nicht sehr hilfreich war, denn der Therapeut wird an mehreren Stellen der Handlung als nicht gut bezeichnet. Er ist allerdings augenscheinlich der einzige Arzt, der verfügbar und/oder bezahlbar war. Dieser Therapeut hat Mae den Auftrag gegeben, ein Tagebuch zu führen, was sie noch heute tut. Dieser „incident“ verfolgt sie selbst jetzt noch, denn es war eine große Sache in der Stadt, von der selbst die ganz jungen Schüler:innen gehört haben. So nennen die jetzigen Teenager:innen sie „Killer“ und deren Eltern haben ihnen gesagt, sie sollen sich von Mae fernhalten.

Mae hat lebhaftere Träume, in denen sie verschiedenen riesigen Tieren begegnet. Der letzte dieser Träume beinhaltet ein Tier, von dem Mae glaubt, es sei Gott. Es ist nicht klar und offen für Interpretationen, was diese Träume bedeuten, jedoch geben sie klar ein Gefühl dafür, dass Mae auf der Suche nach sich selbst ist und einem tieferen Sinn sucht. Sie befindet sich in der Phase des Lebens, in der man erkennen muss, dass auch die Erwachsenen oder die Personen, von denen man es erwarten würde, nicht immer alles im Griff haben oder Wissen, was der Sinn des Lebens ist. So spricht sie

die Pastorin auf ihre Begegnung mit Gott an und wird sehr wütend, als diese ihr eröffnet, dass sie selbst nicht jeden Tag an Gott glaube. Die finanziellen Probleme ihrer Eltern und die Aussicht, dass diese das Haus ihrer Kindheit verlieren könnten, erschüttert Maes Weltbild zudem.

Nachdem sie mit ansieht, wie ein Kind auf dem Harfest entführt wird, glaubt sie, der Entführer sei ein Geist und irgendwie in ihrem Kopf. Selbst als alle um sie herum immer wieder sagen, dass es sicher kein Geist war, kommt sie dadurch nicht von der Einstellung ab und ist eher wütend, weil keiner ihr glaubt. Für sie ist es offenbar die naheliegendste Erklärung, wie der Entführer über den Zaun zum Wald kommen konnte, dass es sich um einen Geist handele, der durch Wände gehen kann. Das ist für sie kein auszuschließender Gedanke.



Abbildung 10: Mae und ihre Mutter diskutieren über den Collegeabbruch. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Sie leidet unter den hohen Erwartungen ihrer Eltern. Diese haben seit ihrer Geburt gespart, um sie auf ein College schicken zu können, und jetzt ist sie vorzeitig zurückgekehrt, ohne zu sagen, wieso, was zu Spannungen führt (siehe Abbildung 10). Es wird an einigen Stellen klar, dass es nicht wirklich Maes Traum war, auf ein College zu gehen, was ebenfalls zu Konflikten mit ihrer alten Freundin Bea führt. Mae befindet sich jetzt in der Situation, für den Abbruch die Enttäuschung und Wut ihrer Eltern und ihrer Freundin zu spüren zu bekommen, allerdings dabei das Gefühl zu haben, das College sei ihr aufgezwungen worden und sie selbst leide nicht zu sehr darunter, es abgebrochen zu haben. Allerdings hat sie auch keine andere Idee für ihre Zukunft, wodurch sie sich natürlich trotzdem nicht wohl mit der Sache fühlt. Sie findet es anscheinend schon großartig genug zu sehen, dass ihre Freund:innen überhaupt arbeiten, egal, wie schlecht der Job eigentlich ist. An mehreren Stellen im Spiel denkt Mae über ihre berufliche Zukunft nach. Zum Beispiel fragt sie einen Friedhofswärter, wie dessen Bezahlung ist, oder denkt über eine landwirtschaftliche Laufbahn nach, als sie Felder sieht. Keiner der Berufe, über die sie nachdenkt, ist ein sehr hochgestochenes Ziel, was zeigt, dass Mae eigentlich nur ein ruhiges, unkompliziertes Leben in Possum Springs möchte. Diese Einstellung macht es ihr schwer, zu verstehen, wieso Bea unzufrieden mit ihrem Beruf ist und so wütend über Maes Rückkehr ist.

Während Bea (siehe Abschnitt 7.2 Bea) oft über gesellschaftliche Missstände nachzudenken scheint, denkt Mae nie über so „erwachsene“ Probleme wie Arbeitslosigkeit oder Politik nach. Das Zurückkehren nach Possum Springs ist der Versuch, in ihre Kindheit zurückzukehren, als alles einfacher war, doch bereits als ihre Eltern sie nicht abholen, beginnt sie zu merken, dass das nicht möglich ist. Sie muss nun damit zurechtkommen, dass ihre Freund:innen neben der Arbeit keine Zeit mehr für sie haben, sich verändern wollen und auch von ihr erwartet wird, erwachsen zu werden.

Maes Geschichte handelt von dem Wunsch, eine richtige Erwachsene zu werden, die allen Erwartungen gerecht wird, aber vom Unvermögen, das zu tun, und der Frage, ob sie das wirklich will. Sie handelt von Angst vor der Zukunft und dem Wunsch, wieder in die unbeschwerte Zeit der Jugend zurückzukehren, aber zu realisieren, dass das einfach nicht geht. Von der Realisation, dass man nicht irgendwann einfach erwachsen ist und weiß, was man tut. Außerdem geht es auch stark um mentale Probleme und sie zeigt, wie Familien finanziell an diesen zugrunde gehen können, wenn sie versuchen, diese zu lösen. Auch wird angerissen, wie schwierig es sein kann, Hilfe zu finden, wenn der einzige Therapeut auch der Zahnarzt der Stadt ist.

7.2 Bea

Bea gehört zu Maes Freund:innengruppe und ist eine von zwei Freund:innen, dessen:deren Geschichte man folgen kann, wenn der:die Spielende sich entscheidet, Zeit mit ihr zu verbringen. Sie ist eine Kindheitsfreundin von Mae und arbeitet im Baumarkt ihres Vaters, träumt jedoch davon, auf ein College zu gehen. Nach dem Tod ihrer Mutter mussten ihr Vater und sie aus ihrem Haus in eine kleinere Wohnung ziehen, weil die Kosten, die durch den Tod entstanden sind, zu groß waren. Im Baumarkt nimmt sie eine fast geschäftsführende Position ein, ohne jedoch diese Position offiziell innezuhaben. Dies führt zu Konflikten mit ihrem Vater, der nicht anerkennt, wieviel sie für das Geschäft tut.

Mae gegenüber ist sie anfangs sehr kalt eingestellt, wodurch Mae denkt, Bea könnte sie nicht leiden. Besonders dadurch, dass Mae nicht erklärt, wieso sie das College verlassen hat, ist sie sehr verbittert über die Situation, denn sie hatte nie die Chance auf eines zu gehen. Auf einer Autofahrt



Abbildung 11: Bea würde töten, um auf ein College zu gehen zu können. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

sagt sie zu Mae, dass sie dafür getötet hätte und Mae sogar in dem Moment aus dem fahrenden Auto werfen würde, würde das bedeuten, sie dürfte auf ein College gehen (siehe Abbildung 11).

In ihrem Handlungsstrang begleitet Mae sie zu Hausbesuchen, die der Baumarkt anbietet, geht mit ihr in das heruntergekommene Einkaufszentrum, zu ihr nachhause und begleitet sie auf eine Party in einer entfernten Stadt.

Der Besuch des Einkaufszentrums wird von Mae initiiert, die nicht weiß, wie heruntergekommen es inzwischen ist. Bea willigt ein mitzukommen und dort nähern die beiden sich nach der anfänglichen Kälte wieder einander an. Nachdem Bea erzählt, dass sie als Kind dachte, im Glasdach des Gebäudes lebe Gott, versucht Mae sie zum Lachen zu bringen, indem sie dort hinaufklettert, herunterruft und vorgibt Gott zu sein.

Bei dem Besuch bei Bea zuhause erlebt Mae, dass Beas Vater ihre Arbeit nicht schätzt und empfindet es als unfair, dass Bea alles im Baumarkt machen muss. Als sie das jedoch anspricht, wird Bea sehr wütend, weil sie Maes Ansichten als naiv und kindisch empfindet. Beas Ansicht nach seien die Probleme nicht so leicht zu lösen, wie Mae denkt, und man könne nicht einfach alles stehen und liegen lassen, wenn einem sein Leben nicht passt. Es wird angedeutet, dass Beas Vater sich nach dem Tod der Mutter nicht mehr so gut um das Geschäft und alles andere gekümmert hat, und Bea daraufhin alles übernehmen musste. Mae ist der Meinung, Bea sollte einfach alles liegen lassen und gehen, aber obwohl Bea wütend auf ihren Vater ist, kann und will sie ihn nicht im Stich lassen. Sie fühlt sich dazu verpflichtet, das Familiengeschäft am Leben zu halten und für die finanzielle Sicherheit der Familie zu sorgen, wodurch sie sich gefangen in ihrem Leben fühlt.

Als Mae Bea und eine Freundin von Bea auf eine weit entfernte College-Party begleitet, erlebt sie, wie Bea vor den Student:innen dort so tut, als sei sie ebenfalls eine. Dann erzählt Mae unbedacht diesen, dass Bea im Baumarkt arbeitet, und ist sehr irritiert, als Bea daraufhin hinausrennt. Die Freundin von Bea erzählt Mae wütend, Bea bräuchte diese Partys. Mae findet Bea draußen und dort erzählt Bea ihr von ihren Problemen und davon, sich in Possum Springs gefangen zu fühlen. Sie sagt, ihr Leben habe geendet, als ihre Mutter gestorben sei, und dass sie diese Partys brauche, um sich normal zu fühlen. Sie denke im Bett intensiv über das College nach, damit sie hoffentlich davon träumen würde (siehe Abbildung 12).



Abbildung 12: Bea erzählt, dass auch ihr Leben endete, als ihre Mutter starb. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Beas Geschichte handelt von finanziellen Problemen, die Träume und Zukunftspläne zerstören, und dem Erwachsenwerden. Ebenfalls handelt sie von Neid und Wut auf Menschen, die Chancen eröffnet bekommen, die man selbst nie hatte, denn Maes Eltern konnten ihr das College bezahlen (oder zumindest anzahlen), während der Tod von Beas Mutter ihre Hoffnungen auf ein College-Leben zunichtegemacht hat. Verschlimmert wird dies davon, dass Mae diese Chance nicht wertgeschätzt hat und das College abgebrochen hat. Ein College wäre für Bea ein Weg aus dieser Stadt ohne Perspektiven gewesen und ein Weg, sich wie eine in ihren Augen normale junge Erwachsene zu fühlen. Ohne das hat sie kaum eine Aussicht auf eine Veränderung ihrer Situation. Ihre Beziehung zu Mae handelt davon, dass Mae Beas Probleme nicht nachvollziehen kann, da sie das Studentenleben nicht so hochhält. Zudem denkt sie in ihrer jugendlichen Naivität, es gäbe (einfachere) Auswege aus Beas Dilemma. Wenn Mae den Student:innen von Beas eigentlicher Situation erzählt, tut sie dies in einem angeberischen Ton, weil es für sie großartig und erstrebenswert wirkt, dass Bea den Baumarkt quasi leitet, während es Bea peinlich ist im Einzelhandel in einer Kleinstadt zu arbeiten. Wie in ihrer Aussage kurz nach Maes Rückkehr geschildert, ist Bea durch die Umstände erwachsen geworden und hat damit all die Probleme und Sorgen eines Erwachsenen bekommen, während Mae sich in ihren zwei Jahre auf dem College nicht verändert hat und somit all dies nicht versteht (siehe Abbildung 13).



Abbildung 13: Beas Worte über Mae kurz nach ihrer Rückkehr. (Quelle: *Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch*)

7.3 Gregg & Angus



Abbildung 14: Angus und Gregg erzählen Mae von ihren Plänen, die Stadt zu verlassen. (Quelle: *Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Gregg und Angus sind ein Paar in Maes Freundeskreis und der zweite optionale Handlungsstrang, den man verfolgen kann. Gregg ist Maes bester Freund, Angus kennt sie allerdings nur durch dessen Partnerschaft mit Gregg. Die beiden arbeiten im Einzelhandel in der Stadt und versuchen, Geld zu sparen, um in eine bessere Stadt zu ziehen (siehe Abbildung 14).

Gregg ist impulsiv und macht gern Sachen kaputt. Er und Mae begehen gerne Verbrechen, wie sie es selbst nennen. So brechen sie in verlassene Läden ein oder zerstören den Vorrat an Neonröhren des Ladens, in dem Gregg arbeitet, mit Baseballschlägern.

Angus ist ruhig und höflich. Er hatte eine schlechte Kindheit mit Eltern, die ihn schlugen und einsperrten. Noch heute muss er seine Mutter manchmal besuchen und diese Besuche sind ihm unangenehm. Bei einer Party erwähnt Mae in betrunkenem Zustand, dass ihr Vater den Vater von Angus gekannt hat, als er noch getrunken hatte, und dass ihr Vater eine Gefahr für die Familie gewesen war. Somit ist davon auszugehen, dass auch Angus Vater ein gewalttätiger Trinker ist oder war.

Wenn der/die Spielende beschließt, Zeit mit Gregg (und damit auch mit Angus) zu verbringen, erfährt man, dass Angus Gregg braucht und dass auch Gregg ihn nicht verlieren will. Auf Ausflügen mit Gregg stehlen Mae und er einen alten Roboter aus einem verlassenen Laden und bauen diesen wieder zusammen, um ihn als Überraschung für Angus in deren Wohnzimmer zu setzen. Mit einer Autobatterie, für die Mae auf ein altes Auto einschlagen musste, bringen sie ihn zum Laufen. Später machen Mae, Gregg und Angus einen Ausflug zum Donut-Restaurant und dort wird klar, dass Angus wütend auf Gregg ist. Sie streiten die ganze Zeit und Angus eröffnet, dass er den Roboter hasst und enttäuscht ist, dass Gregg wieder Verbrechen begeht und Sachen kaputt macht, obwohl sie doch sparen, um aus der Stadt zu entkommen. Schließlich haben die drei eine Aussprache. Dabei erzählt Gregg, dass er den „alten Gregg“ vermisst habe, seitdem Mae wiedergekommen ist. Trotzdem bittet er Mae daraufhin darum, ihn sich verändern zu lassen.

Gregg und Angus' Handlung handelt von dem Versuch, mit wenigen Mitteln in eine bessere Situation zu kommen. Die beiden arbeiten ununterbrochen für Mindestlohn, um eines Tages in eine Stadt mit besseren Perspektiven zu gelangen. Greggs Geschichte dreht sich ebenfalls darum, sich zu verändern, wenn man älter wird, und dass Freunde dies zulassen müssen, denn jetzt hat er einen Job und einen Plan und kann somit nicht mehr den ganzen Tag Vandalismus mit Mae betreiben. Angus' Geschichte handelt von gewalttätigen Eltern und auch um Glauben und Vertrauen, denn auf einem optionalen Ausflug in den Wald reden Angus und Mae darüber, dass Angus den Glauben an höhere Mächte verloren habe, als ihm niemand als Kind geholfen habe. Allerdings hat er noch den Glauben an Menschen, die einem helfen. So sagt er übersetzt: "Ich glaube an ein Universum, das sich nicht interessiert, und an Menschen, die es tun" (siehe Abbildung 15).



Abbildung 15: Angus erzählt Mae von seiner Familie, während sie Sternbilder betrachten. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

7.4 Maes Mutter

Candy Borowski ist Maes Mutter und arbeitet an der Rezeption der Kirche. Wenn Mae am Nachmittag aufsteht, trifft sie ihre Mutter in der Küche, wo die meisten Gespräche mit ihr stattfinden. Danach kann man sie in der Kirche antreffen, sobald der Weg dorthin geöffnet wird. Wenn Mae oft genug mit Candy in der Kirche redet, schlägt diese irgendwann einen Ausflug vor und man erlebt eine optionale Szene auf „Jenny's field“.

Candy ist sehr religiös und liebt Mae sehr. Mae war nach vielen gescheiterten Versuchen ein Kind zu bekommen ein Wunder, wie sie selbst sagt. Sie hat hohe Erwartungen an Mae und wollte, dass Mae durch das College eine bessere Zukunft hat. Nun ist sie wütend, dass Mae diese Chance wegwirft, ohne einen richtigen Grund vorzuweisen. An einem Tag fragt sie Mae, ob sie schwanger ist und deshalb zurückgekehrt ist, und es wirkt, als sei diese Möglichkeit gar nicht so schlimm für sie, denn das wäre wenigstens ein Grund gewesen, den sie verstünde.

An einem Tag ist sie sehr genervt und später erzählt sie Mae warum. Als Mae den „incident“ hatte, mussten ihre Eltern eine Hypothek auf das Haus aufnehmen, um die entstandenen Kosten zu decken, aber diese ist offenbar ein schlechter Handel gewesen. Sie erklärt nicht genau, was das bedeutet, aber sie könnten dadurch das Haus verlieren. Daraufhin fühlt sich Mae schrecklich.

Die Szene auf „Jenny’s field“ ist ein Moment, in dem Mae und ihre Mutter sich wieder etwas näherkommen. Die Geschichte von Jenny ist eine alte, die bereits in Candys Kindheit erzählt wurde. Damals spazierte auch eine Mutter mit ihrer Tochter über das Feld, als die Tochter, Jenny, plötzlich einfach weg war. Sie war in eine Sinkhöhle gefallen. Diese Sinkhöhlen sind bis zur Gegenwart des Spieles ein Problem in der Stadt. Sie wurden durch die Minenarbeit in der Vergangenheit ausgelöst und überall in der Stadt, sogar fast vor Maes Haustür, tun sich immer wieder Löcher auf, die wieder geschlossen werden müssen.



Abbildung 16: Maes Mutter erklärt, wieso Jenny verschwunden ist. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Die Szenen mit Maes Mutter handeln von elterlichen Erwartungen, finanziellen Problemen, die durch Arztkosten entstanden sind, und auch von strukturellen Problemen der Stadt wie die Sinkhöhlen.

7.5 Maes Vater

Maes Vater ist ein ruhiger Mann, der früher, wie fast jeder in der Stadt, in den Minen gearbeitet hat. Er hat wohl damals zusammen mit Angus' Vater getrunken und wurde betrunken zu einer Gefahr für seine Familie, doch offensichtlich hat er inzwischen damit aufgehört. Er hat oft den Job gewechselt, arbeitet nun aber im lokalen Supermarkt an der Fleischtheke.

Meistens begegnet man ihm abends im Wohnzimmer, wo er Fernsehen schaut. Er spricht wenig, aber das, was er sagt, handelt vom stressigen Erwachsensein und unzufriedenstellender Arbeit. Das meiste sagt er bei der letzten Begegnung mit ihm. Dabei regt er sich über seine Arbeit auf und sagt, ein Unternehmen sollte die Arbeit seiner Angestellten wertschätzen und genug bezahlen, um davon zu leben. Er wollte immer für Candy und

Mae sorgen und dass Candy ein Hobby haben kann, aber das scheint nicht möglich (siehe Abbildung 17).



Abbildung 17: Maes Vater spricht über seinen Job. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Über das Spiel hinweg kann man ihn immer wieder danach fragen, Kisten aus einer Art Abstellraum zu räumen, damit Mae dort hineingehen kann. Wenn er das schließlich tut, kann Mae in diesem Raum einen Zahn finden. Dieser Zahn ergibt nur einen Sinn, wenn mit Bea in der Bibliothek die Artikel gelesen wurden. Er markiert ein Mitglied eines geheimen Bundes von Arbeiterrechtlern aus den Minen. Dass die Borowskis einen Zahn haben, bedeutet, dass der Großvater zu dieser Gemeinschaft gehört hat. Beim letzten Gespräch mit dem Vater kann man ihm den Zahn geben und das scheint ihn aufzuheitern.

Die Interaktionen des Vaters handeln von der Verzweiflung von Arbeiter:innen, die ihre Arbeit verloren haben, vom zu vielen Trinken über ihr Schicksal und von schlecht bezahlter Arbeit, die nicht erfüllt.

7.6 Germ

Germ heißt eigentlich Jeremy Warton, wird allerdings laut eigener Aussage Germ Warfare genannt. Er gehört nicht zu Maes alten Freund:innen, allerdings weiß Mae bei ihrem ersten Treffen seinen Namen. Er ist am meisten mit Gregg befreundet. Von Maes Freundeskreis und ihr selbst wird er als seltsam angesehen, was davon unterstützt wird, dass er, wenn Mae ihn anspricht, eher ungewöhnliche Zeitvertreibe vorschlägt und die Treffen meist damit enden, dass Mae noch etwas sagen möchte und Germ sie mit der knappen Aussage unterbricht, dass er jetzt gehen müsse, und dann auch einfach umdreht und geht. Mae wirkt bei den Interaktionen mit ihm auch anfangs nie ganz überzeugt von seinen Vorschlägen und antwortet, dass sie später noch was vorhabe, wenn dieser fragt, ob sie irgendwohin mitkommen möchte. Das tut sie bei keinem anderen Charakter, der etwas mit ihr unternehmen möchte. Daraufhin antwortet Germ Dinge wie, dass er sie nicht entführe oder sie nicht gefragt habe, ob sie ihn heiraten wolle. Mae geht daraufhin doch mit.

Die Szenen, die man mit ihm optional erleben kann, sind das Herumstehen auf einem Parkplatz, das Springen von einer Brücke und Klettern in einen

Abwasserkanal, damit Germ Mae dort sein Opossum zeigen kann, und schließlich ein Besuch bei Germ zuhause, den Mae als überraschend empfindet, denn sie dachte zuvor, Germ würde in einem Baum leben. Beim Besuch seiner Familie erzählt Germ ihr, dass er nur sie zu sich eingeladen hat und nicht einmal Gregg dort jemals war, weil alle anderen wirken würden, als seien sie dort, wo sie sein wollen, oder seien auf dem Weg dorthin und nur Mae wirke, als wüsste sie nicht, wo sie hinwolle. Er wollte sie mit dem Besuch aufmuntern, auch wenn er wusste, dass seine Großmutter etwas Komisches zu ihr sagen würde. Diese sagt nämlich Maes Zukunft korrekt voraus, bevor sie behauptet, nur Witze gemacht zu haben.

Ein wichtiger Dialog mit Germ ist der, in dem er ihr aus dem Nichts erzählt, dass er vor kurzem von einer Person an den Gleisen verfolgt worden ist. Er sei dort herumgelaufen und habe aus dem Augenwinkel jemanden gesehen. Daraufhin sei er in den Wald gegangen und auf einen Baum geklettert und konnte von dort beobachten, dass die Person am Waldrand gewartet habe, ob Germ zurückkäme. Als es dunkel wurde, sei Germ vom Baum geklettert und nachhause gerannt (siehe Abbildung 18). Diese Geschichte wirkt im späteren Verlauf des Spieles wie ein eindeutiger Hinweis auf den Kult.



Abbildung 18: Germ erzählt Mae davon verfolgt worden zu sein. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Zusätzlich kann man Germ oft am Stadtrand antreffen, wenn er dort mit Obdachlosen, die illegal mit dem Zug anreisen, abhängt. Später sagt er zu Mae, dass er nicht wirklich mit ihnen befreundet sei, jedoch scheint er sie gut zu kennen.

Germ wirkt wie ein Charakter, der die Zielgruppe des Kultes abzubilden scheint, obwohl Germ eine große, sich kümmernde Familie hat. Wahrscheinlich hat es der Kult auf ihn abgesehen, weil er nicht arbeitet – obwohl das schwer zu beurteilen ist, da sein Alter nie erwähnt wird –, an seltsamen Orten in der Stadt herumwandert und sich mit Obdachlosen abgibt. Gegen Ende des Spieles bitten die Freunde Germ, den Brunnen zu versiegeln, durch den sie vor dem Kult geflohen sind, und Germ sagt mit der Aussage zu, er habe Dynamit. Das könnte ebenfalls ein Hinweis darauf sein, dass der Kult ihn als schlechtes Mitglied der Gesellschaft ansieht.

7.7 Der Kult

Der Kult ist eine Gruppe von Stadtbewohner:innen, die hinter den mysteriösen Geschehnissen in Possum Springs stecken. Mae nennt sie „dad cult“, was darauf hinweist, dass es eher ältere, männliche Personen sind. Ursprünglich gründete sich der Kult, als die Stadt langsam an Glanz verlor und die Mitglieder in der Kirche keinen Trost fanden. Der Gründer des Kultes hörte angeblich ein Lied in den Wäldern und entdeckte das Loch, in dem eine Kreatur haust. Sein Kollege fiel in das Loch und kam wohl nie auf dem Boden auf. Als der Gründer rief, antwortete ihm nicht sein Mitarbeiter, sondern etwas anderes, das nun so eine Art Gott für den Kult wurde. Sie glauben daran, dass die Stadt Aufschwung erlebe, wenn sie dem Gott Opfer bringen. Dabei halten sie sich an die Regel, immer nur Personen zu nehmen, die nicht vermisst werden würden und die nichts zur Gesellschaft beitragen (siehe Abbildung 19). So war Casey, der verschwundene Freund von Mae und ihren Freund:innen, ein Opfer des Kultes, wie sie offen zugeben. Sie deuten an, dass Caseys Cousin:e Drogen in einem Wohnwagen hergestellt habe und daran gestorben sei und Casey auf dem gleichen Weg gewesen sei. Daher sei es ein Gefallen gewesen ihn zu opfern.



Abbildung 19: Der Kult beschreibt, wen sie opfern. (Quelle: *Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Der Kult ist die deutlichste Darstellung des Spieles für den Konflikt zwischen den älteren Generationen und den jetzt Jungen (Millennials und Gen Z). Der Kult zeigt eindeutige Hinweise, dass sie politisch eher weit rechts und konservativ eingestellt sind, wie die Abneigung gegenüber Einwanderern und Menschen, die nichts beitragen, indem sie z.B. keinen richtigen Job haben oder illegalen Geschäften nachgehen, zeigt. Mae und ihre Freund:innen hingegen stellen die jüngere, liberalere Generation dar, die für bessere Arbeitsbedingungen und Gewerkschaften sind.

Der Versuch, die sterbende Stadt durch nichts geringeres als Menschenopfer wieder zum Leben zu erwecken, ist eine eindeutige Metapher für den verzweifelt Wunsch, die „gute alte Zeit“ wiederzubekommen. Sie wollen am liebsten, dass die Kohleminen wieder laufen und alles wird, wie es einmal war, statt zu akzeptieren, dass die Stadt im Wandel ist und Verbesserungen eher an anderen Stellen nötig wären. So passen die Aussagen des

Kultes sehr gut zu denen des Stadtrates, der die Kirche nicht zu einer Unterkunft für Obdachlose in der Stadt umwandeln will, weil die Mitglieder zu fest daran glauben, die zu große Kirche sei eines Tages wieder voll mit Menschen, sobald die Wirtschaft wieder laufe.

7.8 Weitere Charaktere

7.8.1 Lori

Lori Meyers ist eine Maus, die Mae in der Stadt antreffen kann. Ähnlich wie Germ wirkt sie als solle sie die Zielgruppe des Kultes abbilden. Sie scheint die meiste Zeit auf Dächern herumzusitzen und nicht viel zu tun zu haben. Sie ist jünger als Mae, was dadurch deutlich wird, dass Mae bei ihrem ersten Gespräch verwundert ist, dass selbst Mittelschüler:innen wie sie von dem „incident“ erfahren haben. Lori scheint meist allein zu sein, vermutlich weil ihre Mutter nicht mehr lebt. Sie lebt offenbar in einem ärmeren Stadtteil in der Nähe der Gleise, denn sie bezeichnet Maes Gegend als „die reiche Nachbarschaft“, was Mae erschüttert (siehe Abbildung 20). Obwohl sie die Person ist, die zum ersten Mal den „incident“ im Spiel anspricht und Mae erzählt, ihre Eltern haben ihnen (den Teenager:innen der Stadt) erzählt, sich von Mae fernzuhalten, freunden sich die beiden an. Sie träumt davon, eine Regisseurin für Horrorfilme zu werden und dreht schon jetzt Filme mit ihrem Handy.



Abbildung 20: Lori bezeichnet Maes Gegend als reiche Nachbarschaft. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Wenn Mae oft mit Lori spricht, kann sie irgendwann mit ihr zu den Gleisen gehen, um dort zwischen ihnen zu liegen. Wenn ein Zug kommt, müssen die beiden die Beine anziehen, um nicht überfahren zu werden. Lori erzählt, dass sie manchmal zwischen den Gleisen eingeschlafen ist, was sogar Mae, die ebenfalls risikobereite Tendenzen hat, gefährlich findet. Sollte man oft genug mit Lori interagiert haben, lädt Mae sie im Epilog des Spieles zur „Longest Night“ (die *Night in the Woods*-Version von Weihnachten) zu ihr nachhause ein und Lori freut sich darüber.

Loris Geschichte handelt von allein gelassenen Jugendlichen ohne viel Perspektive, da wenig Unterstützung da ist, weder finanziell noch emotional durch die Eltern. Da sie ihren Vater nie erwähnt und quasi die ganze Zeit nicht zuhause ist, kann davon ausgegangen werden, dass die Verbindung

nicht sehr stark ist oder er zu viel arbeiten muss. Zudem wirkt ihre Freunde über die „Longest Night“-Einladung als sei von ihrer Familie dahingehend nicht zu viel zu erwarten.

7.8.2 Danny

Am Anfang des Spiels kann man einem schwarz-weißen Kater namens Danny begegnen, der sich darüber beschwert, entlassen worden zu sein. Bei jedem weiteren Treffen arbeitet er an verschiedenen Orten und erzählt nicht sehr begeistert vom neuen Job, aber dass dieser wenigstens Geld brächte. Zunächst ist Danny nett zu Mae, als er allerdings erfährt, dass Mae das College verlassen hat und wieder bei ihren Eltern lebt, bezeichnet er ihre Situation als „wieder ein Teenager sein“ und hat kein Mitleid mehr.

Danny ist ein einfaches Beispiel für einen jungen Mann, der ohne große Perspektiven von einem Job zum anderen springt, ohne wirklich voranzukommen.

7.8.3 Pastorin K und Bruce

Der Pastorin von Possum Springs kann man oft in der Kirche oder im Wald hinter der Kirche begegnen. Ihre Nebenhandlung dreht sich darum, dass in der Nähe der Kirche ein Obdachloser namens Bruce lebt und sie versucht, den Stadtrat dazu zu bringen, einen Teil der Kirche als Unterkunft für ihn zur Verfügung zu stellen, weil die Bevölkerung der Stadt ohnehin nicht mehr groß genug sei, um diese zu Gottesdiensten zu füllen. Der Stadtrat lehnt den Ersuch jedoch ab, weil die Ratsmitglieder glauben, eines Tages werden wieder mehr in der Stadt leben und dann brauche es wieder eine große Kirche. Sie sagen, sie müssten die Aufmerksamkeit des Marktes zurückerlangen und meinen, es helfe nicht, wenn die Kirche voller Obdachlosen sei, wobei sie hier ein abfälliges Wort für Obdachlose („Bums“) verwenden.



Abbildung 21: Bruce erzählt Mae, wie seine Enkel ihn begrüßen werden. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, *Night in the Woods*, Finji, 2017, Nintendo Switch)

Wenn Mae Bruce danach begegnet, erzählt er ihr, dass er nachhause zu seinen Kindern gehe und trägt ihr auf, das Pastorin K zu erzählen, allerdings erst am nächsten Tag (siehe Abbildung 21). Wenn Mae dies dann am nächsten Tag tut, wirkt diese nicht glücklich über die Nachricht. Schon ei-

nige Tage zuvor hatte Bruce Mae gegenüber erwähnt, eine Tochter zu haben, aber auf Nachfrage, wo sie sei, geschwiegen. Mae entschuldigt sich dann. Dieser Moment zusammen mit der bedrückten Stimmung von Pastorin K könnte andeuten, dass Bruce mit seiner ausschweifenden Erzählung, wie seine Kinder und Enkel ihn begrüßen würden, lediglich überspielen wollte, dass er Selbstmord begehen würde, damit Pastorin K wegen ihm nicht ihren Job aufs Spiel setzt. Mae scheint dies aber nicht erkannt zu haben und wundert sich über Pastorin Ks fehlende Freude.

Dieser Handlungsstrang dreht sich um die schwindende Bevölkerung von Städten und den Verantwortlichen, die trotzdem nicht willens sind, Menschen in Not zu helfen, die den Platz bräuchten, weil sie zu fest an der alten Zeit festhalten und glauben, irgendwann werde es schon wieder wie damals, als kleine Städte große Kirchen brauchten.

7.8.4 Teenager im Tunnel

Manchmal kann Mae im Tunnel Jugendliche antreffen. Nachdem sie die Entführung des Kindes beim Harfest mitansieht, fragt sie die Jugendlichen, ob irgendjemand verschwunden sei, den sie kennen. Diese verneinen das zunächst, eine erzählt dann jedoch, dass ein:e Freund:in von ihr, die:den sie nur über das Internet kenne, seit dem Harfest nicht mehr online gewesen sei. Sie möchte ihn:sie daraufhin besuchen, wobei ein:e andere:r anmerkt, dass sie dazu durch einen Ort namens Mulvey müsste, der anhand der Aussagen der Teenager:innen nicht sehr positiv und geradezu gefährlich klingt. Auch Mae wirkt schockiert, dass diese Teenagerin überhaupt jemanden von dort kennt. Die Teenagerin beschwichtigt, indem sie sagt, sie würde nur hindurchfahren, ohne auszusteigen.

Diese Charaktere unterstützen die Handlung, indem sie die Teenager:innen von Possum Springs repräsentieren, die die meiste Zeit in dem abgewrackten Tunnel abhängen. Außerdem geben sie Mae das Gefühl, dass das beim Harfest wirklich passiert sein könnte, auch wenn ein verschwundener Online-Kontakt kein eindeutiges Indiz ist, wie Mae selbst zugibt. Zudem geben sie Exposition dahingehend, dass es in der Gegend durchaus Orte gibt, die so heruntergekommen und gefährlich sind, dass man in diesen nicht aussteigen möchte.

7.8.5 Musiker:innen auf der versteckten Bühne

Im Verlauf des Spieles kann Mae irgendwann eine alte Bühne betreten, auf der eine Person Saxofon spielt. An einem anderen Teil der Stadt kann Mae einen Herren treffen, der Violine spielt. Mae erzählt diesem von der Person mit dem Saxofon und beim nächsten Treffen spielen die beiden zusammen auf der Bühne. Nun erzählen die beiden Mae von der Band, die hier früher gespielt habe. Diese sei irgendwann „seltsam und religiös“ geworden und habe nur noch im Wald gespielt. Diese Musiker:innen könnten die sein, die Mae in ihren Träumen sieht, und einen weiteren Hinweis auf den mysteriösen Gott und den Kult sein.

7.8.6 Miss Rosa

Ebenfalls im Tunnel kann Mae an manchen Tagen eine alte Frau namens Miss Rosa treffen. Diese erzählt ihr von Abenteuern mit Maes Großvater und so erfährt Mae, dass dieser gegen die Obrigkeit war und Protestaktionen durchgeführt hat.

Diese Erzählungen ergänzen die Artikel über die gewaltsamen Auseinandersetzungen der Minenarbeiter:innen mit deren Vorgesetzten, die in der Bibliothek zu lesen sind, und geben mehr Einblick in den Charakter des Großvaters, mit dessen Tod die Handlung des Spiels startet.

8 MEIN EMPFINDEN

Dieses Spiel hat mich wie kein anderes getroffen. Obwohl ich nicht in einer amerikanischen Kleinstadt lebe, konnte ich viele Gefühle der Charaktere nachvollziehen. Eine Stadt mit schwindender Industrie und ohne viele Jobperspektiven fühlt sich ähnlich an wie das Leben auf dem Land oder in einer Kleinstadt mit vielen geschlossenen Geschäften. Dort kann es sich ebenfalls anfühlen, als habe man wenig Perspektiven. Auch das Gefühl, nicht richtig erwachsen zu sein, konnte ich gut nachvollziehen. Wenn manche einen als Erwachsene behandeln und manche nicht. Wenn die Anforderungen an einen nicht klar sind.

Diese dunkle Wolke der Zukunftsangst ist, wie ich vermute, für die meisten meiner und der jüngeren Generationen nicht fremd, so ist sie doch ausgelöst von Kapitalismus, steigenden Preisen und Umweltkatastrophen wegen des Klimawandels.

Auch Bea konnte ich gut nachempfinden, obwohl meine Situation nicht ganz die Gleiche war. Aber gerade das Gefühl, andere hätten ein „richtiges“ Studentenleben, während man selbst es irgendwie nicht hinbekommt (oder in ihrem Fall nicht die Möglichkeit hat), traf mich sehr.

9 BLOGS & ARTIKEL

Neben meinem eigenen Eindruck brachten mich die vielen Artikel und Blogs über *Night in the Woods* auf die Idee, die Nachempfindbarkeit des Spiels zu überprüfen. Diese Autor:innen schreiben darüber, wie das Spiel wahren Probleme nachfühlbar und sympathisch darstellt.

So schreibt der Autor Salvatore Pane, *Night in the Woods* sei die Arbeiterklassengeschichte, die er immer wollte (Pane 2017: Abs. 8). Als ein Teil dieses Milieus, aufgewachsen in Pennsylvania, interessiere er sich sehr für Geschichten über Arbeiterklassen und nennt die Repräsentation hier „erfrischend“, es sei aber auch traurig, dass dem so ist (Pane 2017: Abs. 7). Er bezeichnet seine eigenen Erfahrungen als „Wir wurden in Sackgassen geboren“ und sagt, dass er diese Erfahrung nie in Fiktion repräsentiert sah (Pane 2017: Abs. 2). Das Spiel versuche die Frage zu beantworten: „Was passiert mit einer Stadt nach ihrem Boom, wenn Gewerkschaften, Minen und Fabriken durch Einzelhandel, Fast Food und Walmart ersetzt werden?“ (Pane 2017: Abs. 1). Die Entwickler:innen haben laut ihm „erfolgreich die Millennial-Arbeiterklassenerfahrung universell und herunterladbar gemacht“ (Pane 2017: Abs. 2).

Das Ende zeige eindeutig die Spaltung zwischen der alten Arbeiterklassengeneration und den neuen, sehr bitteren antikapitalistischen „Punks“ (Pane 2017: Abs. 8). Zudem lobt er die komplexen und glaubhaften Charaktere und ihre Probleme, die „in einer Weise treffen, mit der Mainstream-Medien

oft nicht gut umgehen.“ Allen voran nennt er Mae eine „weibliche Protagonistin, der erlaubt ist, Fehler zu begehen und blöd zu sein“ und vergleicht sie mit Scott Pilgrim (Wright 2010) und Don Draper (Weiner, Hornbacher, Jacquemetton, A., Jacquemetton, M. & Leahy 2007-2015) (Pane 2017: Abs. 5).

In einem anderen Artikel des gleichen Magazins schreibt Jess Joho darüber, wie *Night in the Woods* den Konflikt zwischen Boomern und Millennials zeigt. „[...] *Night in the Woods* erfasst ergreifend und sympathisch den menschlichen Aspekt der sich weitenden Kluft zwischen Millennials und Boomern“ (Joho 2017: Abs. 4). Sie sieht den Grund für Maes Rückkehr nach Possum Springs als die Unfähigkeit an, mit der unspezifischen Angst einer Generation umzugehen, die sich sowohl ökonomisch als auch sozial vergessen fühlt. Mae tue so als sei es nicht schlimm, dass ihre Eltern vergessen haben, sie abzuholen, aber ein unterschwelliges Gefühl des Verlassenwerdens mische sich in Maes genervte, empörte Witze, die weiterhin unterstreichen, dass ein wahres Nachhausekommen nicht möglich sei. „Niemand kommt, um sie abzuholen. Niemand rettet sie“ (Joho 2017: Abs. 5). Ihre Eltern zeigen Menschen, die in einer Welt der gebrochenen Versprechungen leben. Sie seien all den Regeln der Gesellschaft gefolgt, die ihnen „ein Haus mit weißem Zaun und 2,5 Kindern“ versprochen habe, wenn sie nur hart genug arbeiteten. Statt aber dem System die Schuld zu geben, lassen sie es an Mae aus, da diese ihre Erwartungen nicht erfüllt habe (Joho 2017: Abs. 6).

Währenddessen stellen Mae und ihre Freunde die Millennial-Generation dar, die nicht anders können, als ihre Eltern dafür verantwortlich zu machen, ihnen eine unmögliche Aufgabe mit den falschen Werkzeugen gegeben zu haben. In der finalen Konfrontation wird der Konflikt der Generationen wortwörtlich. Die beiden Parteien streiten, während der wahre Schuldige in der Grube zwischen ihnen sitzt und schweigt. „Die xenophoben Erwachsenen wollen nur das Biest besänftigen, während sie sich nicht schuldig dafür fühlen, die Jugend der Gesellschaft für die größere Sache zu opfern. Währenddessen fühlt sich die selbstgerechte, idealistische Jugend, die den Hunger des Biestes schultern soll, berechtigt, dem Stress und der unfairen Hexenjagd ein Ende zu setzen“ (Joho 2017: Abs. 7).

George Parr (2021) nennt das Spiel „dangerously relatable“ (dt. gefährlich nachempfunden). Es sei keine Coming-of-Age-Geschichte darüber, sich selbst in der Schule oder im College zu finden, sondern es gehe um die Zeit danach, wenn diese monumentale Zeit geendet habe und man im Nachklang davon stünde – im begrenzten Zeitraum zwischen Kindheit und richtigem Erwachsensein. „Es ist ein Gefühl, dem jeder wohl irgendwann begegnet, aber sich gerade jetzt passend anfühlt, während stagnierende Löhne, verfallende Städte und steigende Hauspreise immer mehr junge Leute dazu bringen, entweder bei ihren Eltern zu bleiben oder in der Miete von kleinen Wohnungen gefangen zu sein, während sie unerfüllenden, schlecht bezahlten Jobs nachgehen und ihre Träume verblassen“ (Parr 2021: Abs. 3). „Jeder, der weggezogen ist und dann in seinen Zwanzigern seine Heimatstadt besucht, auf alten Wegen [...] geht und an Leuten vorbeigeht, die man vage erkennt und die man völlig vergessen hat, kann dieses Gefühl nachempfinden, an einem Ort zu sein, den man so intim kennt, an den man sich jedoch gewöhnen muss“ (Parr 2021: Abs. 7).

10 UMFRAGE

Um herauszufinden, wie nachvollziehbar *Night in the Woods* ist, entschied ich mich für eine Umfrage. Da dieses Thema eher subjektiv ist und auf den Gefühlen der zu Befragenden basiert, hoffte ich auf viele Freitextantworten, fügte aber auch möglichst viele leicht zu beantwortende und gut messbare Fragen hinzu, damit sich die Umfrage für die Teilnehmenden nicht zu anstrengend anfühlt. Hauptsächlich teilte ich die Umfrage auf der Reddit-Seite und Discord-Servern über das Spiel, da ich hoffte, dort am ehesten Teilnehmende anzutreffen, die bereit sind, viel über das Spiel zu erzählen. Die Reddit-Seite des Spiels hat Stand Juli 2023 etwa 48.800 Mitglieder, der „NITW“-Discord-Server hat 293 Mitglieder und der „Night in the Woods Wiki“-Server 378. Zudem teilte ich die Umfrage auf dem Discord-Server des Game-Masters der HAW Hamburg (141 Mitglieder), des if(game)SH (675 Mitglieder) und einem Server über Adventure-Spiele namens „Adventure Dev“ (233 Mitglieder). Die Umfrage ist auf Englisch, weil ich davon ausging, hauptsächlich internationale Teilnehmende zu haben. In der nachfolgenden Aufstellung der Ergebnisse wurden die Fragen sowie die Antworten übersetzt.

An den Anfang der Umfrage stellte ich eine kurze Definition von Nachempfindbarkeit im Kontext dieser Arbeit, damit die Teilnehmenden genau verstehen, wie dieser Aspekt innerhalb dieser Umfrage gemeint ist. Somit ist die erste Frage, ob diese Definition gelesen und verstanden wurde. Als nächstes folgt die Kontrollfrage, ob *Night in the Woods* gespielt worden ist. Danach wird abgefragt, wie oft das Spiel beendet wurde. Nachfolgend erscheint eine Frage, welche Routen und Nebenhandlungen gespielt wurden. Hier habe ich die meisten Handlungen zum Anhaken aufgezählt, allerdings auch die Möglichkeit gegeben, eigene Antworten hinzuzufügen. Es folgt die Frage, ob Beas und/oder Greggs Nebenhandlung gespielt wurde, da diese wichtige Aspekte des Spiels sind.

Der nächste Abschnitt behandelt die Nachempfindbarkeit des Spiels. Es wird abgefragt, wie nachempfindbar das Spiel im Allgemeinen ist. Danach erfolgt die Frage, welche Charaktere am nachempfindbarsten sind. Wieder wurden hier viele Charaktere zum Anhaken eingestellt, es wurden jedoch eigene Antworten zugelassen. Anschließend wurde als Freitextantwort eine Erklärung verlangt, wieso der oder die Charaktere ausgewählt worden sind. Nachfolgend gab die Umfrage die optionale Möglichkeit, andere nachempfindbare Aspekte des Spieles zu erwähnen, und schließlich, allgemein etwas über das Spiel zu schreiben.

Am Ende folgen allgemeine Abfragen über das Alter, das Geschlecht, die Landeszugehörigkeit, die berufliche Situation und welche Spielgenres am meisten gespielt werden. Für die Festlegung der wurde für Gen Z die zuvor recherchierte Altersspanne von 1996-2009 (statista.com 2022: Abs. 1) festgelegt, die die Alter 14-27 einschließt. Für Millennials wurde die Spanne von Dimock, also 1981-1995 genutzt. Das ergibt die Alter 28-42. Für die Generation X wählte ich ebenfalls den zuvor recherchierten Zeitraum und legte so die Alter 43-57 fest. Wie bereits festgestellt, gibt es große Überschneidungen zwischen den Spannen von Gen X und Baby Boomern, trotzdem wählte ich für Baby Boomer dein Zeitraum davor und legte 58 als Altersgrenze fest. Um welche Generation es sich bei den aktuell 13-Jährigen und Jüngeren handelt, fällt für diese Umfrage nicht ins Gewicht.

11 ERGEBNISSE

Die Umfrage fand großen Anklang bei den Mitgliedern der verschiedenen Seiten und Discord-Servern und 114 Personen nahmen teil, bevor die Umfrage geschlossen wurde, um gewährleisten zu können, dass die Freitextantworten zureichend bearbeitet werden konnten.

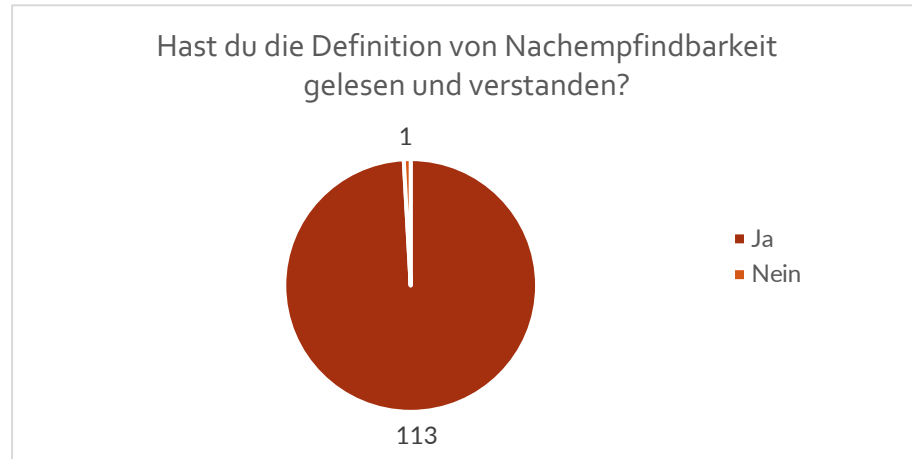


Abbildung 22: Umfrage Frage 1. (Quelle: eigene Umfrage in Google Forms)

Die erste Frage prüfte, ob die Definition von Nachempfindbarkeit gelesen und verstanden wurde (siehe Abbildung 22). Bis auf eine:n einzige:n Teilnehmer:in haben alle die Definition gelesen. Aufgrund der Antworten dieser Person ist davon auszugehen, dass ein Verständnis von Nachempfindbarkeit vorhanden ist.

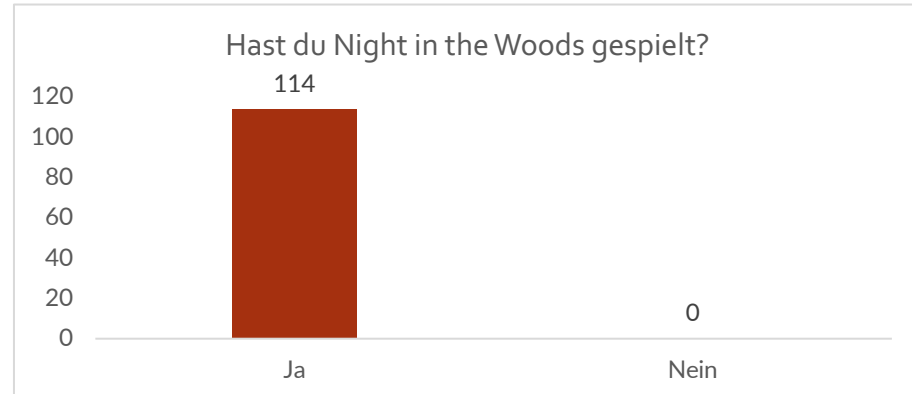


Abbildung 23: Umfrage Frage 2. (Quelle: eigene Umfrage in Google Forms)

Auf die Frage, ob das Spiel gespielt wurde, antworteten alle Teilnehmenden mit „Ja“ (siehe Abbildung 23).

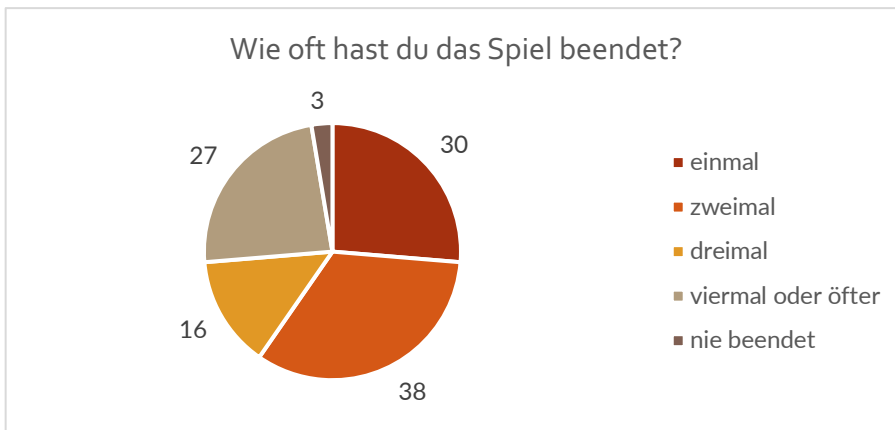


Abbildung 24: Umfrage Frage 3. (Quelle: eigene Umfrage in Google Forms)

Diese Frage war, wie oft das Spiel beendet worden ist. Etwa ein Drittel der Befragten, 38 an der Zahl, haben das Spiel zweimal beendet. Die zweitgrößte Gruppe mit über 30 Spielenden bilden jene, die das Spiel lediglich einmal bis ans Ende gespielt haben. 27 Spielende, und damit ähnlich viele, haben das Spiel viermal zu Ende gespielt. 16 haben das Spiel dreimal beendet und lediglich drei Teilnehmende haben es nie beendet (siehe Abbildung 24).

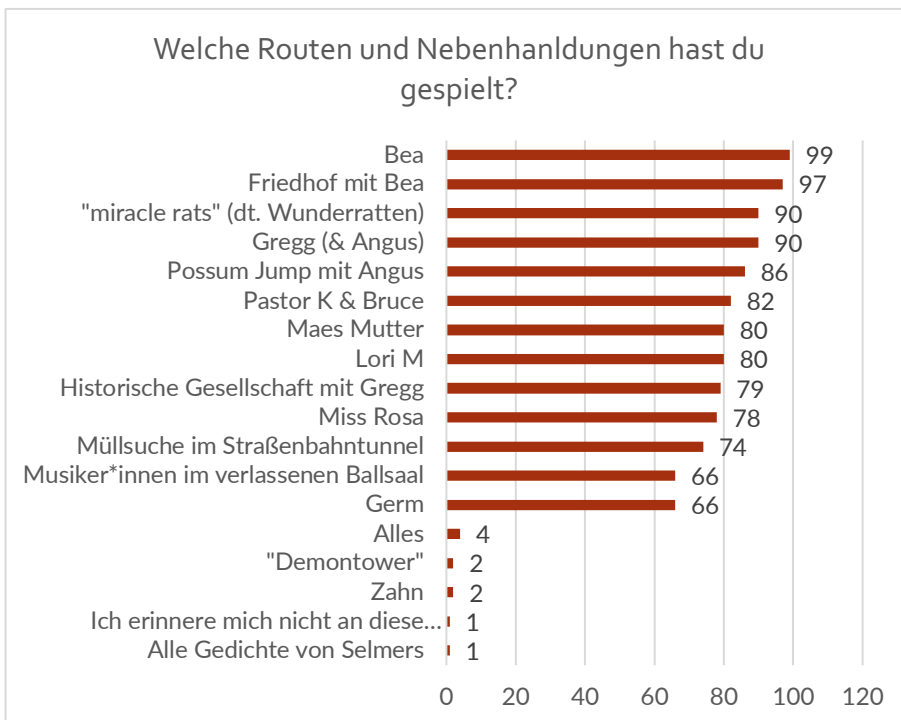


Abbildung 25: Umfrage Frage 4. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Die vorgegebenen Antworten auf die Frage, welche Routen und Nebenhandlungen gespielt worden sind, sind recht ausgeglichen (siehe Abbildung 25). 99 Befragte haben Beas Handlung gespielt, was ihre zu der am meisten Gespielten macht, dicht gefolgt von dem Kapitel auf dem Friedhof mit ihr mit 97 Antworten. Greggs und Angus' Nebenhandlung wurde von 90 Spielenden genauso oft gespielt wie die, in der Mae ihre selbst benannten „miracle rats“ (dt. Wunderratten) findet und großzieht. Danach folgt der

Ausflug nach Possum Jump mit Angus mit 86 Stimmen. Pastorin K und Bruces Handlung wurde von 82 Personen gespielt. Mit 80 Stimmen sind die Handlungen von Lori M. und Maes Mutter gleichauf. Die Historische Gesellschaft mit Gregg folgt dicht auf mit 79 Teilnehmenden. Kurz dahinter ist die Handlung von Miss Rosa mit einer Stimme weniger, gefolgt von der Müllsuche im Straßenbahntunnel mit 74 Antworten. Das Schlusslicht der vorgegebenen Antworten bilden Germs Nebenhandlung und die Musiker:innen im verlassenen Ballsaal mit 66 und damit gleich vielen Stimmen.

Die optionalen Antworten beinhalten vier Aussagen darüber, dass der:die Befragte alles in dem Spiel gesehen habe, was es zu sehen gäbe. Darüber hinaus wurden jeweils zweimal die Nebenhandlung des Zahns, den Mae findet, hinzugefügt, sowie das optionale Minispiel „Demontower“, das die Spielenden sozusagen als Spiel im Spiel auf Maes Laptop spielen können. Ein:e Teilnehmer:in gab zudem an, alle Gedichte von Selmers gelesen zu haben, und ein:e andere:r, er:sie könne sich nicht mehr an irgendwelche Nebenhandlungen erinnern.

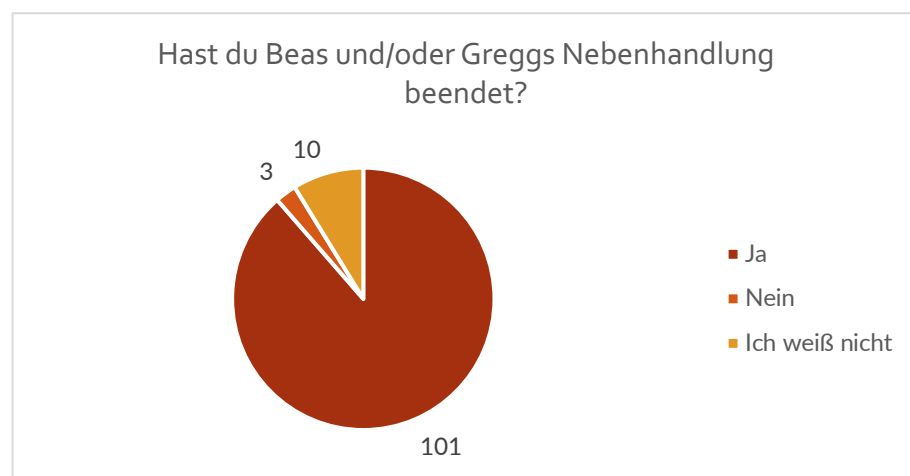


Abbildung 26: Umfrage Frage 5. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Die nächste Frage beinhaltete, ob von Beas oder Greggs Nebenhandlung entweder eine oder beide beendet wurden. Mit 101 haben über 88% der Befragten entweder Beas oder Greggs Nebenhandlung gespielt. Zehn gaben an, nicht zu wissen, ob sie das getan haben, und drei Befragte haben keine der beiden Handlungen zu Ende gespielt (siehe Abbildung 26).

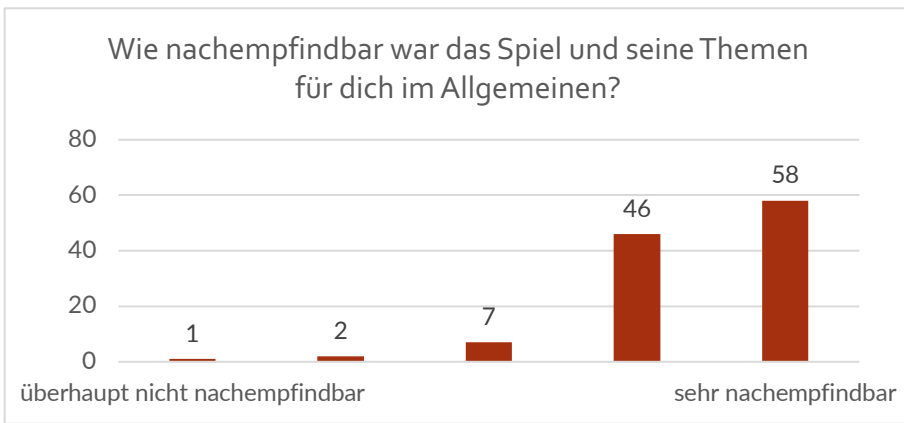


Abbildung 27: Umfrage Frage 6. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Bei der Frage nach der allgemeinen Nachempfundenheit des Spieles empfanden 104 Befragte und damit über 90% das Spiel als ziemlich oder sogar sehr nachempfunden, wobei der größere Teil mit 58 Teilnehmenden zur extremeren Antwort tendiert. Sieben Teilnehmende haben sich im Mittelfeld eingeordnet. Zwei fanden das Spiel eher nicht nachempfunden und nur ein:e Teilnehmende verordnete sich bei „überhaupt nicht nachempfunden“ (siehe Abbildung 27).

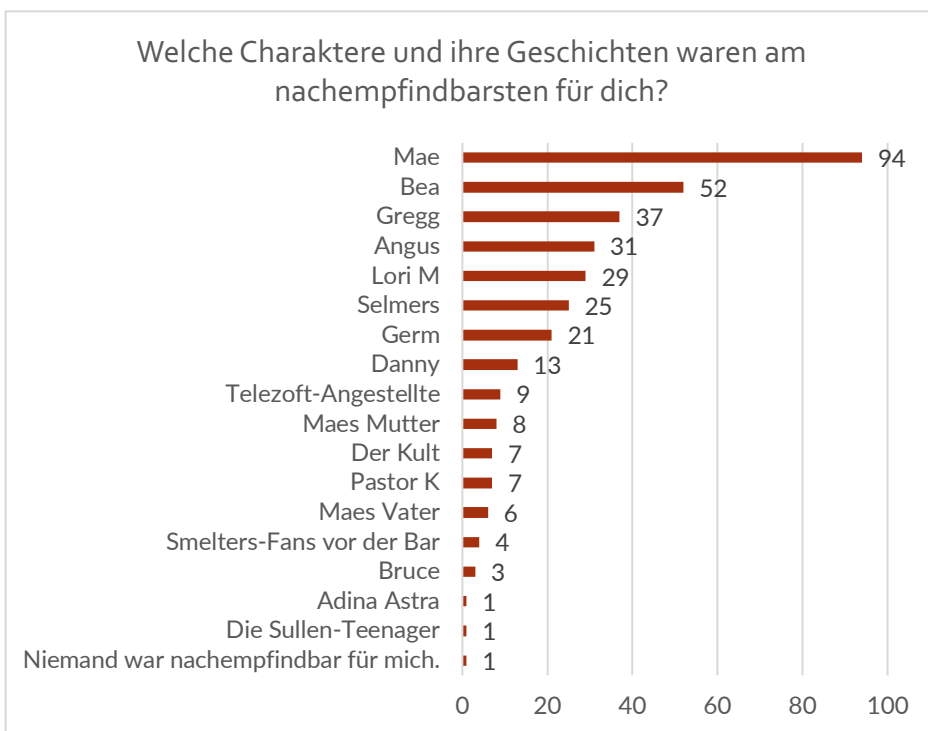


Abbildung 28: Umfrage Frage 7. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Bei der Frage, welche konkreten Charaktere am nachempfundensten sind, hatte Mae eine überwältigende Mehrheit bei der Nachempfundenheit mit 94 Befragten (siehe Abbildung 28). Bea hat dagegen nur etwas mehr als halb so viele Stimmen bekommen und verordnete sich mit 52 Stimmen auf Platz 2. Den dritten Platz belegt Gregg mit 37. Angus und Lori auf den Plätzen 4 und 5 haben mit 31 und 29 ähnlich viele Antworten bekommen, dicht gefolgt von Selmers mit 25 Stimmen. Die letzten Charaktere mit vielen

Stimmen sind Germ mit 21 und Danny mit 13. Danach folgen die Telezoft-Angestellten mit neun und Maes Mutter mit acht Stimmen. Den Kult und Pastorin K wählten jeweils sieben Teilnehmende. Die Smelters-Fans mit vier und Bruce mit drei sind die Charaktere mit den wenigsten Stimmen, die noch mehr als jeweils eine erhielten. Jeweils eine:r der Befragten hat als eigene Antworten die Sullen-Teenager und Adina Astra eingetragen. Nur ein:e Teilnehmer:in hat angegeben, keinen Charakter als nachempfindbar zu empfinden.

Es gab drei Freitextfragen. Die erste und einzige Pflichtfrage der dreien war die Bitte, zu erklären, wieso die ausgewählten Charaktere für den:die Teilnehmende:n am nachempfindbarsten waren. Die zweite fragte, was in dem Spiel noch nachempfindbar war, und die dritte ließ die Möglichkeit, noch etwas über das Spiel zu schreiben, falls gewünscht. Die Antworten lassen sich durch die schiere Menge nicht hier darstellen, daher wurden sie zusammengefasst. Auch wurden die Ergebnisse nicht nach Fragen aufgeteilt, weil oft ähnliche Aspekte von mehreren Teilnehmenden in Antworten auf unterschiedliche Fragen genannt wurden und es übersichtlicher war, diese zusammenzuzählen. Alle Antworten können im Anhang im Original nachgelesen werden.

Mindestens 88 Freitextantworten hatten einen direkten Bezug zu Mae, wobei die am häufigsten genannten Punkte mentale Probleme mit 24 Antworten und Dissoziationen mit elf Antworten waren. Neun Personen nannten zu Mae und Gregg die Angst und Probleme, erwachsen zu werden. Sieben Personen empfanden es als nachempfindbar, dass besonders Mae aber auch Gregg sich wie Versager:innen fühlen. Im Zusammenhang mit Mae, sowie allgemein, wurde mit sieben Antworten die Angst vor Veränderung ebenfalls häufig erwähnt. Fünf Personen schrieben, sie hätten ähnliche Situationen wie Mae erlebt. Jeweils vier Erwähnungen bekamen Maes Persönlichkeit, ihre kindliche Art und das Unvermögen, die Vergangenheit hinter sich zu lassen. Auch viermal wurden Probleme mit Autorität genannt, wobei diese Antworten auch Bezug auf Gregg nahmen. Jeweils nur zweimal wurden Dinge wie einen ähnlichen gewaltsamen Zwischenfall wie den „incident“ erlebt zu haben, Schwierigkeiten Probleme zu kommunizieren, seltsame Träume zu haben und Bass zu spielen erwähnt. Ebenfalls zweimal wurde der Wunsch, in eine einfachere Zeit zurückkehren zu wollen, genannt. Dreimal wurde Impulsivität im Zusammenhang mit Mae und Gregg beschrieben.

Einzelne Erwähnungen zu Mae waren außerdem:

- das Beste zu wollen, es aber nicht tun zu können
- schlechte Eigenschaften zu haben
- in der Mittelklasse zu sein, aber trotzdem Schwierigkeiten zu haben
- dass Leute von einem denken, man sei reich, obwohl es nicht stimmt
- sich wie ein „Arschloch“ zu fühlen
- Tagebuch zu führen
- sich außer Kontrolle zu fühlen
- Ladendiebstahl
- Routine zu brauchen
- Witze zu machen, statt sich Hilfe zu suchen
- seine Probleme zu kennen und sie trotzdem nicht lösen zu können

- nicht gut in Dingen zu sein
- mit Fremden zu reden und sich mit ihnen anzufreunden
- Aggressionsprobleme
- Psychosen

Eine sehr häufige Erwähnung mit 32 Antworten fanden Probleme mit der Schule bzw. dem College. Diese Antwort wurde sowohl in der Frage zu konkreten Charakteren in Bezug auf Mae als auch in der allgemeinen Frage nach Nachempfndbarkeit genannt. Von diesen 32 Personen haben 18 das College wie Mae vorzeitig verlassen und 13 gaben an, allgemeine Schwierigkeiten dort gehabt zu haben. Eine Person konnte es nachempfinden, die Einzige in der Familie zu sein, die höhere Bildung anstrebt.

Im Zusammenhang mit Gregg gab es 62 Antworten. 17-mal wurde queer in einer Kleinstadt zu sein als nachempfndbar erwähnt. Fünfmal wurde seine Persönlichkeit genannt. Seine plötzlichen Hochs und Tiefs wurden viermal erwähnt und einmal als manische Depression und ein anderes Mal als bipolare Störung interpretiert (siehe Anhang, Frage 8, Befragtennr. 42 & 68). Auch sein Wunsch weiterkommen zu wollen, wurden viermal als nachempfndbar beschrieben. Dreimal wurde genannt, dass Gregg sich positiver gibt, als er ist. Jeweils zweimal wurde sein Wunsch, ein guter Mensch zu sein, und das Gefühl, kein guter Partner zu sein, genannt. Eine Person schrieb, es sei nachempfndbar eine:n elternartige:n Partner:in zu brauchen.

LGBTQ+-Themen fanden im Allgemeinen 19 Erwähnungen.

Angus wurde 46-mal erwähnt, wobei hier die 17 Antworten zum Queersein in der Kleinstadt hinzuzählen, die auch bei Gregg erschienen. Elfmal erwähnten Teilnehmende zudem, ähnliche Kindheiten wie Angus gehabt zu haben. Auch seine ruhige, philosophische Art waren für vier Personen nachempfndbar. Dreimal wurde Autismus als Grund genannt, das Spiel als nachempfndbar zu sehen, wobei einmal direkt erklärt wurde, Angus sei autistisch geschrieben (siehe Anhang, Frage 8, Befragtennr. 77). Jeweils zweimal wurde Angus' Persönlichkeit, seine Probleme mit Religion und seine passive Art erwähnt.

Einzelne Antworten zu Angus beinhalteten:

- In einer ähnlichen Situation gewesen zu sein
- Ein ruhiger Partner zu sein
- Astrologie
- Dass es keine Bedeutungen gibt, außer die, die wir Dingen geben
- Verschlussen zu sein und traurig, wenn niemand da ist

Mindestens 47 Antworten hatten Bezug auf Bea, wobei hier viele nachempfndbare Probleme auch sehr allgemein erwähnt wurden. So war mit sieben Erwähnungen die am häufigsten genannte Eigenschaft das Gefühl, zurückgelassen zu werden, wobei diese auch einmal mit dem Kult in Verbindung gebracht wurde (siehe Anhang, Frage 8 & 9, Befragtennr. 68). Viermal wurde das Gefühl der Einsamkeit als nachempfndbar bezeichnet und fünfmal finanzielle Probleme. Auch war für fünf Personen nachempfndbar, dass Bea sich in ihrer Familiensituation gefangen fühlt, und für vier, einen Elternteil zu verlieren. Dazu konnten drei Teilnehmende es nachfühlen,

dass Bea diejenige in der Familie ist, die das Geld verdienen muss, und weitere drei nannten Depressionen. Zwei fanden ihre Persönlichkeit nachempfunden und weitere zwei den Traum vom College.

Einzelne Antworten zu Bea waren zudem:

- In einer ähnlichen Situation gewesen zu sein
- Früh erwachsen werden zu müssen
- Einfach weiterzumachen
- Allgemeine Probleme von Bea
- Ihre Aussage darüber, geblieben zu sein und sich verändert zu haben, während Mae gegangen ist und geblieben ist, wie sie war
- Neid
- Das Gefühl das Leben geraubt zu bekommen
- Zu viel Verantwortung zu haben
- Frustration von Allem

In Bezug auf Bea, aber auch auf Maes Vater, die Telezoft-Angestellten und Danny gab es 15 Antworten über Berufsprobleme. So nannten fünf Teilnehmende das Gefühl, in einem schlechten Job festzuhängen und vier, einen anstrengenden Job zu haben. Zwei nannten die Schwierigkeit, einen Job zu bekommen und zu behalten. Eine:r erwähnte die Suche nach der perfekten Stelle, die es nicht gibt. Ein:e Weitere:r fand es nachempfunden, von Job zu Job zu springen, und eine andere Person, einen fordernden Job mit dennoch schlechter Bezahlung zu haben. Schließlich fand auch die fehlenden Jobmöglichkeiten in einer Kleinstadt eine Erwähnung.

Freundschaft wurde 14-mal genannt. Hier waren es mit jeweils drei Erwähnungen Themen wie nur befreundet zu sein, weil man eben am gleichen Ort war und es nicht viel Auswahl gab, und ähnliche Erfahrungen mit Freunden gemacht zu haben. Zwei Befragte konnten es nachfühlen, alte Freunde wiederzutreffen, nachdem man völlig verschiedene Erfahrungen gemacht hat. Zwei Weitere fanden es nachempfunden, wie sich Freundschaften bei dem Erwachsenwerden verändern.

Ängste und Gefühle der Einsamkeit wurden 67-mal genannt. Am meisten erschien hier das Gefühl, verloren zu sein und keine Richtung im Leben zu haben, mit 15 Erwähnungen. Wie bei Mae und Gregg erwähnt, wurde neunmal die Schwierigkeit, erwachsen zu werden, genannt und siebenmal die Angst vor Veränderungen und der Zukunft. Wie bei Bea bereits genannt, wurde achtmal das Gefühl, zurückgelassen zu werden, und viermal Einsamkeit erwähnt. Sechs Personen konnten die Existenzängste der Charaktere nachempfinden und fünf das Gefühl nicht dazugehören. Dreimal wurde Unsicherheit erwähnt. Zweimal wurde, wie bei Mae bereits erwähnt, der Wunsch nach einfacheren Zeiten als nachempfunden beschrieben. Auch zweimal erschien das Gefühl der Hoffnungslosigkeit.

Einzelne Erwähnungen in dieser Kategorie waren zudem:

- Der Versuch, das Leben in den Griff zu bekommen
- Wie es sich wohl anfühlen würde, zu verschwinden
- Heimweh
- Stillstand
- Frustration von Allem (im Zusammenhang mit Bea bereits erwähnt)
- Sich überfordert zu fühlen

Mentale Gesundheit war auch ein großes Thema mit 63 Erwähnungen. Auch hier wurden bereits einzelne Punkte in Zusammenhang mit Charakteren erwähnt. Der größte Punkt waren allgemeine Probleme mit mentaler Gesundheit mit 25 Antworten. Elfmal wurde in Bezug auf Mae Dissoziation genannt. Fünf Personen schrieben von Angststörungen und vier in Bezug auf Gregg, dass sie seine plötzlichen Hochs und Tiefs nachempfinden könnten. Jeweils dreimal wurden ADHS, Depression, Autismus und Impulsivität erwähnt. Zwei schrieben, sie hätten ähnliche Traumata wie die Charaktere. Einzelne Antworten beinhalteten Psychosen, Aggressionsprobleme, Depersonalisation und Neurodivergenz.

Das Leben in einer Kleinstadt wurde 46-mal genannt. Am häufigsten mit 19 Antworten war es hier das Gefühl, in einer Kleinstadt festzustecken. 17-mal wurde zudem das Gefühl erwähnt, in seine kleine Heimatstadt zurückzukehren, die sich jetzt fremd, aber auch nostalgisch anfühlt. 13 Personen beschrieben, das Gefühl zu kennen, ihre Heimatstadt sich verändern oder sogar sterben zu sehen. Vier schrieben, das Spiel finge die Gefühle wie Melancholie, Nostalgie, Traurigkeit, Verwirrung und Hoffnung gut ein, die man habe, wenn man seine Heimatstadt nach langer Zeit besucht. Jeweils einmal wurden Sinkhöhlen und das Herumhängen in der Kleinstadt erwähnt. Neun Personen schrieben, das Spiel sei nachempfindbar, weil sie selbst in einer Rust Belt-Stadt oder einer sehr ähnlichen Stadt leben.

Dass Possum Springs sie an ihre eigenen Städte erinnerte, schrieben nicht nur mindestens sieben US-Amerikaner:innen aus einer ähnlichen Gegend (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 4, 5, 12, 83, 103, 107; Frage 10, Befragtennr. 70), sondern auch ein:e Spanier:in, ein:e Ir:in, ein:e Brit:in, zwei Kanader:innen, ein:e Pol:in, eine Ukrainer:in, ein:e Belgier:in und ein:e Ungar:in (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 15, 30, 33, 39, 40, 44, 55, 64, 99). So schrieb der:die Spanier:in, die Orte seien unglaublich nachempfindbar. Wenn man sie anschau, denke man an einen Ort, an dem man schon einmal war. Die Kirche sei sein:ihr liebstes Beispiel. Es sei so einfach auf die Spielumgebung zu schauen und sich an einen Ort erinnert zu fühlen, an den man oft gewesen sei. Er:sie könne das Gefühl, in einer auseinanderfallenden Stadt zu leben, nachempfinden (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 15). Der:die Brit:in schrieb, die Stadt mit den geschlossenen Läden erinnere ihn:sie so sehr an seine:ihre eigene. Einmal habe er:sie aufhören müssen zu spielen, weil das Spiel ihn:sie so sehr angesprochen habe, denn während er:sie das Segment mit der Sinkhöhle in Possum Springs gespielt habe, habe sich in seiner:ihrer Stadt ebenfalls eine geöffnet (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 39). Ein:e Kanadier:in schrieb, er:sie lebe in einer kanadischen Rust Belt-Stadt und habe beobachtet, wie diese während seiner:ihrer Lebenszeit gestorben sei (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 40).

Ein:e US-Amerikaner:in schrieb, er:sie lebe in einer Stadt wie Possum Springs und habe das Gefühl, er:sie werde sie nie verlassen, egal wie oft er:sie es versuche (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 20). Ein:e Weitere:r antwortete auf die Frage, was noch nachempfindbar sei, es sei das allgemeine Gefühl, nicht wirklich wieder zuhause zu sein, besonders in einer sterbenden Stadt. Seine:ihre Stadt sei so und Teile der Stadt des Spiels fühlten sich sehr vertraut an (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 62). Eine Person schrieb, sie fühle Heimweh durch die Art, wie sich diese Stadt und das Spiel anfühlen (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 41).

Zum Thema Eltern schrieben drei Teilnehmende, sie hätten eine ähnliche Beziehung zu ihren Eltern und drei andere, dass sie die Kommunikationsprobleme nachempfinden könnten. Weitere drei Antworten beschrieben religiöse Mütter, die wie Maes Mutter auch so täten, als störe es sie nicht, dass ihre Kinder nicht religiös sind, aber es eigentlich doch tun. Zudem schrieben zwei weitere Personen, eine ähnliche Mutter wie die von Mae zu haben. Ein:e Teilnehmer:in schrieb, Maes Beziehung zu ihrer Mutter erinnere sie so sehr an seine:ihre, dass es tatsächlich irgendwie seltsam gewesen sei diese zu spielen. Es sei so nah gewesen, dass sogar die seltsamen Witze Mae und ihrer Mutter sich wie die mit seiner:ihrer Mutter angefühlt haben. Der Streit mit der Mutter habe ihn:sie zu Tränen gerührt, denn er:sie sei sich ziemlich sicher, genau diesen Streit mit seiner:ihrer Mutter geführt zu haben. Zusätzlich habe sein:ihr Vater auch ein Trinkproblem (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 58). Außerdem beinhalteten zwei Antworten Eltern, die sich um ihr Kind sorgen, aber nicht wissen, wie man ihm helfen soll. Eine einzelne Antwort war das Wissen, dass man seinen Eltern Geld kostet, und eine andere handelt von Eltern, die hart in einem ausbeuterischen System arbeiten müssen. Darüber hinaus gab es zwei einzelne Antworten, die nicht in die Richtung von Maes Eltern gingen. Eine beinhaltete die exzentrische Familie von Germ und die andere erwähnte Mr. Chazokov, einen Charakter, mit dem Mae die Sterne betrachten kann. Bei diesem schrieb der:die Befragte:r, er erinnere ihn:sie an seinen:ihren Vater (siehe Anhang, Frage 10, Befragtennr. 109).

Über Germ schrieben sieben Personen, es nachempfinden zu können, der:die Seltsame und der:die Außenseiter:in zu sein. Zudem wurde zweimal erwähnt, dass er im Hier und Jetzt lebe, und einmal, dass er direkt ist. Weitere einzelne Erwähnungen nannten seine Jugendlichkeit, seine Art Schönes zu sehen, und seine Persönlichkeit.

Lori wurde siebenmal erwähnt. Hier sahen sich vier Personen in Loris jugendlicher Passion, vor allem für Horror, wieder. Eine Person nannte außerdem, dass Lori Filme mache und das nachempfindbar sei. Eine Andere nannte, dass sie Pläne für die Zukunft habe und eine Weitere, dass Lori alternativ ist, was sie nachempfinden konnte.

Weitere nachempfindbare Aspekte des Spiels waren mit neun Nennungen die Poesie von Selmers und mit acht Erwähnungen die Art, wie die Charaktere mit Emotionen und Problemen umgehen. Siebenmal wurde erwähnt, dass es nachempfindbar sei, wie die Charaktere miteinander reden und interagieren. Finanzielle Probleme wurden von sechs Teilnehmenden genannt. Vier empfanden es als sehr nachempfindbar im Kapitalismus überleben zu müssen. Drei Personen erwähnten die Darstellung der alltäglichen Probleme. Weitere drei schrieben, dass die Charaktere sich wie echte Persönlichkeiten, die nicht perfekt sind, anfühlen. Drei andere konnten die langweilige Routine nachempfinden. Zweimal wurde geschrieben, dass sich das Spiel einfach ehrlich anfühle.

Einzelne Nennungen hierbei waren außerdem:

- Wie offen die Charaktere miteinander sprechen
- Die Frustration mit anderen Gläubigen, wenn diese nicht denen in Not helfen
- Sich schuldig für Nickerchen zu fühlen
- Adina Astras Persönlichkeit

- die Grundbedürfnisse im Leben zu wollen, ohne sich totarbeiten zu müssen
- die Abgestumpftheit der Erwachsenen
- die Erwartung an eine:n junge:n Erwachsene:n, professionell zu sein, während er:sie aber dennoch wie ein Kind behandelt wird
- mit den Charakteren sympathisieren zu können, ohne ähnliche Erfahrungen gemacht zu haben
- Sucht
- Nachempfinden zu können, wie die Charaktere Mae helfen wollen, es aber nicht können
- Hass auf Politik

Des Weiteren gab es vereinzelte Antworten, die das Spiel eher auf technischer Ebene lobten. So hoben vier Personen den Artstyle hervor und fünf die Musik. Ein:e Teilnehmer:in schrieb, die Tatsache, dass es Tiercharaktere sind, unterstütze die emphatische Seite des Spieles und das man dadurch mehr mit ihnen mitfühlen könnte (siehe Anhang, Frage 10, Befragtennr. 92). Eine weitere Person schrieb, das Spiel fühle sich trotz der Tiercharaktere und des Kultes mehr wie das echte Leben an als jedes andere fiktionale Werk, das sie je gesehen habe (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 114).

Es gab nur wenige vereinzelte negative Antworten. So schrieb eine Person, sie fände die Dialoge zu kindisch (siehe Anhang, Frage 10, Befragtennr. 5). Eine andere Person empfand das Spiel als weniger nachempfindbar, weil es sich für sie eher wie das Aufwachsen in den USA der 80er anfühle (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 93). Ein:e weitere:r Teilnehmer:in schrieb, das Spiel sei nicht sehr nachempfindbar gewesen, aber wäre es vielleicht, wenn er:sie es noch einmal spielen würde (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 106). Ein:e Deutsche:r schrieb, er:sie fände die Handlung um den Kult „irgendwie unnötig“ und nicht wirklich nachempfindbar, aber so sehr gestört habe es ihn:sie auch nicht (siehe Anhang, Frage 10, Befragtennr. 111).

Zusammengefasst kann gesagt werden, dass bei den Charakteren Mae mit 88 Antworten in Bezug auf sie am meisten erwähnt wurde. Danach folgen Gregg mit 62, Bea mit 48 und Angus mit 46. Germ und Lori haben mit jeweils 13 und sieben nur wenige Antworten in direktem Bezug auf sie. Bei nach Themen sortierten Antworten liegen Gefühle der Angst und Einsamkeit und mentale Gesundheit mit 67 bzw. 63 vorn. Gefolgt werden diese von dem Thema Kleinstadt mit 46 Stimmen und LGBTQ+ mit 19. Danach kommen allgemeine Erwähnungen über Eltern mit 17, Job-Themen mit 15 und Freundschaft mit 14.

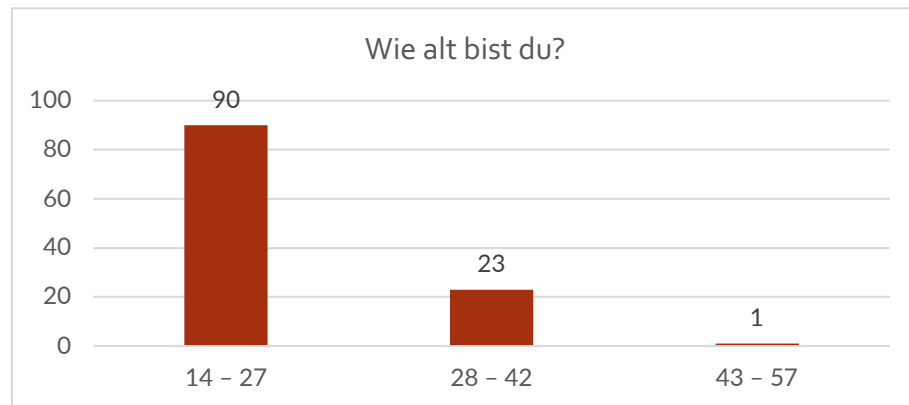


Abbildung 29: Umfrage Frage 11. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Die erste Frage zur Person der Befragten war die über das Alter. 90 der Befragten waren zwischen 14 und 27 Jahre alt und gehörten damit zur Generation Z. Der zweitgrößte Teil mit 23 waren Millennials. Ein:e Befragte:r gehört zur Generation X. Es gab keine jüngeren Teilnehmenden und auch keine im Bereich der Baby Boomer (siehe Abbildung 29).



Abbildung 30: Umfrage Frage 12. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Bei der Frage nach dem Geschlecht antworteten 52, und damit etwa die Hälfte der Befragten, Männer zu sein. Die zweitgrößte Menge bildeten Frauen mit 26. Beinahe genauso viele haben angegeben, divers zu sein. Vier wollten über das Geschlecht keine Auskunft geben. Fünf gaben an nicht-binär zu sein, zwei sind genderfluid und eine Transfrau war dabei (siehe Abbildung 30).

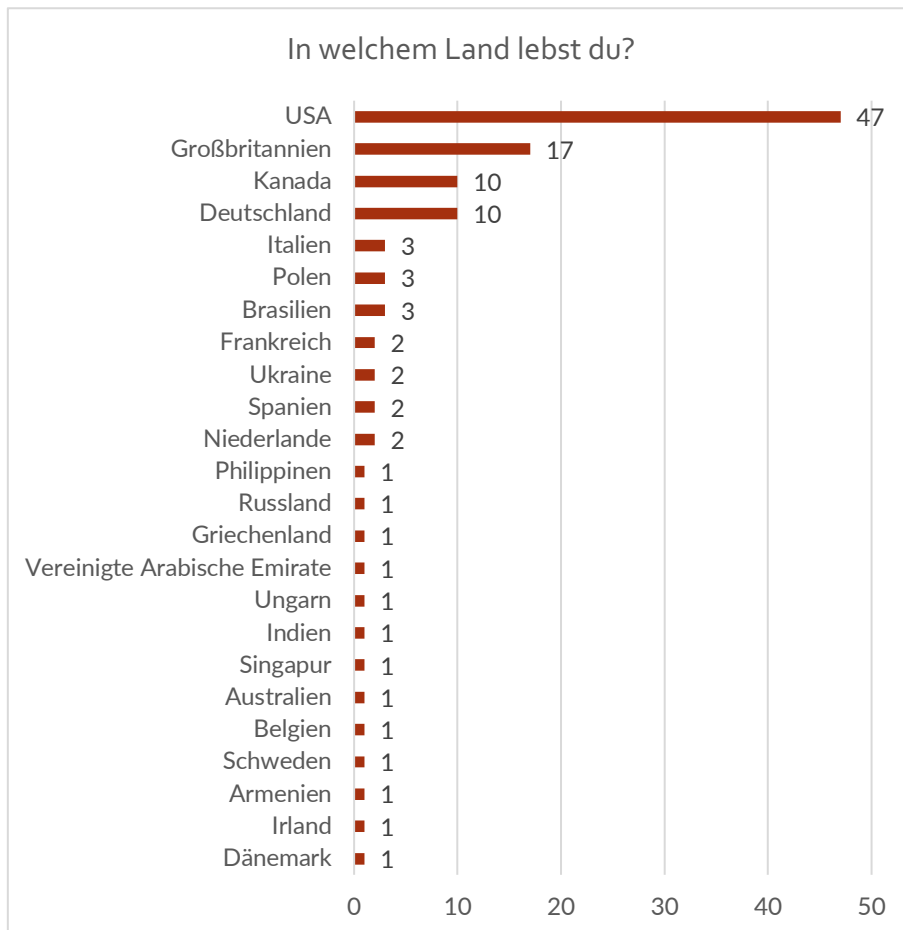


Abbildung 31: Umfrage Frage 13. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Bei der Frage der Landeszugehörigkeit waren mit großem Abstand mit 47 Teilnehmenden die meisten Teilnehmenden US-Amerikaner:innen. Die Zweitmeisten waren Bürger Großbritanniens mit 17 Teilnehmenden. Danach folgen Deutschland und Kanada mit jeweils zehn Befragten. Länder mit drei Befragten sind Italien, Polen und Brasilien. Jeweils zwei kamen aus Frankreich, der Ukraine, Spanien oder den Niederlanden. Nur ein:e Teilnehmende kam jeweils aus den Philippinen, Russland, Griechenland, den Vereinten Arabischen Emiraten, Ungarn, Indien, Singapur, Australien, Belgien, Armenien, Irland oder Dänemark (siehe Abbildung 31).

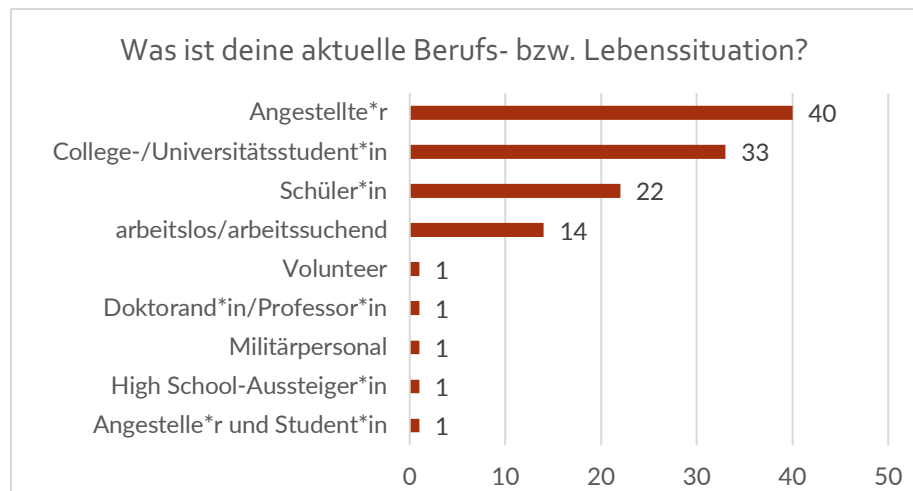


Abbildung 32: Umfrage Frage 14. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Als nächstes folgte die Frage nach der beruflichen Situation. Mit 40 Befragten waren die meisten Angestellte, dicht gefolgt von Student:innen mit 33. Ein großer Teil mit über 22 waren Schüler:innen, gefolgt von 14 Personen ohne aktuellen Job. Die individuellen Antworten bilden sich aus Volunteers, Doktorand:innen, einem:einer High School-Aussteiger:in und einer Person, die Angestellte:r und Student:in gleichzeitig ist (siehe Abbildung 32).

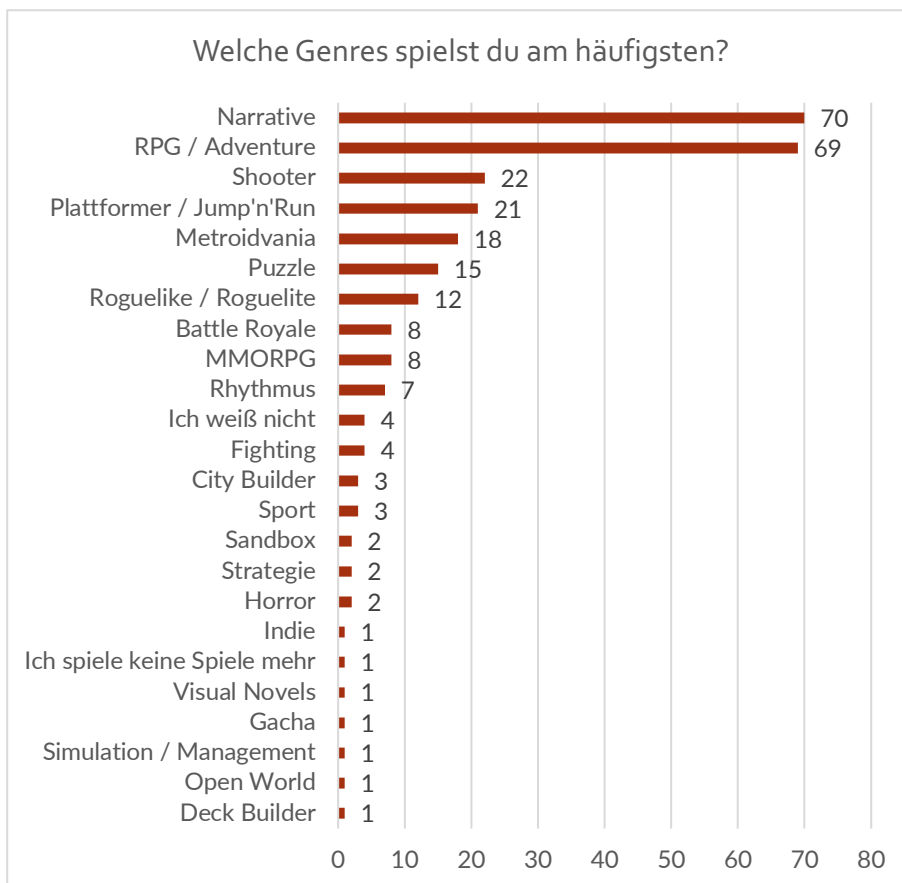


Abbildung 33: Umfrage Frage 15. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)

Die letzte Frage war, welche Spiel-Genres am häufigsten gespielt werden. Mit großem Abstand spielten zum Zeitpunkt der Umfrage mit 70 bzw. 69 Angaben die meisten Teilnehmenden überwiegend narrative Spiele und Rollen- bzw. Abenteuerspiele. Als nächstes folgen Plattformer und Shooter mit 22 und 21 Stimmen. Mit wenig Abstand spielten 18 „Metroidvania“-Spiele. 15 Teilnehmende spielten am meisten Puzzlespiele und zwölf „Roguelike“- bzw. „Roguelite“-Spiele. Acht Antworten bekamen MMORPGs und Spiele des „Battle Royale“-Genres. Sieben spielten am meisten Rhythmusspiele. Vier Teilnehmende gaben an, es nicht zu wissen und genauso viele spielten überwiegend Fighting-Spiele. Jeweils drei spielten am häufigsten „City Builder“ oder Sportspiele. „Sandbox“- , Strategie- und Horrorspiele wurden von jeweils zwei Personen am meisten gespielt. Den Rest mit jeweils nur einem: einer Befragten besteht aus Indiespielen, „Visual Novels“, „Gacha“-Spielen, Simulations- bzw. Management-Spielen, „Open World“-Spielen, Spielen des „Deck Builder“-Genres und einer Person, die keine Spiele mehr spielt (siehe Abbildung 33).

12 INTERPRETATION

Als narratives Spiel mit einer Handlung, deren Ausgang sich nicht beeinflussen lässt, ist es interessant zu sehen, wie verschieden oft die Teilnehmenden das Spiel gespielt haben. Das liegt vermutlich an der Menge an Nebenhandlungen und Details, die bei dem ersten Durchspielen zumeist nicht alle gefunden werden können. Zudem ist es unmöglich, die wichtigsten Nebenhandlungen, nämlich die von Bea und Gregg, beide in einem Durchgang abzuschließen. Um eine von ihnen im Ganzen zu erleben, müssen die Spielenden sich für einen der beiden Charaktere entscheiden, und erleben so die Handlung des anderen nicht. Damit ließe sich erklären, wieso die meisten Befragten das Spiel zweimal durchgespielt haben, denn nach dem zweiten Mal ist es theoretisch möglich, alles im Spiel erlebt zu haben.

Dass Beas Nebenhandlung und ihr Kapitel im Friedhof mit 99 Stimmen am meisten gespielt wurde, zeigt, dass sie der interessanteste Nebencharakter für die meisten Spielenden sein muss. Gregg und Angus' Nebenhandlung wurden mit 90 Stimmen ebenfalls häufig gespielt, da die meisten wahrscheinlich spätestens beim zweiten Durchgang diese wählen. Die drei Stränge „Friedhof mit Bea“, „Possum Jump mit Angus“ und „Historische Gesellschaft mit Gregg“ sind Kapitel, von denen zwei gespielt werden müssen, um die Handlung voranzutreiben, allerdings kann sich der:die Spieler:in entscheiden, welche er:sie spielen möchte. Dabei ist wichtig zu erwähnen, dass das Spiel nicht darüber informiert, dass nur zwei der drei Handlungen gespielt werden können. Mit großem Abstand scheinen sich die meisten für den Friedhof mit Bea zu entscheiden, danach kommt Possum Jump mit Angus und das Schlusslicht bildet die Historische Gesellschaft mit Gregg. Da Beas Handlung auch die am meisten gespielte ist, ist das nicht überraschend. Wieso Angus' Kapitel attraktiver zu sein scheint als Greggs, lässt sich nur mutmaßen. Angus ist ein Charakter, mit dem Mae ansonsten nie allein ist, also könnte die Aussicht auf ein Kapitel mit dem wortkargen Bären interessant gewirkt haben. Darüber hinaus hatte ich selbst bei meinen Durchgängen meist am wenigsten Lust auf Greggs Kapitel, da man mit ihm durch eine Art Heimatmuseum geht und die anderen Möglichkeiten auf mich interessanter gewirkt haben. Diese Ergebnisse könnten zeigen, dass es anderen auch so ging.

Germs Handlung und die der Musiker:innen im verlassenen Ballsaal könnten weniger gespielt worden sein, weil diese im Vergleich zu vielen anderen Nebenhandlungen schwerer zu finden sein könnten, wobei angemerkt werden muss, dass die Straßenbahntunnelhandlung ähnlich schwer zu finden ist wie die der Musiker:innen und diese öfter gespielt wurde.

Das Minispiel „Demontower“ auf Maes Laptop habe ich selbst nicht als Antwort zur Verfügung gestellt, weil ich es nicht als Nebenhandlung empfinde, jedoch ist es interessant zu sehen, dass es für zwei Teilnehmende als solche zu zählen scheint, obwohl es nichts mit der Handlung des übergreifenden Spiels zu tun hat.

Da die meisten Teilnehmenden vermutlich von den Fan-Discords und Reddit-Seiten kamen, verwundert es nicht, dass die meisten mindestens eine der Nebenhandlungen von Bea und/oder Gregg und Angus beendet haben. Dass einige jedoch nicht wussten, ob sie sie gespielt bzw. beendet haben,

liegt wohl daran, dass das Spiel keine Auskunft darüber gibt, ob die jeweilige Handlung ihr Ende erreicht hat.

Dass Mae der mit Abstand nachempfindbarste Charakter ist, liegt wohl nicht nur daran, dass sie die Protagonistin ist und die Spielenden somit am meisten Zeit mit ihr verbringen. Ihre Persönlichkeit, Kommunikationsprobleme, dass sie Fehler macht und sich wie eine Versagerin fühlt, aber vor allem ihre mentalen Probleme und Ängste und die College-Themen machen sie offenbar zu einem nahbaren, nachvollziehbaren Charakter. Die Autor:innen hatten keine Scheu davor, sie und die anderen Charaktere ehrlich sein zu lassen und sie schlimme Dinge sagen zu lassen, und das zahlt sich aus. Dass achtmal als nachempfindbar die Art angegeben wurde, wie die Charaktere mit Emotionen umgehen und siebenmal, wie sie miteinander sprechen, unterstützt dieses Gefühl. Die 63 Aussagen in Bezug auf mentale Gesundheit und die 67 über allgemeine Ängste und Einsamkeit zeigen, dass besonders diese Aspekte das Spiel für über die Hälfte der Teilnehmenden nachempfindbar gemacht haben, und dass die Charaktere offen darüber sprechen, hat dabei sicher geholfen. 32 Personen konnten die Probleme mit der Schule oder dem College nachempfinden, was zeigt, dass diese ein großes Thema für viele der Teilnehmenden ist. Besonders dass 18 Personen wie Mae das College frühzeitig verlassen haben, zeigt, dass das ein nachempfindbarer Teil dieses Charakters ist.

In den Umfrageergebnissen ist zu lesen, dass *Night in the Woods* Spielende verändert hat und beeinflusst hat, wie sie heute sind. So schrieb ein:e US-Amerikaner:in, das Spiel habe einen ernsthaften Einfluss auf seine:ihre Persönlichkeit gehabt (siehe Anhang, Frage 10, Befragtennr. 114). Ein:e Deutsche:r schrieb, er:sie habe bei Beas Handlung geweint und sie habe ihm:ihr sein:ihr Privileg, studieren zu können, aufgezeigt (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 92). Ein:e Kanadier:in beschrieb sogar, das Spiel habe ihn:sie vor einem Suizidversuch bewahrt (siehe Anhang, Frage 10, Befragtennr. 24). An persönlichen Geschichten wie diesen erkennt man deutlich, wie besonders und eindrucksvoll dieses Spiel ist.

46 Personen erwähnten die Darstellung der Kleinstadt als nachempfindbar, was etwas weniger als die Hälfte der Anzahl der Teilnehmenden war. Daraus kann geschlossen werden, dass die Stadt zwar für die eine Hälfte ein wenig bis sehr nachempfindbar war, für die andere Hälfte jedoch nicht. Ein:e Deutsche:r schrieb dazu, sich nicht mehr viel an das Spiel erinnern zu können, das Umfeld des Spieles aber nicht als sehr nachempfindbar zu sehen und es eher ansah wie das Aufwachsen als Teenager:in in den 80ern (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 93). Betrachtet man die Mehrheit der Teilnehmenden, die die Darstellungen der Stadt (46) und die Art, wie die Charaktere interagieren und sprechen (7) lobten, gehe ich davon aus, dass das deutsche Umfeld dieser:dieses Teilnehmer:in dafür gesorgt haben könnte, Possum Springs nicht nachfühlen zu können. Dagegen spricht allerdings, dass die lobenden Teilnehmenden aus vielen verschiedenen Ländern kamen. Vor der Umfrage hatte ich die These, dass hauptsächlich US-Amerikaner:innen Possum Springs vertraut finden würden, da sich dort der referenzierte Rust Belt befindet, und das stimmt auch zu einem Teil, denn die meisten Teilnehmenden waren nun einmal US-Amerikaner:innen, allerdings gab es auch eine große Vielfalt aus anderen Landeszugehörigkeiten in den Antworten in diese Richtung. Vor allem einige Europäer:innen konnten Possum Springs auf ihre eigenen Kleinstädte projizieren und zeigten,

dass die Probleme dieser Stadt universell für Städte in der westlichen Welt stehen können. Für Aussagen über den Rest der Welt fehlen leider die Daten.

Wie gesagt lobten acht Personen die Art, wie die Dialoge geschrieben waren, wobei es auch eine Stimme gab, die das Gegenteil sagte. Für eine:n US-Amerikaner:in waren die Dialoge zu kindisch und cartoonhaft, dabei fällt er:sie genau in das Alter eines Millennials, was interessant ist, denn ein weiterer US-amerikanischer Millennial schrieb, die Dialoge seien nachempfunden für ihn, eben weil er genau in das Alter für diese Mentalität in der Sprache fiele (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 100). Wie auch bei der Darstellung des Umfelds überwiegen hier die lobenden Stimmen und es ist schwer zu sagen, wieso zwei Personen aus dem gleichen Land mit der gleichen Altersspanne das genaue Gegenteil über die Dialoge sagen.

Über zwei Drittel der Teilnehmenden gehörten zur Generation Z, fast der ganze Rest bis auf eine:n Teilnehmenden waren Millennials. Das ist insofern schade, da es interessant gewesen wäre, die Meinungen von Gen X und Baby Boomern gegen diese zu stellen. Der einzige Gen X der Umfrage schrieb nicht viel, zählte jedoch ähnliche Dinge wie die anderen Teilnehmenden bei der Frage über anderweitige Nachempfundenbarkeit auf. So nannte er:sie Dinge wie Kleinstadt, gelangweilte Teenager:innen und Ziellosigkeit (siehe Anhang, Frage 9, Befragtennr. 73). Da davon ausgegangen werden kann, dass die meisten Teilnehmenden aus den Reddit-Seiten und Discord-Servern speziell für dieses Spiel kamen, könnte das als Indiz dafür genommen werden, dass dieses Spiel Millennials und Gen Z besonders anspricht. Allerdings muss bedacht werden, dass fast 40% der Discord-Nutzer:innen zwischen 18 und 24 Jahre alt sind und knapp 32% zwischen 25 und 34 (Susic 2023: Abs. 8). Das sind bereits 72% aller Nutzer:innen und somit eine überwältigende Überzahl. Lediglich etwa 14% machen Nutzer:innen in den Altern 35-44 aus. Die Altersgruppe 45-54 liegt bei fast 8%, 55-64 liegt bei 5,5% und über 64-Jährige machen nur einen Anteil von fast 3% aus. Für Reddit sehen die Zahlen aus 2021 ähnlich aus, wenn auch nicht ganz so drastisch: So waren zu dem Zeitpunkt 36% der amerikanischen Mitglieder zwischen 18 und 29 Jahre alt, 22% zwischen 30 und 49, 10% zwischen 50 und 64 und lediglich 3% waren über 65 Jahre alt (Dixon 2022a).

Diese Zahlen zeigen, dass die Umfrage möglicherweise nur eine kleine Zahl an Teilnehmenden erreichen konnte, die das Millennial-Alter überschritten haben. Zudem sollte ebenfalls bedacht werden, dass die Generationen Millennial und Gen Z tendenziell sowieso mehr Videospiele spielen als die vor ihnen. So zeigt eine Statistik aus 2023, dass Millennials und Gen Z jeweils einen Anteil von um die 80% Videospielenden und eine durchschnittliche Spielzeit von etwa sieben Stunden in der Woche haben (Knezovic 2023). Dagegen berichtet sie, Gen X haben einen Anteil von 60% Videospielenden mit einer durchschnittlichen Spielzeit von 4,5 Stunden in der Woche und Boomer lägen nur bei 42% mit einer Spielzeit von 2,5 Stunden. Um also herauszufinden, wie Gen X und Boomer dieses Spiel empfinden, hätte gezielt nach diesen Generationen gesucht werden müssen.

Die hohe Dichte an US-Amerikaner:innen bei den Teilnehmenden könnte ebenfalls ein Indiz für die am meisten angesprochenen Spielenden sein. Dass die zweitgrößte Menge an Teilnehmenden Brit:innen waren, könnte dadurch erklärt werden, dass das Spiel nur eine englische Ausgabe hat, und so eher englischsprachige Personen bereit waren es zu spielen.

Aus den Lebenssituationen der Teilnehmenden lässt sich lediglich entnehmen, dass die meisten entweder angestellt sind oder studieren. Es lässt sich keine Aussage darüber treffen, welche Gruppe an Menschen das Spiel zumindest in diesem Zusammenhang am meisten anspricht.

Die meisten Teilnehmenden waren männlich, was bei einem Spiel mit einer weiblichen Protagonistin ein interessanter Faktor ist. Allerdings verfälschen auch hier die Anteile an Nutzer:innen möglicherweise das Ergebnis: Etwa 79% der Discord-Nutzer:innen sind Stand 2023 männlich (Susic 2023: Abs. 8), sowie etwa 64% der Reddit-Nutzer:innen im Jahr 2022 (Dixon 2022b). Für andere Geschlechtsidentitäten konnten keine Daten gefunden werden. Somit ist es möglich, dass auch hier die Umfrage keine ausgeglichene Gruppe an Teilnehmenden erreicht haben könnte.

Als narratives Spiel ist es nicht überraschend, dass die meisten Teilnehmenden dieses Genre am meisten spielen. Wieso fast genauso viele Teilnehmende RPG/Adventure-Spiele am meisten spielen, lässt sich schwer sagen, allerdings ist es neben Shootern das meistgespielte Genre aktuell (Clement 2023). Während Shooter also vermutlich zu weit entfernt von *Night in the Woods* sind, um die vielen Fans dieses Genres anzusprechen, es allerdings durch die Größe des Genres dennoch viele als das meistgespielte angaben, könnte der Fokus auf Exploration und Handlung, der durchaus auch in Adventure-Spielen zu finden ist, Anreiz für genug Adventure-Fans geboten haben, wodurch es zu dem zweitmeist gespielten Genre wurde.

Für Platformer-Fans hat das Spiel wahrscheinlich zu wenig schwierige Sprünge – und keine Gegner –, jedoch könnte die Optik des Spieles diese angezogen haben, wodurch das im Vergleich zu Shootern kleinere Genre genauso viele Spielende angelockt hat.

13 FAZIT

Night in the Woods ist, wie sich gezeigt hat, ein eindrucksvolles Spiel, das vielen Menschen aus verschiedenen Teilen der Welt viel bedeutet. Sowohl die Umfrageergebnisse als auch die Artikel über das Spiel zeigen, dass viele Spielende zuvor nie ein Spiel erlebt haben, das sie auf diese spezielle Weise berührt hat. Besonders die Darstellung von Rust Belt-Städten und wie eine bestimmte Generation sich in der aktuellen politischen sowie ökonomischen Lage fühlt und verhält, sucht ihresgleichen. Dabei wurde ebenfalls klar, dass das Spiel ein breiteres Spektrum an Spielenden anzieht, als vor der Umfrage zu vermuten gewesen wäre. Obwohl ich selbst als Deutsche das Spiel sehr nachempfinden konnte, nahm ich an, dass die sehr spezifische Rust Belt-Stadt Possum Springs hauptsächlich US-Amerikaner:innen ansprechen würde, allerdings zeigte die Umfrage, dass vor allem auch Europäer:innen die Gefühle und Probleme dieser Region nachempfinden können. Teilweise taten sie dies jedoch in eher abstrahierter Form wie durch das allgemeine Gefühl, seine Heimatstadt sterben zu sehen.

Um die Frage dieser Arbeit zu beantworten, welchen Einfluss *Night in the Woods* auf Millennials und Gen Z hat und wie nachempfindbar das Spiel im Ganzen ist, kann definitiv gesagt werden, dass Teilnehmende der Generationen Millennial und Gen Z sehr von diesem Spiel beeinflusst wurden und fast alle das Spiel in der einen oder anderen Weise nachempfindbar fanden.

Wie es sich allerdings für Gen X und Baby Boomer verhält, kann wegen fehlender Daten durch die Umfrage nicht abschließend geklärt werden. Wie groß der Einfluss auf einige Spielende war, sieht man an den persönlichen Geschichten der Teilnehmenden, die von Einfluss auf die Persönlichkeit über Auseinandersetzung mit eigenen Fehlern bis zur Rettung vor einem Suizidversuch reichen. Über einhundert Menschen aus vielen Teilen der Welt haben offen und wortreich über das Spiel berichtet und fast alle von ihnen erzählten, wie nachempfindbar und einflussreich das Spiel für sie war, und das zeigt die Besonderheit von *Night in the Woods*.

QUELLENVERZEICHNIS

Beck, Michael (2022): Night in the Woods vereint Traurigkeit und Humor zu einem Emotionalen Mix. GamePro. <https://www.gamepro.de/artikel/night-in-the-woods-vereint-traurigkeit-und-humor-zu-einem-nahezu-perfektem-mix,3374769.html> (02.02.2023)

Benson, Scott (2018): Nuke Possum Springs: A 'Night in the Woods' Design Postmortem. GDC Vault. <https://www.gdcvault.com/play/1024984/Nuke-Possum-Springs-A-Night> (29.03.2023)

Bob-Waksberg, Raphael; Bright, Noel; Cohen, Steven A.; Fetter, Blair; Wiseman, Jane; Arnett, Will; Paul, Aaron und Weil, Andy (Executive Producers) (2014-2020): BoJack Horseman [TV-Serie]. Tornante Television; Boxer vs. Raptor; ShadowMachine

Brandt, Mathias (2022): Babyboomer hinterlassen Lücke im Arbeitsmarkt. Statista. <https://de.statista.com/infografik/26618/erwerbbspersonen-vorausberechnung-fuer-deutschland/> (20.04.2023)

Clement, J. (2023): Most popular video game genres among internet users worldwide as of 3rd quarter 2022, by age group. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1263585/top-video-game-genres-worldwide-by-age/#:~:text=Shooter%20and%20action%20adventure%20games,years%2C%20where%20it%20ranked%20second.> (28.06.23)

Dimock, Michael (2019): Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins. <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/> (23.03.2023)

Dixon, S. (2022a): Percentage of U.S. adults who use Reddit as of February 2021, by age group. Statista. <https://www.statista.com/statistics/261766/share-of-us-internet-users-who-use-reddit-by-age-group/> (24.07.2023)

Dixon, S. (2022b): Distribution of Reddit users worldwide as of January 2022, by gender. Statista. <https://www.statista.com/statistics/1255182/distribution-of-users-on-reddit-worldwide-gender/> (24.07.2023)

Freeman, David (2003): Creating Emotion in Games. The Craft and Art of Emotioneering. Indiana: New Riders

Hurrelmann, Klaus und Kolleck, Nina (2022): Generation Y und Generation Z: Warum interessieren sich Jugendliche für Politik?. Friedrich-Ebert-Stiftung. <https://www.fes.de/e/generation-y-und-generation-z> (23.03.2023)

Infinite Fall/Secret Lab (2017): Night in the Woods [Videospiel]. Finji, Nintendo Switch

Joho, Jess (2017): The Human Cost of the Millennial Generation Gap in Night in the Woods. Paste. <https://www.pastemagazine.com/games/night-in-the-woods/the-human-cost-of-the-millennial-generation-gap-in> (13.04.2023)

Knezovic, Andrea (2023): Generations and Gaming: How Different Generations Engage with Games. Udonis. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/generations-gaming> (23.06.2023)

McCloud, Scott (1994): Comics richtig lesen. Hamburg: Carlsen

Metzmacher, Dirk (2023): Logodesign: Symbolik, Grundlagen & Gesetze der Gestaltung. dr.web. <https://www.drweb.de/logo-design/> (13.04.2023)

o.V. (2014). Relatable. Cambridge Dictionary. <https://dictionary.cambridge.org/de/worterbuch/englisch/relatable> (29.03.2023)

o.V. (2023): At the end of everything hold on to anything. Nightinthewoods.com. <http://www.nightinthewoods.com/> (02.02.2023)

Ohle, Magnus (2022): Night in the Woods erhält kostenloses PS5-Upgrade mit 4K-Auflösung und 60 FPS. Gameforest. <https://www.gameforest.de/news/night-in-the-woods-erhaelt-kostenloses-ps5-upgrade-mit-4k-aufloesung-und-60-fps/> (28.06.2023)

Pane, Salvatore (2017): Night in the Woods is the Working Class Fiction I've Been Waiting For. Paste. <https://www.pastemagazine.com/games/night-in-the-woods/night-in-the-woods-is-the-working-class-fiction-iv> (13.04.23)

Parr, George (2021): Night in the Woods: Finding Meaning in a Universe without any. Astral Noize. <https://astralnoizeuk.com/2021/08/19/night-in-the-woods-finding-meaning-in-a-universe-without-any/> (13.04.23)

Schell, Jesse (2008): The Art of Game Design. A Book of Lenses. Boca Raton: Taylor & Francis Group

Spiegel, David (2021): Überblick über dissoziative Störungen. MSD Manual. <https://www.msmanuals.com/de-de/heim/psychische-gesundheitsst%C3%B6rungen/dissoziative-st%C3%B6rungen/%C3%BCberblick-%C3%BCber-dissoziative-st%C3%B6rungen> (22.07.2023)

Statista.com (2020): Gen Z, Millennials und Generation X – Ein Überblick. Statista. <https://de.statista.com/statistik/studie/id/78414/dokument/gen-z-millennials-und-generation-x-ein-ueberblick/> (20.04.2023)

Statista.com (2022): Statistiken zum Thema Generation Z. Statista. <https://de.statista.com/themen/5349/generation-z/#topicOverview> (20.04.2023)

Susic, Peter (2023): 39+ Discord Statistics: Users, Servers, Demographics, Revenue (2023). Headphonesaddict.com. <https://headphonesaddict.com/discord-users/> (24.07.2023)

Wallenfeldt, Jeff (2023): Rust Belt. Britannica. <https://www.britannica.com/place/Rust-Belt> (23.06.2023)

Weiner, Matthew; Hornbacher, Scott; Jacquemetton, Andre; Jacquemetton, Maria und Leahy, Janet (Executive Producers) (2007-2015): Mad Men [TV-Serie]. AMC

Wright, Edgar (Director) (2010): Scott Pilgrim gegen den Rest der Welt [Film]. Universal Studios

Wulff, Hans Jürgen (2022). suspension of disbelief. Filmlexikon Uni Kiel. <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:suspensionofdisbelief-4370> (13.04.23)

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildung 1: Ladebildschirm von Night in the Woods. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	7
Abbildung 2: Die Freunde wollen nach den Abenteuern einen normalen Abend erleben. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	9
Abbildung 3: Mae betrachtet das Bild in der Bushaltestelle. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	9
Abbildung 4: Mae läuft auf Stromleitungen und springt auf Dächern herum. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	10
Abbildung 5: Die Maus in der Mitte kann in einer wichtigen Szene anwesend sein oder nicht. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	11
Abbildung 6: Maes Tagebucheinträge über Teenager und nach einem erneuten Treffen mit dem Hausmeister. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	13
Abbildung 7: Mae macht ihrer Frustration Luft. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	13
Abbildung 8: Concept Art aus den Extras des Spieles. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	15
Abbildung 9: Mae versucht sich für eine Party zu motivieren. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	17
Abbildung 10: Mae und ihre Mutter diskutieren über den Collegeabbruch. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	18
Abbildung 11: Bea würde töten, um auf ein College zu gehen zu können. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	19
Abbildung 12: Bea erzählt, dass auch ihr Leben endete, als ihre Mutter starb. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	20
Abbildung 13: Beas Worte über Mae kurz nach ihrer Rückkehr. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	21
Abbildung 14: Angus und Gregg erzählen Mae von ihren Plänen, die Stadt zu verlassen. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	22
Abbildung 15: Angus erzählt Mae von seiner Familie, während sie Sternbilder betrachten. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	23
Abbildung 16: Maes Mutter erklärt, wieso Jenny verschwunden ist. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	24

Abbildung 17: Maes Vater spricht über seinen Job. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch).....	25
Abbildung 18: Germ erzählt Mae davon verfolgt worden zu sein. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	26
Abbildung 19: Der Kult beschreibt, wen sie opfern. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch).....	27
Abbildung 20: Lori bezeichnet Maes Gegend als reiche Nachbarschaft. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	28
Abbildung 21: Bruce erzählt Mae, wie seine Enkel ihn begrüßen werden. (Quelle: Infinite Fall/Secret Lab, Night in the Woods, Finji, 2017, Nintendo Switch)	29
Abbildung 22: Umfrage Frage 1. (Quelle: eigene Umfrage in Google Forms)	34
Abbildung 23: Umfrage Frage 2. (Quelle: eigene Umfrage in Google Forms)	34
Abbildung 24: Umfrage Frage 3. (Quelle: eigene Umfrage in Google Forms)	35
Abbildung 25: Umfrage Frage 4. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	35
Abbildung 26: Umfrage Frage 5. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	36
Abbildung 27: Umfrage Frage 6. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	37
Abbildung 28: Umfrage Frage 7. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	37
Abbildung 29: Umfrage Frage 11. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	44
Abbildung 30: Umfrage Frage 12. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	44
Abbildung 31: Umfrage Frage 13. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	45
Abbildung 32: Umfrage Frage 14. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	46
Abbildung 33: Umfrage Frage 15. (Quelle: Eigene Umfrage in Google Forms)	47

EIGENSTÄNDIGKEITSERKLÄRUNG

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Master-Thesis mit dem Titel:

Nachempfindbarkeit in Night in the Woods – Eine Analyse der Wirkung der Erzählung auf Millennials und Gen Z

selbständig und nur mit den angegebenen Hilfsmitteln verfasst habe. Alle Passagen, die ich wörtlich aus der Literatur oder aus anderen Quellen wie z. B. Internetseiten übernommen habe, habe ich deutlich als Zitat mit Angabe der Quelle kenntlich gemacht.

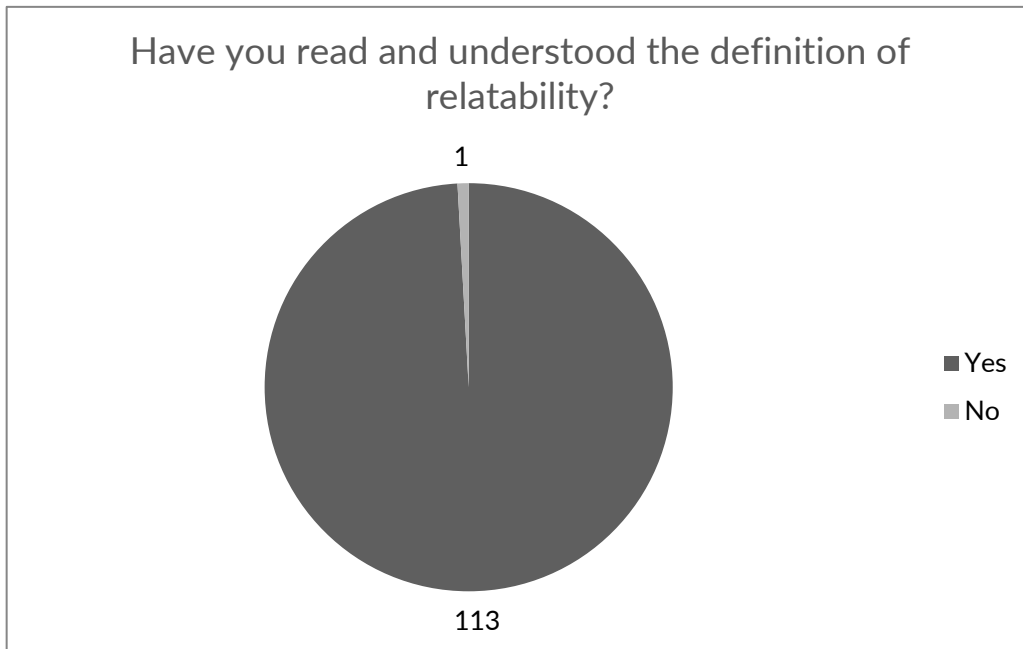
24.07.2023

.....
Datum, Unterschrift

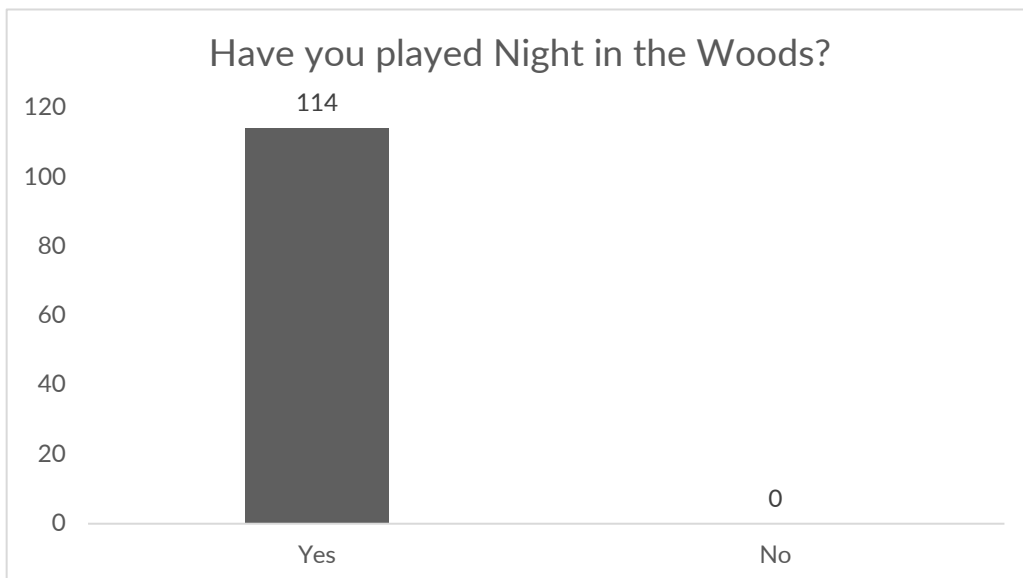
ANHANG

Umfrageergebnisse im englischen Original.

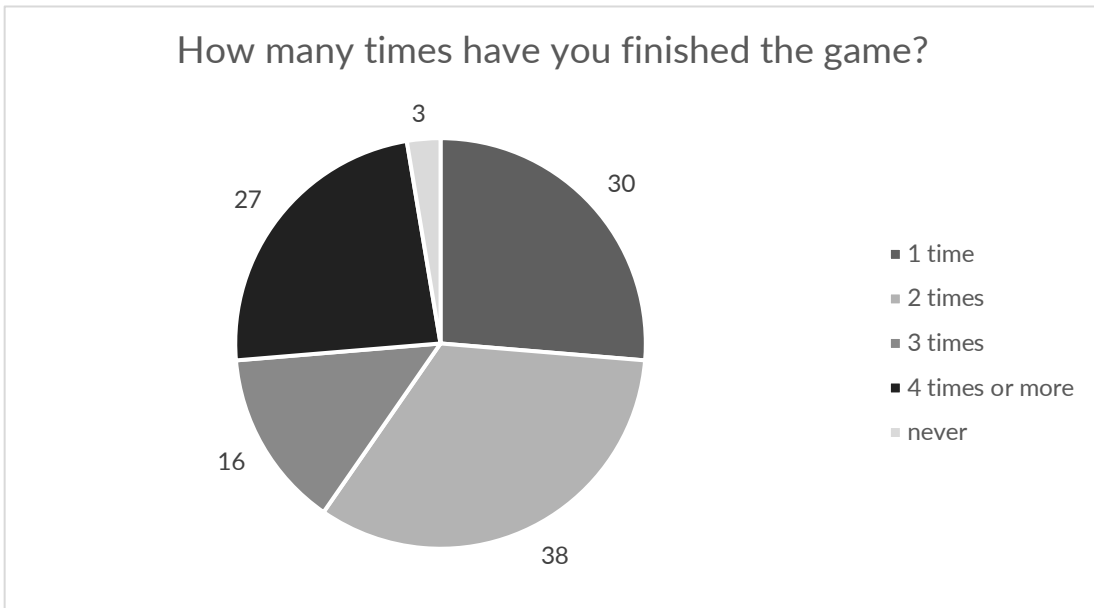
Frage 1



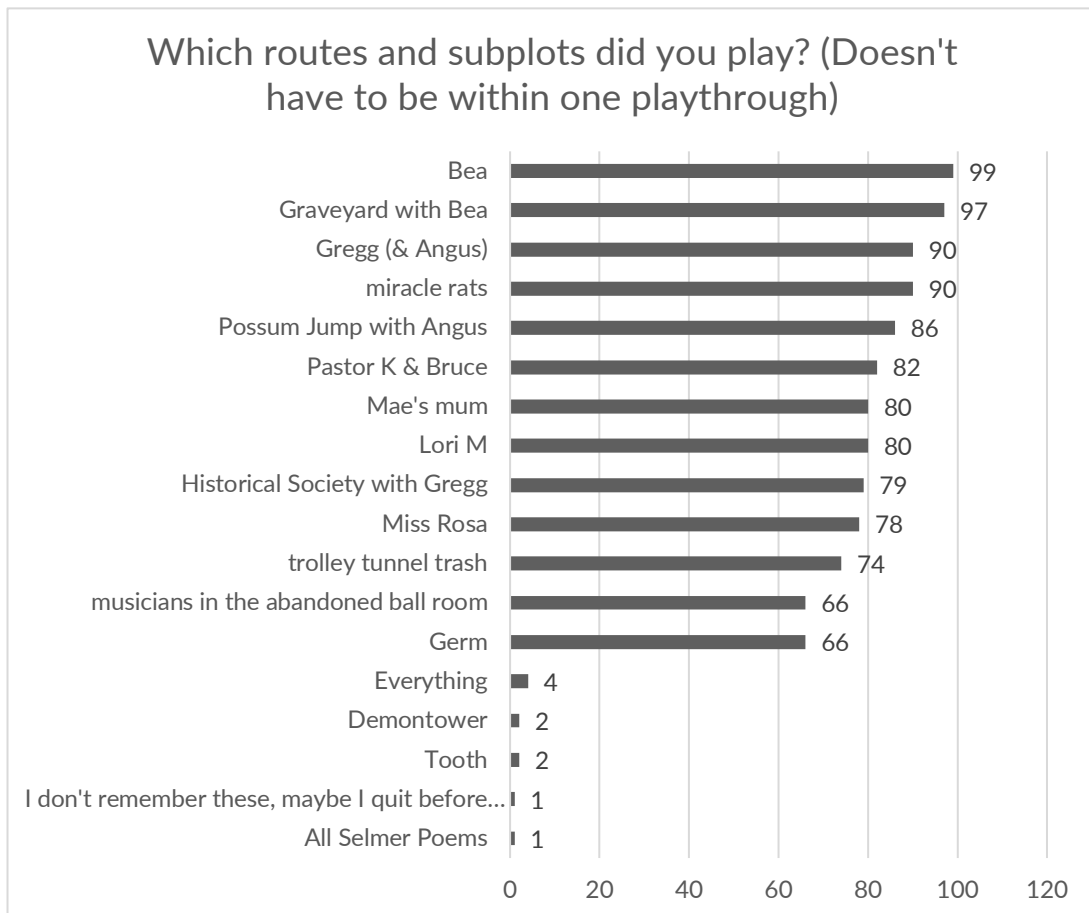
Frage 2



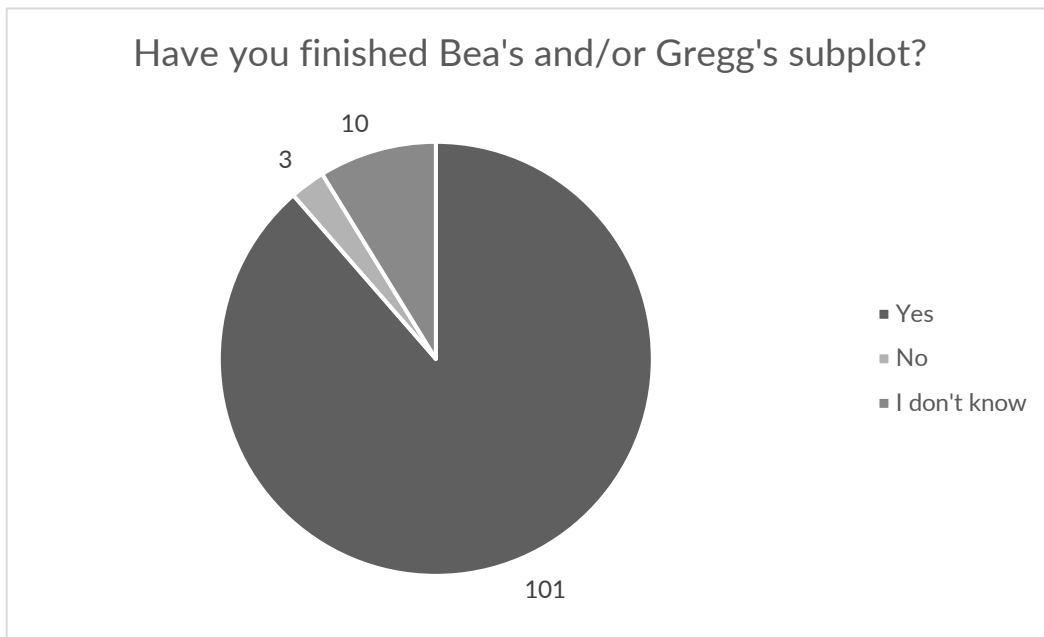
Frage 3



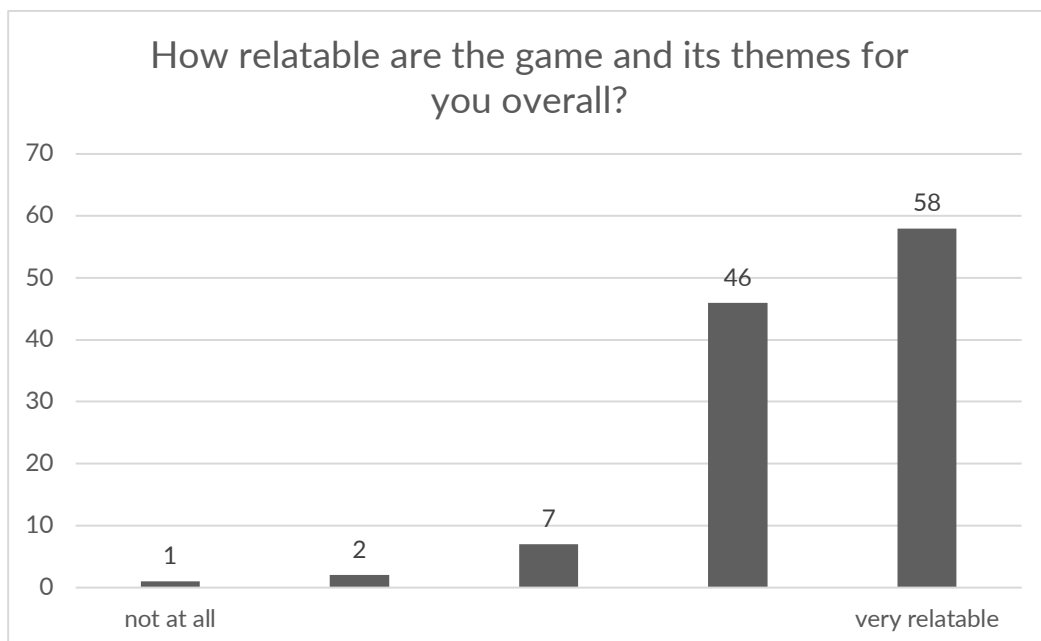
Frage 4



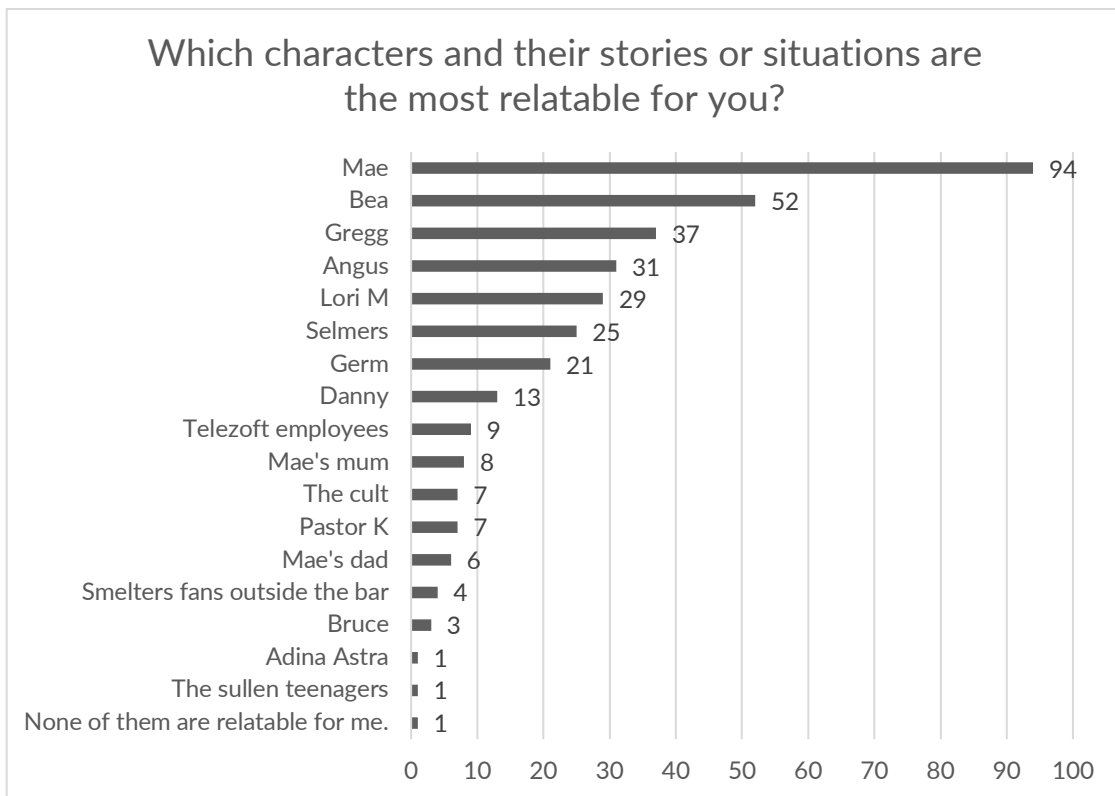
Frage 5



Frage 6



Frage 7



Frage 8

What makes the chosen characters and their stories relatable for you? Or why did you choose none?

Befragten-nr.	Herkunfts-land	Antwort
1	Germany	Own history
2	UK	mae: dissociation, feelings of not fitting in and having a small, kinda sh:tty hone town you havent been to in a while and feels alien now, queer, issues with authority, existential dread gregg: general personality, ups and sudden downs, queer, acting more positive than you really are, struggling with ethings like organisation and impulsivity
3	USA	The main part was the struggle with school, problems with authority, and trying to "put my life together".
4	USA	I am a person who struggles socially a lot, as well as from anxiety, adhd and autism. I am also LGBTQ. I don't have quite the time to explain how relatable this game is for me

		but my life experience and identity is really connected to me.
5	USA	I understand why they feel the the way they do about certain things. There is a sense of melancholy about returning home after being away for so long and I think this game captures the mix of nostalgia, hope, sadness, and confusion people can feel in familiar environments
6	USA	Mae - her impulsive, disassociative activities, her queerness, her curiosity Bea - her depression, her loneliness, feeling abandoned Selmers - poetry... Selmers is great. Danny - I think a lot about what it would be like to just disappear...
7	Denmark	At the time I was struggling to communicate what I was going through to my parents, and I found that aspect of Mae's interactions with her mother relatable.
8	Brazil	Their mundane everyday worries being incredibly stressful
9	UK	Mae is the most relatable character for me as we both struggle with our grip on reality. We both also want what's best for our friends (loyal) but also can say things badly and just overall come across negatively when trying to do what we think is the right thing. Her negative (or bad traits) are just very relatable to me, and her wanting things to stay the same and not change. Gregg is relatable for just wanting to be a good person, but doubting himself a lot and not thinking he's worth it
10	Germany	Even though I couldnt relate to the experiences they had, I could relate to their feelings like feeling lost, or like you dont belong, being lonely and homesick. I really liked how open the characters talk about their problems and feelings. It felt like they all had real personalities with a lot of depth.
11	USA	Relating to changing friendship/family dynamics during the transition from childhood to adulthood, feelings of stagnation and uncertainty, also ACAB
12	USA	My upbringing and outlook bears (hah) a lot of similarity with Angus'. Mae and family just for the whole "you're middle class but it sure doesn't feel that way sometimes" vibe. Lori M (and Mae again) for the related reason that I had other kids at school say that my family was rich. Selmers and Bea for just... the deeply justified frustration at everything.
13	USA	I relate to the way they deal with emotions in stressful situations, even if the situations I'm in are different from theirs

14	The Netherlands	I found Bea and Angus's character to be the most relatable to me because of our similar dispositions. I could the most easily get into their headspaces.
15	Spain	I had psychosis, just like Mae. Even went through a similar incident of losing control and hurting someone. For Germ I get being the odd one out. And for Selmers, I can relate to writing and creating art as a way to cope.
16	Brazil	Not diving deep into their full story, their general ways of speaking, how they show their emotions, and generally who they are resonates with me a lot.
17	USA	I relate to Gregg's whole thing and Mae's anger issues and how she wants to just pick up where she left off.
18	USA	Because Mae and I both grew up in the rust belt and we have shared experiences minus having friends to return home to
19	Canada	It is very relatable to be a young, creatively minded person stuck in a small town with very few prospects or things to do. My town is different from the town in the game, but it is rural and small enough to have a similar effect. Almost a magnetic effect can make getting out very hard if you can't afford it.
20	USA	Mae's story is similar to my experiences when I first started college.
21	USA	They all related to part of aspects of my life and some still do, like Lori M trying to write and create movies, or like how Mae dropped out of college because it wasn't for her. Also just the aspect of Mae and Gregg with Gregg trying to move and live on while Mae is back at home, unsure of what she wants to even do. Then there's Danny with me just always struggling to get a job and keep it (at least at first).
22	Germany	Ich habe Bea genommen, weil ihre Art am ehesten zu mir passt und ich auch wie sie relativ früh im Leben mit dem Erwachsen werden konfrontiert wurde.
23	Canada	With mental health issues and struggling to pursue post secondary education in the pandemic as I graduated in 2020 I relate to Mae
24	Canada	Gregg and Mae have fairly similar personalities as me, they also have the mutual theme of learning to grow up and let go, which strikes a cord with me, furthermore Mae's subplot with Bea is fairly relatable, slot of the friends in my life were more so friends by proximity, I didn't choose these people, but I'm stuck here so like it or not I'm gonna have to work with the few people I got which naturally is also how I relate to Bea

25	Ukraine	<p>Mae: im sorta having some hard times and its hard to explain but i cant get why mae is like that (i hope there wont be any death-cult-stuff in my life too lol). I can totally understand Maes problems, because i have some too and i live through some routine rn, like day after day all the same boring crap with lots of problems, but im an asshole and i feel like im the problem sometimes (and sometimes it really is). I have some serious reasons to think i have adhd and i just cant do normal things like id want to, and thats killing me.</p> <p>Gregg: hard times too. Up-up and down-down days, like it can be an amazing day with my friends and alls fine until one moment when i become suddenly upset and start to feel like absolutely useless human being. Gregg looks like some cool relaxed dude who just enjoys living, but inside hes sensitive and caring, with his own problems and dilemmas.</p> <p>Germ: guy, who lives right here and now. No future, no past, the only thing with some meaning is this one second youre living through right now - oops, its gone forever, is it worth to worry about it? The only right way to live your live.</p>
26	USA	I am also a manic gay person with a supportive and more calm partner
27	USA	<p>For Mae, I empathize a lot with her mental health struggles especially. I also sympathize with her desire to live up to everyone's expectations. I relate to Bea for similar reasons, her worrying about the people she cares for and her desire to succeed. Gregg I relate to specifically because of the hangout in the woods were he asks Mae if he's a good friend. Lori M. reminds me a lot of how I used to be, she has so many plans and things she wants to do and it reminds me of my younger self making plans for the future. The Cult might seem like an odd choice, but I often find myself wanting to go back in time to when things were safer. I want to go back to before I had to worry about adult things and the climate emergency in a similar way to how the Cult wants to go back to a stable Possum Springs.</p>
28	UK	<p>I'm in my early 20s and played the game when I was 22 in the period of a rough time at work, I found the characters mindsets really refreshing. It's sometimes hard at this age being expected to be professional whilst being treated like a child. I found mae and greggs childlike mindsets relatable because that's how I think sometimes, I'm still a child at heart and love exploration like they do. I also find bea relatable, life can be hard sometimes but sometimes the best thing you can do is get on with it. None of the characters are perfect and it just feels realistic to myself right now</p>
29	USA	Ahhh, just generally. Small town stuff. Failing economy, government, environment, blah blah blah.

30	Ireland	Bea's need to be in control to feel safe and comfortable and her obligation to the family business were relatable to me as an older sister who often had to push my own needs aside to help take care of my mebtoull sister and help the family with money issues.
31	UK	Bea because she's also the breadwinner and expected to put herself last. Angus because he's also quiet, philosophical and has been through a lot. Selmers because she's also an anti-capitalist spoken word poet.
32	USA	I empathize a lot with all of the character, and they have plenty of moment so can relate to, but their stories overall aren't too similar to my own life.
33	UK	I'm mostly related to Mae as at the time I played I was living a very similar life. My relationship with school, my parents, my friends and mental illnesses all lined up pretty much perfectly with Mae's experiences.
34	Armenia	Mae's story about shapes, her dreams, her personality is something I can see myself in
35	USA	Being gay and into music and worrying about the opinions of others. Worrying about other friends and not being able to help. Watching my hometown change in mostly difficult ways. Seeing my hometown stay the same in ways that stink. Watching the homeless people's issues get pushed under the rug. And mistrusting Cops.
36	USA	I left college and came back home too
37	USA	Mae's struggles with school and mental illness spoke to me as a teen in a way no other media did. The themes of undiagnosed/untreated illness helped me reconcile my own issues when they were a lot more prevalent in my own life. Bea's family struggles did the same. Gregg's as well for his open queerness in a less-than-optimal place, and Lori's storyline a bit due to her horror fascination and general young teen "alternative-ness."
38	USA	I have been in many similar situations to Mae, her relatability was the main reason I loved the game and its story.

39	UK	<p>The biggest one is that, much like Mae, I had incidents in school where I had dissociative experiences where I became violent and that left me stigmatized among my peers for a long time. While the details weren't identical (in particular, in the worst cases, I could completely forget the incident even occurred), it certainly resonated with me a lot. Also, when I first played the game, I had just dropped out of university due to mental health issues, returning back to my small town with only a few friends. Additionally, Mae's mother is incredibly similar to my own in terms of sense of humour, personality, kindness, occasional bad days, etc, as well as also being religious (the moment where Mae claims her mother "pretends not to" care about her lack of religion resonated a lot). The latter part of the game centering around "the hole at the center of everything" felt very familiar to me as well, in ways words can't really communicate, but reminding me of moments where my mind is filled with nothing but pure emotion and dread.</p> <p>I also resonate with Germ a lot, in the way that he is generally socially awkward but ultimately kind hearted, intelligent and nonjudgemental. In a way Germ is more like the person I want to be, but his character isn't really developed enough for me to say much else.</p>
40	Canada	<p>I was in college when i first played the game and i felt lost in the world. In the last year i felt like the world was caving in. Ive also began strughling with my identity</p>
41	USA	<p>I relate to the character of Mae the most because I had a very similar path to her, and seeing it displayed as a third party made me reflect on myself, my flaws, and how I could fix everything that I had wronged throughout that part of my life. It also helped me make peace with it. I also related to Angus pretty hard due to his backstory and how his parents treated him. Especially in his belief that if god was real, he would have helped Angus.</p>
42	USA	<p>I've always viewed myself in a way as Mae, my best friend as Gregg, her high school boyfriend as Angus, and my high school crush as Bea. They're all so similar, my Gregg having manic/depressive episodes, my Angus having a crap family life and needing gregg, and my Bea literally talks the exact same way as the game Bea, eerily so.</p>
43	France	<p>For Mae, I believe it is the feeling of coming home and not belonging anymore + knowing you cost your parents money and feel guilty about it. Angus's would be more his "passiveness", how he seems not to care what anybody does or says in the end while also caring very much. Selmer's is the kind of focus on making small pieces of art when you don't know where your life is going, and finding inspiration in a time where you feel like you don't belong.</p>

44	Poland	<p>I found Mae relatable because I also struggled in college; I, however, managed to graduate though I did have to repeat the first year. I also feel very nostalgic about the world around me, don't own a driver's license, hate beer and have a low tolerance for alcohol. And just like Mae, I do have a journal that I use to copy with my mental issues.</p> <p>I cannot say I relate much to her story but I do relate to her journey through her mental issues.</p>
45	UK	<p>In terms of relating to the characters, I relate to Mae a little as i ended up dropping out of university at the end of my first year after just taking one exam. Lot of things just built up and I couldnt make it work so had to drop out and try to figure out what to do next - i was commuting from home so i ended up lying for about six months saying i was still at university while during the day i went out and filled out job applications and when i did get found out I kept the reasons vague and non specific. I relate to gregg as I still kinda want to try and get out of my home town but at the moment it's hard to try and save and see a future outside my hometown. I relate to selmers a little as i also have an intrest in poetry, trying to write small bits of it when i can, here and there. I also relate to the telezoft employees as while my job is intresting it can at times be very draining in a same thing day in day out sorta way.</p>
46	Canada	<p>This game has incredibly accurate depictions about the struggles of mental health, poverty, school, and how they all intersect. They're all things I've struggled with for years and continue to struggle to manage despite having a decent support system and access to helpful resources. The hopelessness of being stuck in a small town feels quite close to home as well, wanting to get out but being trapped under the boot of capitalism and being unable to.</p>
47	England	<p>I might be remembering wrong cause it's been a while since I played, but with Mae I relate to her not really having a direction in life, with Bea I relate to how stuck she feels at the old pickaxe, with Lori M I relate to the passion she has for her interests, and with Bruce I relate to how he doesn't want to be a bother even when it would help him</p>

48	Canada	<p>Mae's mental health issues, dissociation, and struggle getting started in the adult world. Everything losing meaning through dissociation - becoming shapes.</p> <p>Gregg - mental health issues, feeling scrambled, being gay in a small minded community, wanting to escape, wanting to grow up but also wanting to stay in the young rebellious stage, he's simultaneously an adult and a kid and feels pulled between these two worlds</p> <p>Lori - being a kid with a passion and feeling like the world is ahead of you but you're stuck being young with no control.</p> <p>Germ - feeling like an outsider, someone who approaches the other outsiders and doesn't treat them differently, goes his own way.</p> <p>Selmers - a poet down on their luck, getting over addiction and bad past, being chill with what they love.</p> <p>Bruce - the outcast. Knows people don't want him and would rather make himself disappear than cause problems for others</p>
49	Australia	<p>Mae was relatable to me because I played the game after a pretty major event happened in my life which caused me to move away from the place I loved the most. I felt out of control and out of place. I didn't want to let go to my past. I related to Mae and the whole "at the end of everything hold onto anything." I also relate to Angus because I didn't have the best childhood and turned to things like astrology during my life to find answers for it</p>
50	Brazil	<p>very tiny specific parts of their stories are relatable to me.</p>
51	England	<p>More personal experiences</p>
52	England	<p>I chose Mae because I too have little idea of where I want to live and what I want to do with my life, but like she asks at the end of the game to live with Gregg and Angus is something I also relate to as I don't really mind what I do in life as long as I can be around my friends and loved ones as I do it. I also relate to Gregg, he tell stories of his poor relation to his father and I myself have little contact with my father too.</p>
53	Germany	<p>Mae, because I tend to dissociate a lot and the dread she felt when she noticed Possum Springs was changing is something I feel very often (I have a horrible fear of change).</p> <p>Angus, because I too didn't grow up in a great home and I deal with that by wanting to take care of people.</p>
54	Spain	<p>Their reactions to the things that happened in their lifes</p>
55	Ukraine	<p>Mae ,Lori and Selmers are all teenagers and young adults not sure what there is and what there is to do in the world. They're don't really feel ready to be responsible for their lives in a healthy and productive way and react to challenges of life in a sort of stubborn frustration. And Germ just has me vibes I think.</p>

56	The Netherlands	Selmers is a struggling poet, i am too
57	USA	<p>Angus is very similar to me in a plethora of ways, particularly as a deeply caring and thoughtful but reserved individual with a childhood of abusive parents.</p> <p>Mae related to me more with her family dynamics of two parents who care a lot about her and love her, even though the disapprove of her choices and Mae views herself as a screw up.</p>
58	UK	I don't think I've ever experienced a character more relatable than Mae Borowski, we're both kinda immature and directionless and suffer from untreated mental health issues. didn't drop out of college (came close!) but playing this game for the first time when I came home from university and my country went into the first COVID lockdown hit DIFFERENT lol let me tell you. I picked Bea too because I know how it is to be stuck somewhere you wanna be, she also reminds me a little of my best friend who I've also known since high school. Their story was about kind of recontextualising(?) a teenage friendship as adults when you've both been away from each other and been through your own separate shit, if that makes any sense, and I think anyone who's had a friendship for that long can relate to that. Also picked Lori M because she reminds me a bit of me when I was a teenager lol. Insecure and a horror fan I been there.
59	UK	The journey of overcoming the past and mental health issues, and returning somewhere feeling disconnected from it while it moves on without you.
60	Sweden	Mae and I are alike in many ways, we both have dropped out of school and went back to old friends who are in stuck in our hometown. I relate to Mae's relationship with her parents and their worries. I struggle with my mental health like Mae. We both play the bass, badly. It's almost crazy how much i relate to her down to the way she talks with her friends. I also went through a shoplifting phase and had some hard times. But i also relate to Gregg because I can be a bit reckless and eccentric. But i feel most aligned with Mae. My own friend group resembles all the characters so much it creeps me out. The Telezoft employees are relatable to everyone I feel like.
61	UK	Being exactly her age, expecting to have things figured out but in reality they're anything but. Future is uncertain and frightening.

62	USA	<p>I have struggled with depression and anxiety all of my life, so I related to many of Mae's mental health struggles though mine were not as severe. I was also very close to my grandfather and ever since I discovered it, the small scene where Mae's grandfather's ghost watches over her while she naps in the church library brings me to tears every time.</p> <p>I relate to Bea because I relate to feeling trapped by a family situation though in my case I chose to go to school anyway but I have some regrets about it. I was not there when my grandfather died and I will never quite be over it.</p> <p>I am a Christian and have been all my life. I considered going into ministry. Despite that, I have often had crises of faith and been frustrated with fellow believers' inhumanity towards those who need help most. I found Pastorin K's story very tender for that reason. Also the bit about feeling guilty for napping ... That hit very close to home for me as someone who has always been very busy.</p> <p>It is a very small thing but the Telezoft employees were very relatable to me. Just last year I left a very stressful job where it was very apparent management did not care for us and all those little conversations hit close to home</p>
63	Canada	<p>Sometimes I feel like a failure, and sometimes I feel like I'm missed out on things because of something out of my control. I can also be very cynical.</p>
64	Belgium	<p>Mae's description of her dissociative episodes really struck a chord with me. I was just 18 when the game came out, struggling with both newfound adulthood and a severe case of depersonalisation. It was the first time in my life that I saw these topics represented in media. It gave me a lot of comfort to know this was something people my age went through.</p> <p>I also related to Mae's parents. They love their daughter very much and want to give her space to process what she is going through, but at the same time they are very worried about her and don't know how to help.</p> <p>Bea's story gripped me as well. She dreams of going to university, but is simply unable to because of her situation. This is a very specific and inexpressible frustration that I also felt around that age.</p>

65	USA	<p>As someone who has also struggled with mental illness, and difficulty accepting change, and the realities of growing up, a lot of Mae's story hit hard to me.</p> <p>Derealization is something I struggled with a long time due to unrecognized gender dysphoria and depression. Dropping out of college due to a mental health crisis is also an experience I had. That feeling of "I left and stayed the same, and all of you stayed and grew up" was as well something I struggled with a long time -and still do sometimes.</p> <p>A lot of her story feels very familiar to me, and as a result just hit me really hard when I first played it. I felt seen, and less alone in some really specific feelings, in a way I hadn't really before. Its still maybe the single piece of media that I think has had the biggest impact on me.</p>
66	USA	.
67	Italy	<p>Gregg and mae are relatable to me because of their unstable vision of life. not being able to grow up enough to understand and give the right vaule to your things in life and being stuck in those feelings forever. feeling like you'll still changing and everything is ready to change with you, when sometimes life can be just bad and those changes will never happen.</p>
68	Canada	<p>Something I would assume would seem strange to make is say that the Cult is sympathetic, but I believe that are. The feeling of being replaced or uprooted by progress is something I can sympathize with, as someone with traditional views myself. However, their failing is sacrificing their very future, the next generation.</p> <p>Gregg's character arc of feeling himself as an unworthy partner and person is also painfully real-to-life. While I'm not bipolar (as Gregg is heavily implied to be) the sense of deep loathing and insecurity he displays while outwardly appearing confidant and relaxed is something I can relate with very well.</p>
69	UK	<p>Some part of their story resonates with me, mainly their struggles with mental health or juggling daily life. Mae in particular with how she describes her struggles I found relatable. When problems are so wrong that they feel too big to ever be able to explain to anyone in a way that could make someone understand or care.</p>

70	USA	When I graduated high school, I went to a college none of my friends attended and felt a deep and terrifying loneliness. When I was 19, undiagnosed and untreated severe depression, anxiety, and ADHD/Autism led me to drop out of college and join the workforce while living with my parents, and the hometown I returned to was this empty shell of what I remembered. My friends had all left, my high school was torn down, and my favorite restaurant wound up moving to a different building - all the people and places I'd known were gone. I, too, was told I had been smart once, but was wasting all my potential. All I had left from college were a couple new hobbies and thousands of dollars in student loans that hung over my head. I joined the workforce, but struggled to save up money just to get by, and over the next few years grew resentful of the capitalist hellscape we're forced to partake in just to survive. I've since moved out to the west coast for my own health, but now struggle to find a job and have few prospects... but I'm happier now, because even though it feels like the world's ending on a good day, I'm closer to the people I love, and I'm going to keep holding on to that for as long as it takes to save me.
71	USA	The telezoft employees working the same thing everyday with no reward. Bea Losing a parent and trying to get through life without them.
72	USA	Sharing the same interests and trauma. Lost my father and got stuck in not knowing what to do other than to make ends meet, struggle to keep friends and have emotional issues. Also the Smelters fans because I enjoy sports a lot.
73	USA	I feel as though I've known the character archetypes/stereotypes
74	Canada	Personalities, back-stories, along with how they react to, overcome, and grow from their experiences
75	Poland	The character in general is highly reliable for me. Such aspects as the past and his current situation, as well as his relationship with Gregg.
76	USA	Trauma, mental illness, feeling stuck in your hometown
77	Canada	<p>Mae & Gregg: growing up queer in a small town, dealing with mental illness. Honestly, I feel like a lot of my personality is modelled off these two.</p> <p>Bea: Feeling trapped in her hometown & like you don't belong there. Felt like she described a lot of my experiences perfectly- i.e. only having the "best available friends".</p> <p>Angus: I feel Angus is very autistic-coded, and I always felt like we had a similar personality & world view even years before I was diagnosed w/ autism. His hangout on Possum</p>

		<p>Springs has been in my head for years- it's basically exactly how I see the world & life, as only having the meaning we assign to it and nothing deeper, that only the connections we make to each other are important.</p> <p>Adina Astra: don't know what it is exactly, just her sense of humour, passion for astronomy/the stars, her casual implied queerness, and her drive to reconnect with her old partner really stuck with me. I replay the Lost Constellation short every winter solstice.</p>
78	United Arab Emirates	<p>At this point of my life</p> <p>Im finishing highschool next year and also my social/ private situation makes me relate to this game</p>
79	USA	<p>I don't think the characters' experiences necessarily match up with my own, but something about them as a whole – and especially Lori M, who is a background character – spoke to me in a big way! I think everyone is still kind of an angsty teen, deep down, in a Sandra Cisneros' short story "Eleven" sort-of-way, and I think everyone can relate to any of the characters, the dynamics, and the overwhelmingness of the universe in some capacity (even if not directly or literally, e.g. dropping out of college specifically for mental health reasons, which is relatively niche).</p>
80	USA	<p>I see myself in Mae due to the feeling of never being good enough and being afraid of letting the people I love down. I see myself in Angus because he's shy and soft spoken, but compassionate and empathetic. I see myself in Germ because at times I too feel like the "annoying little kid who's just tagging along." I like how blunt he is and I love Rabies. I see myself in Selmers because of her love of writing and her fierce and strong beliefs.</p>
81	USA	
82	USA	<p>The feeling of young adult aimlessness/helplessness in a hostile capitalist world, having one's hopes and dreams crushed. And in the case of Mae, queer and quite mentally ill, dissociative. Also, I'm from an area similar to Possum Springs.</p>
83	USA	<p>i really dont find myself relating to the characters as much as i sympathize with them but i can relate to maes aimlessness and germs i guess... youthfulness? he is young in his life and has dreams for what he wants to do but he has yet to accomplish them and i can relate to thiisssss he also is commonly finding beauty in things and pointing them out to mae within the game and hes like working as a helpful transitional guy. yeaaa i feel that way too. his family is also pretty eccentric and full and guess what I relate</p>
84	USA	<p>I feel like even in very different circumstances from me, their emotions are universal</p>

85	USA	Mae thought everything would be the same back home and never change, but now, she has to adapt to the changes in her life with friends moving away and new people coming into her life. That's similar to what is going on in my life right now.
86	USA	How grounded and believable their stories are, as well as how they have some parallels with some of my experiences.
87	Russia	Angus relatable for me because his closeness from others and kinda constant sadness when friends not nearby. At same time Gregg relatable because i'm too often unconsciousness and feel needing for parent figure like Angus. Most important i have same dream like they - just make money to leave hometown
88	Philippines	They have traits that I can relate to, like Mae dropping out (I dropped out for 2 years), Gregg wanting to move to a better place (I don't want to stay in this shitty country anymore), etc.
89	Germany	I think it's the topic about the changes after school. School friends leaving, not really knowing what to do with your life and having to be an adult. Parents that needed to work hard in an exploitative system to give you the opportunities in life that you had. Also Mae trying to keep her inner child
90	France	Was in similar situation at the time i played the game
91	USA	I've had personal life experiences or share personality traits with those characters and empathized with their struggle, it helps that they're also likeable.
92	Germany	Mae's Dad reminded me on the whole thing about work. Searching for THE perfect place to be - which does not exist at all. He jumps from job to job to finance his family even tough hes doing everything, they may loose the house. Angus reminded me of my childhood, I was not beaten but my mom got and I remind the hard times where I could do NOTHING at all as a little child and felt really helpless. So I exactly know what he went through.
93	Germany	Being the main Character in your story/in my own life. Being bored, a bit aimless.
94	Germany	Feeling like a fuckup for dropping out of college because of mental health (in Mae's case) being queer in a small town (for Gregg and Angus)
95	UK	their struggles with mental health and financial situations
96	Italy	Mae's need for perpetuity and routine is really close to me, as well as her slight detachment from reality. Gregg's need for something bigger and a place where Angus and him can feel accepted.

97	Singapore	Mae is basically me lmao. I share a lot of her anxieties and fears. I've had a similar upbringing to Angus.
98	India	Their problems and mindset reminded me of myself/people around me
99	Hungary	Mostly the feeling of being stuck in a place i dont want to be in, and questioning if she would still be friends with the people she currently is if they were in a different situation.
100	USA	I don't think I've experienced most of the specific things these characters have, but I definitely have felt anxiety, hopelessness, bitterness, envy, and monotony.
101	Greece	The struggle of Gregg and Angus is particularly relatable, as they are trying to develop their relationship, leave Possum Springs for a better future, and yet have Mae still be a part of their lives. Their themes of trauma and repression due to their sexuality is also relatable.
102	USA	The characters I chose are relatable to me because I struggle with mental illness and the things I struggle with are portrayed well in the game so I find myself able to relate to them.
103	USA	Similar to Bea, I'm still stuck in my small hometown working a job I don't enjoy without serious burnout, and like Mae I dropped out of college early on and have long struggled with mental health issues. These two were relatable to my own struggles in life and I found them extremely comforting as characters.
104	UK	Bea's story resonated with me because I was going through the same experience as her at the same time. I felt like I was trapped and I had the direction of my life taken away from me. I have the word proximity tattooed on me as a reminder that situations can't be helped, but there are factors in close proximity that make things better
105	Germany	Mae is a very relatable character because she's so unsure and lost at this point of her life, Gregg as a queer character in a small town naturally relates to me as I'm queer myself (chose Gregg over Angus because of his personality here)
106	UK	With Germ, I can see some things in him that I do. Like talking about something random.
107	USA	Mae's cringy impulsive statements and actions she usually regrets. The themes of nihilism. Tries to still make jokes/act fine and avoids talking about mental health issues or seeking help. Play bass hehe. Also being a mentally ill struggling young adult. Currently worrying my mental health will cause me to fail college. Social struggles as well
108	USA	I recently dropped out of college after sophomore year. This game just got more relatable over time.

109	USA	<p>All of them, Mae especially, just hit me in a certain way no other game did. With Mae I feel and fully relate the struggle of the self and the world going too fast for you, not only that wanting the feeling of some sort of normalcy in life. Bea has a lot of the financial and familial struggles I've had, with basically having to worrying if we have enough money to do anything at all. Lori really was just me in freshman/sophomore year where I just had that sense of loneliness. And Selmers I just kind of relate to her struggles of wanting the basics in life without having to basically work my ass off to scrape by. Her poem in the library really just kind of echoed what I feel.</p>
110	Poland	<p>Its way too hard to explain</p>
111	Germany	<p>Ich finde die Dialoge fühlen sich einfach sehr real an, da die Charaktere versuchen für andere da zu sein, aber auch gleichzeitig mit ihren eigenen, individuellen Problemen im Leben kämpfen. Ich habe das gerade in der Interaktion zwischen Mae und anderen Charakteren immer gemerkt, viele Charaktere wollen Mae unterstützen und ihr das Gefühl geben keine gescheiterte Existenz zu sein. Aber man merkt auch immer wieder wie persönliche Sorgen z.B. über Mae's Zukunft (von ihren Eltern) oder zerbrochene Freundschaften und unterschiedliche Lebenswirklichkeit (Bea) dafür sorgen, dass sie Mae nicht die volle Unterstützung geben können, die vielleicht notwendig wäre. Die Charaktere handeln in bester Absicht, aber haben halt auch einfach mit ihren eigenen Problemen und Lebensansichten zu kämpfen. Und setzen dadurch Mae wieder unter Druck, was in ihrer Situation nicht hilfreich ist.</p> <p>Das schlägt sich auch bei Mae wieder, die sich ja eigentlich bewusst ist, dass sie nach ihrer gescheiterten Ausbildung einen neuen Plan fassen muss, aber sich auch irgendwie schwer damit tut. Unter anderem auch weil sie Angst davor hat, die gleichen Fehler wie in der Vergangenheit zu wiederholen und weil es sich auch nicht wirklich anfühlt, als ob sie in ihrer Heimatstadt wirklich Perspektiven hat. Dieses eigentlich besser wissen, aber nicht gegen die eigenen Probleme anzukommen, fühlt sich für mich sehr nachvollziehbar an. Auch wie Mae im Kern Verständnis für die Probleme anderer hat, sich aber mehr Support wünschen würde, kann ich nachvollziehen. Ich wäre zum Beispiel auch enttäuscht, wenn meine Eltern mich nicht vom Bahnhof abholen würden, nachdem ich aus dem College geflogen bin. Insbesondere da andere ja auch wissen, dass ich gerade in einer emotional verletzten Position bin und so kleine Zeichen der Fürsorge einem da schon extrem weiterhelfen können.</p> <p>Auch diese hoffnungslose Ansicht auf die Zukunft, die generell alle Teenager in dem Spiel zeigen und die</p>

		<p>Abgestumpftheit der Erwachsenen, die sich ihrem Schicksal ergeben haben, fühlt sich für mich sehr real an (insbesondere vielleicht auch, da ich aus einer Arbeiterfamilie komme, in der meine Verwandte arbeiten bis sie kaputt sind (Bandscheibenvorfall, kaputte Knie, kaputte Hüfte, kaputter Rücken), und trotzdem finanziell gerade mal so über die runden kommen ohne Aussicht auf Besserung). Und dann lastet natürlich auch ein gewisser extra Druck auf einem, wenn man die einzige Person aus der Familie ist, die versucht eine höhere Bildung zu erreichen und es wäre für mich ein Albtraumszenario gewesen in Mae's Situation zu enden, aber ich hatte auch immer wieder so hoffnungslose Momente wie sie, wo ich dachte, ich packe es nicht. Auch wenn ich am Ende denke, dass es ok ist zu scheitern, fällt einem das natürlich selbst immer schwer zu sehen, wenn es um einen selbst geht.</p>
112	Italy	<p>Mae's story is very relatable as an university dropout, but more than that it's the constant feeling of doom, the thought that everything will one day die, and getting attached to family, friends, things, places will only ever hurt you in the long run. Even if you know you should enjoy life until it lasts, it's hard to do that when existing feels so scary. I relate to Gregg's frequent emotional outbursts. The feeling of not doing enough for your partner and friends is daunting, especially when you're shredded with self doubt and the society you live in rejects you for being who you are (mostly referring to LGBT but it's applicable to other fields as well).</p>
113	USA	<p>I grew up in a religious house, so pastor and maes mom both reflect a lot of what I heard growing up. I related to Mae in that I felt like an outcast, and Bea because of responsibilities and not being able to relax and have fun. And the smelters fans are definitely small town hockey - a lot of the rural rust belt. Angus surviving abuse and a tough childhood was real, too.</p>
114	USA	<p>Unlike most RPG playable characters, Mae is just generally not good at things like I often feel to be. She messes up basic social interactions, her life is going nowhere, and she just tries to hold onto what's left of her friends and teenage years. Still, she explores, tries to find meaning in a godless(?) world, and makes little improvements when she can like getting together Sadie and Saleem or showing Bea a good time (sometimes). Angus is most like who I try to be publicly: smart, competent, and kind in the face of adversity. Usually "smart" fictional characters are just trump cards for technical problems, but Angus has a whole life. I am also somewhat like Germ because I like to be a bit mysterious sometimes, and make the boring parts of life a bit more magical or spooky for myself or others to enjoy.</p>

Frage 9

Are there other aspects of the game that were relatable for you and your own life? If so, how?

Befragten-nr.	Herkunfts-land	Antwort
2	UK	existential issues, nostalgia for an old hometown, the idea of growing up and moving on from old friendships and pain of everyone growing up around you and moving on, academic struggles, mental health issues
3	USA	I think the most relatable part was the struggle with one's own identity and with neurodivergence
4	USA	I've been to and spent a lot of time in small town rust bucket Pennsylvania, where this game takes place. My experience with family there has really allowed me to connect to this game.
5	USA	I am from an old industrial town in PA (somewhat similar to Possum Springs) and can understand the culture presented in the game very well.
6	USA	"at the end of everything, hold on to anything" - words to live by
8	Brazil	Feeling like I'm pointless in society
10	Germany	I definitely relate to having very weird dreams at night
11	USA	Nostalgia for the way the place you grew up 'used to be' but at the same time an understanding that there are certain prices that are too high for bringing it back.
12	USA	Possum Springs just reminds me a lot of parts of the US county I lived in. Some washed up place barely hanging on with leftovers of the US chicken industry. I can even think of an old locally owned downtown hardware store like the Ol' Pickaxe. Not to give it away so much but there's a conversation Mae has with the porch-sitting guy in the hill townhouses area. He asks her if she knows a variety of songs. One he lists is "Tom Dooley" which took me the fuck out. That's a local legend from where I'm from.
13	USA	A dying town you want to leave and college bits / cities that are fun but don't relieve the weight of work. Pain from being back home again even though everything's still working. It's different, not how you remember it, but nothing's changed, has it? I'm the one that changed.
14	The Netherlands	The themes of the game resonated with me, but I did not personally relate to them. My background is very different from that of the inhabitants of Possum Springs.

15	Spain	The locations showed are incredibly relatable, when looking at them you will think of somewhere you've been. The church is my favorite example of this. It's so easy to look at the game's environment and be reminded of a place you frequent or have been to. I also related to the feeling of being stuck in a small town that's falling apart.
16	Brazil	I think it was Gregg that said that it was hard to be one of the only queer people in the whole town and i feel that a lot.
19	Canada	I find Mae's place of being out of college but stuck in your hometown again very relatable. My college experience was much more positive than Mae's, but COVID forced me back to my hometown and unable to pursue job prospects I hoped to act on because of the distance.
20	USA	Living in a town that feels like Possum Springs and having a feeling that I'll never leave that town no matter how hard I try.
22	Germany	Die Angst vor dem Erwachsen werden und der nicht definierbaren Zukunft war etw. was sehr nachempfindbar war für mich.
23	Canada	Relationship with parents and friends
24	Canada	Being from a small town myself, I find the setting pretty relatable, while also being reminded how much harder being an adult has become which I've been constantly reminded of everywhere i turn, online, irl, doesn't matter and NITW commenting on it was nice to me, it felt like I wasn't alone with that shit
25	Ukraine	Life dilemmas and questions, philosophy, religion and politics. First three were answered before. Religion: i love philosophy topics and this is one of the most basic ones. I dont like religion, but its everywhere. Religion, like at all, no specifical one but all of them together. Its pretty sensitive topic, but i think all of this is kind of falsehood. Like, is doesnt make any sense, but it is. Politics: same here, i hate this stuff. Its interesting to learn about, its boring to participate. But theres no way to live without politics, anyway thats some great thing, where money and lies are fuel
27	USA	I found the game's discussions of change, relationships, and mental health to be extremely relatable and it's why this game has cemented itself as my all time favorite. I also loved Night in the Woods' specific brand of relaxation, it carries the same vibe as the Fall afternoons I experienced growing up in the Midwestern U.S.
28	UK	I live in a small town and I found that aspect relatable, the people here are just like the people in the game, they sometimes come out with weird things and gossip spreads quickly.

		People also make do with what they have here meaning you have to find fun in the little things similar to in the game.
29	USA	Like said, small town stuff.
30	Ireland	Living in a small time i found the closing down of local businesses and lack of jobs in the area familiar.
31	UK	The surroundings - being in a forgotten area with little social mobility and crumbling buildings.
32	USA	Feeling trapped in a single place/situation, fear of disappointing the people I care about, not taking care of myself as much as I should.
33	UK	The only other thing I can think of is the setting of the game. I live in a very small and very old town that's far past it's prime and in a lot of ways perfectly mirrors possum springs. The feeling ingame of entrapment and having nothing to do hits pretty close to home.
36	USA	Being kinda strained with friends
37	USA	The writing style of the game being wholly original and somewhat strange added to the immersion a lot to me. Had the dialogue been dryer, I may not still gravitate towards this game today.
38	USA	The way characters interact with each other, the stories being told, Mae's relationship with her friends, the way she feels and acts, etc. The entire game has a nostalgic feeling that I cannot describe.
39	UK	The small town, with shops closing all over, reminded me so much of my own. I even had to stop playing the game because of how much it resonated, when on the same day I played the segment where a sinkhole in a road was mentioned, a large sinkhole opened up just down the road in my own town.
40	Canada	I'm from the canadian rust belt and I've watched my home town basically die in my lifetime.
41	USA	I had recently moved away from a small town in the bible belt around the time I played the game for the first time, I had just come back from college (where I dropped out lol) and my family had up and moved into this tiny old mining and logging town in the middle of actual nowhere. The depiction of the small town in this game is so true to how it feels, and it almost made me homesick for it. The way the old men would talk about how the good ole days have passed, and what they would do to bring it back. The cult felt like such a natural reaction to what they would have done in real life as well, or maybe what they had done, given Trump was in office during that time.

42	USA	Like Mae, I am about to be 20, a sophomore in college and will be a junior in the fall. I won't drop out, but I am stuck in my hometown feeling very trapped. I also have pretty severe trauma that gives me nightmares and dissociative episodes.
43	France	I believe it would be the feeling of "hanging around town". I did that a lot as a teen and find myself going back to the same places and see how they have changed when I go back to my hometown as an adult.
44	Poland	I found the town relatable for me too. It's full of nostalgia, especially after I got back from college.
45	UK	I think one of the relatable aspects is how over time everyone branches out and starts to get their own life. When Mae comes back to town I think it's Bea who says they all have jobs now and can't just hang around. I find that as I have gotten older this seems to be the case. It is harder and harder to organise outings with friends as everyone has a lot of things in their lives and it's only occasionally our schedules align and we can meet up. I also find it relatable how much the game shows that change is quite quick and even a year or two can make a difference. When Mae comes back to Possum Springs a lot has changed and I can relate to that. I have been in my hometown since birth and the amount of change that happens year on year is always surprising. Businesses open, business close, buildings get put up, old ones demolished, - it makes me wonder what will change in my town 5, 10, 25 years from now.
46	Canada	Definitely the aspect of being gay and growing up in a small town specifically, and that judgement from others without anyone outright saying so, as well as being the only person openly gay at the time.
47	England	the whole thing of being left behind (the town itself and Mae). I find it relatable because I find everyone that I have a good (platonic) relationship with eventually move on and end up all the better for it
48	Canada	Small town feel, the feeling that the world is falling apart, shitty economic situations that keep you trapped, old men holding onto tradition despite the lives cost, living in a changing time
52	England	The overall theme of anti-capitalism and the boring and deprived town of Possum Springs.
53	Germany	When Gregg told Mae that he and Angus plan on moving away I could feel the dread Mae was experiencing. Every change happening around me (no matter how small) is terrifying to me and leaves me with a weird empty feeling.

55	Ukraine	I too grew in a former industrial mining center now an economically struggling small town. Like I know that this game is set in someplace 'Merika and I'm from east of Ukraine (which does not excuse my bad English and phrasing btw I'm just dumb) but some of the locations actually look and feel like one's I lived in. Also I guess I'm a college dropout now.
56	The Netherlands	Finding your way in life
57	USA	The slipping of time and seasons
58	UK	Mae's relationship with her mum reminds me so much of mine it was actually kind of weird to play lol it was so close, right down to the silly inside jokes (eeeeeeels) , the fight with mum in the game actually made me tear up a little because I'm pretty sure I've had pretty much that exact fight with my mum. Dad's also got a drinking problem. yeah.
60	Sweden	Yes basically all of it, maybe except for the crazy murdering cult. Well, who knows maybe there is a cult I haven't run into just yet.
61	UK	Perhaps a cheat answer, but. Being crushed under the boot of capitalism sure is relatable. Being from a small town that's withered on the vine, businesses can't stay open and it's just a "big skeleton".
62	USA	The general feeling of not really being able to go home again, especially in a dying town. My hometown is also slowly dying so a lot of the bits about that felt very familiar.
64	Belgium	Possum Springs is a setting similar to my own rural hometown. The game captures the atmosphere of an economically deteriorating community very well. At first glance, Possum Springs may seem like a run-down old mining town, but it's full of history and interesting people. The story interweaves past and present, together with the existential fear of the future. It portrays this fear in every character, making them feel real and human. Night in the Woods had a great emotional impact on me because both the characters and the setting were eerily identical to my own life.
67	Italy	the family. it represents your home, your origins and tells you who you really are. when you don't know where your place in the world is your family and your home will guide you and your feelings. overall the game is relatable because how much I see the part of myself that is still seeking smh.

68	Canada	Strangely, I resonate well with both Mae and Bea's conflicts, despite them being quite opposed to each other initially. Like Bea, I often struggle to reconcile the fact that I probably won't get to go to college or even be successful. The idea of being "left behind" by the world, which is also why I sympathize with the Cult. Contradictory to this, Mae's struggle with mental health in the midst of academia and growing older is also something I can also relate to, as I too ended up dropping out of a lucrative opportunity at education for the sake of my mental health.
69	UK	Living in a small village where young people do not stay, everyone is getting older and more cynical. The feeling of everything around you slowly dying, and people being so desperate to save it, when it's basically already done. I found the religious themes relatable, I was raised to go to church with my mum but stopped the moment she stopped making me go because I didn't believe in it anymore.
70	USA	The game's anticapitalist and socialist themes, plus the impending death of all things, staggering loneliness and disassociation, are all heavily relatable - see my response to the previous question for details.
71	USA	Mae Suffering with an illness and not knowing how to communicate it to her friends and family/the embarrassment that comes with the mistakes and consequences. Trying to grow up in a world that's left you behind.
72	USA	The entire aspect of figuring out your own problems spoke to me and how some acted out felt very similar to stuff I experienced with friends who went through tough experiences. The story felt very real and like a surreal video game version of my teen life.
73	USA	Small town life, bored teens, exploration, destruction, aggression, immaturity, mystery, aimlessness, anxiety about the future
74	Canada	Rust town as a living environment
75	Poland	The setting and the general mood of the small town reality.
76	USA	I grew up in a small town, so I can relate to the general theme of being in a small town
77	Canada	Generally, the entire game resonated with me in a way no other piece of media has since. It perfectly encapsulated all the feelings I had growing up as the "outsider" in a small town and all the feelings that come with that, and gave me an ideal of friendship to aim towards that I had never been achieved at that point- I didn't have a Gregg in my life, or even a Bea. It helped me process so many of the feelings I'd had in my life until that point and really helped me establish my view of the world and who I wanted to be.

78	United Arab Emirates	Mae family financial situation things aren't bad but ya know shits is sometimes hard
80	USA	Feeling like a failure because I've taken a bit longer than most to get my college degree due to financial reasons. Comparing myself to others I grew up with and feeling like they're passing me by and I just want to be able to stay where I've always been because it feels safe and it feels familiar.
83	USA	a town with a dying economy and/or the community is facing strain in support and people are going missibg and not even being reported? crazy! i live in somewhat similar situations and its a similar small town except its metropolitan area is just like a few decades more developed. but anyway i love the mountains always in the horizon and the ominous water tower its very charming but also ...?; \$3&3\$4 so nostalgic.
84	USA	I think struggling with trying to find your place in the world is very relatable.
85	USA	The small town of Possum Spring is almost identical to my hometown with the city council, the elderly, the church, and the culture of the town.
86	USA	The game taught me a good opinion to have: "At the End of Everything: Hold Onto Anything.", as well as Mae's big speech at the end. I actually had left a several year friendship just before playing Night in the Woods, and its themes of friendship, familial relationships, and change throughout life all really hit home.
87	Russia	Problems of being honest with parents. I'm like Mae ready to lie or close talk immediately, but more often ignore, just to not talk about my future and their high waiting on me.
88	Philippines	I don't think so, or I probably just forgot a lot of aspects of the game
91	USA	How Bea has to handle her mom's death was extremely relatable as I had an unfortunately similar experience with my own mom passing from cancer and how her dad's relationship is complicated as a result.
92	Germany	I cried when I played Bea's Story because It showed me what a privelege I have to study. Seeing her and the Problems that unfolded after her moms dead brought tears into my eyes and motivated me to give It my all for Bea - because Mea "threw" this opportunity away.
93	Germany	Unfortunately, I don't remember so much of it. I felt, though, as if it showed growing up in a certain way, that was not so relatable to me and maybe more to a teenager in the 80s in the US: hanging out in shopping malls, being able to drive a car already, the whole party in the woods thing, the small town vibe, having your own band.. I related a bit more to the interpersonal relationships.

97	Singapore	The whole concept of wanting things to go back to the way they were and struggling to come to terms with change. I don't think a piece of media has captured that feeling quite like this game.
99	Hungary	The constant construction on my road in autumn, meeting interesting people out by the sides, like the three weird teens. The run down local businesses replaced by big companies out of town. The feeling of the town decaying, with the only option for a good life is leaving.
100	USA	I guess the style of the dialog is relatable to me as being about the right age and mentality to be a target audience member. Millennials had "lol random quirkiness" down to a science, and I'm a sucker for the Young Adults Make Pop Culture References as the World Burns Around Them genre.
101	Greece	There's a particular relatability of the coming of age story, characters having grown to be young adults and struggling to make ends meet. As an expat, I find returning to my family and friends very difficult. Most have changes to adapt to their circumstances, and although everyone is familiar, nothing is quite the same.
102	USA	Mae's leaving school and coming home is very relatable, I never finished school so I can relate to her being back and the town sorta knowing and questioning it.
103	USA	My own small town used to be based around mills and the jobs they created, and has steadily declined in the years since those jobs vanished.
104	UK	Not having the classic college experience. I didn't drop out of university but I didn't fit in there at all. Also with Night in the Woods being set in 2017 and Mae being 20, we were exactly the same age. I related to her feeling like she didn't fit in a lot
105	Germany	I found comfort in the whole game, I empathized with most of the characters, actually. I may not share all of their thoughts and struggles but they were written as real people with real personalities.
106	UK	I don't think the game was super relatable to me when I played it. Maybe when I play it again it'll resonate with me a little.
107	USA	I live in a heavily wooded rural American town that is dying due to a factory having shut down
108	USA	Change is terrifying, especially coming back to see what's different
109	USA	The general local smaller town setting. Not like a super small town, but town-ey nonetheless. It was nice just to have that sense of connection that I have. That and I've always sort of held an interest in the unknown, so those dream sequences really just kind of inspired me.

111	Germany	Vielleicht so ne Kleinigkeit, aber das Optionsmenü ist ja so ein Faltblatt von der Psychiatrie auf dem steht "When you feel out of control remember that you always have... Options". Während das ein generell gut gemeinter Tipp ist, helfen einem die Optionen im Spiel ja auch nicht wirklich weiter im Spiel (und Mae hatte ja auch gesagt, dass ihr die Therapie auch nicht wirklich geholfen hat). Ich hatte auch echt tiefe Punkte im Leben und in solchen Momenten kann einem irgendwie keiner helfen (vielleicht Therapeut, aber da muss man erst mal die Energie haben einen Platz zu kriegen). Dann kriegt man auch viele solcher Platitüden gesagt, aber während viel davon ja auch stimmt, z.B. ja es kann je nach Ausprägung bei einer Depression helfen anzufangen mehr Dinge zu machen, ist es meist leichter gesagt als getan. Außerdem muss man auch irgendwie an diese Sätze glauben, um Hoffnung in sie zu legen, und das ist aber etwas was man allein realisieren muss, da kann einem niemand wirklich helfen.
112	Italy	Being a young adult in a country where all the power goes to the elderly, and your generation is considered lazy and ignorant, and all your cries for medical, mental and economical help are dismissed as whines. A universe that doesn't care, and people who don't either.
113	USA	Going back to a small town after seeing big cities is a lot. Makes me relate to the hitchhikers and Mae's feelings of being lost.
114	USA	Pretty much all the characters are relatable. I have friends, family, and people I see every day that I can only classify by how they're like characters in the game. Also, all the main cast has personalities that are aspects of my own. I am not great at socializing, but I understand why they live their lives the way they do, and that makes me care about them a lot. Even with all the people-being-animals and the cult, this game feels more like real life than any other piece of fiction I've seen.

Frage 10

Do you have further thoughts about this game and its themes you'd like to share?
Please feel free:

Befragten-nr.	Herkunfts-land	Antwort
5	USA	I think this is a great game in terms of the atmosphere and art style. Many of the themes are relatable and relevant. I only think that sometimes the dialogue can be a little too childish/cartoonish and it doesn't reflect conversations had by people that age very well
8	Brazil	Making me understand the point of view of others and understanding that love requires effort and suffering
12	USA	Even if not everyone and everything in this game was relatable to me as defined by this essay, it all drew strong empathy at least. Oh also on a more meta level, I'm an aspiring game developer. (still working on that...) When the game came out it really threw me for a loop because it did some stuff I'd been wanting to do. It kinda help me come to terms with the fact that I'm... not special, I guess? This feels like I've gone off topic.
14	The Netherlands	It's a great game and a wonderful character study of the people within. Even if I could not relate to it, I could empathize with it.
15	Spain	I love how this game manages to connect mental health issues/paranormal elements. It's something that can be very dangerous to do in fiction, but this one just pulls it out perfectly. Never did I feel insulted by it. This is so hard to do.
16	Brazil	The artstyle and specially the sceneries and music have a massive impact on how i feel about this game. It makes it's moments more memorable and special (although i do have a horrible memory, the songs are very vivid in my head.)
18	USA	It's my comfort game
22	Germany	Ich habe es geliebt, wie man sich in jeden Story hinein fühlen konnte und nachempfinden konnte, was im Kopf der Charaktere passiert
23	Canada	I love the visual feel and effects used to illustrate mental illness and moments of other ness
24	Canada	I'd like to give a mention to the "I want it to hurt" speech, it helped pull me out of suicide a couple years ago, that's what made NITW my favourite game, it helped saved my life, for a time I felt completely hollow I could hardly feel anything for anyone, and I didn't want to because I was scared of the pain if I lost them, but it made me want to die because I also felt like I had nothing to live for, but the that scene came up,

		and I learned a valuable lesson, it should hurt, I should want it to hurt because that means it meant something and meaning something is better than meaning nothing, that scene helped give me the courage to care
25	Ukraine	I dont really know. Its a great game. It makes you feel alive and it makes you feel. Those things, "feelings", you humans call it like that. Its as relatable as a game could be. Of course you have some other games with dilemmas, like Metro, but some games biggest questions are like "should i kill this cow for some good ol meat? Yeeeeeeeah", because why the hell not. But this game has literally no unreal things happening, like no apocalypse or zombies, except maybe the Black Goat, but who knows, maybe we have it here too, at least that would mean im not the cause of all that crap happening rn in the world and my life. Btw, good luck with your research, that looks great!
27	USA	There's something about this game's art style that just gets me. It's easy on the eyes, simple shapes and simple colors, but it gives way to incredibly deep and complex topics. It helps you digest the game's contents as you play. The best way I can describe it is as if the art of Night in the Woods were the appetizer before the main course. I suppose the music would be dessert in this analogy?
28	UK	This game feels very homely to me, despite being from the uk! I love the themes, aesthetic and colour pallet, humour and so much more! I find it really easy to be emerged in the story and just love exploring, similar how I do in my own life on my days off, me and my friends tend to just hang in the local town. The soundtrack is also incredible and has such a melancholy vibe
29	USA	Great game really, yeah
31	UK	It's one of the most beautiful games ever!
35	USA	It's fascinating how it portrays coming home as both a beautiful relaxing thing... And simultaneously very stressful. People are all asking Mae why she's home early and alluding to THE INCIDENT. The town seems beautiful, but it's also like a sidewalk that's cracked as hell from years without maintenance.
37	USA	Not much, but it has changed my life. I show it now to everyone I'm close with.
38	USA	It is a great game that can appeal to a lot of people for a lot of different reasons, which is why I like it. It really helped me.
40	Canada	I think night in the woods has honestly saved my life at a couple of key points. I think that mea helped me cope with dropping out of school and watching the world around me change insanely quickly

41	USA	Playing as Mae, someone so similar to me, in a town so similar to one I had just left, felt quite like playing myself. We are so similar, she is me, the game was about me and helped me come to terms with who I was, and what I had done wrong in the past. It helped me cope and reflect on myself so much, and I am a much better person for having played it.
42	USA	This game changes my life whenever I play it. I tend to wait for october, and let myself do one or two playthroughs for the year. Each time, I process things in my life better.
43	France	I believe it is relatable in a way that it makes you realize you have a sort of melancholia inside of you that was always there but you never got to see.
45	UK	One theme I like about the game is that you cannot do everything in a single play through. I think it is an important message that you cant do everything and that there is only some much time to do so many things.
47	England	I think that it's quite cool just how human it's characters are especially in regards to the relationships between them (whether they work out or not) as well as how things there's always more to people than there first appears
50	Brazil	i can't relate to a lot of the themes yet, but to the ones i can relate to they hit very hard.
51	England	It's a fun chill game
55	Ukraine	Ok so the game's main themes are politics, mental health and philosophy (last 2 are kind of the same thing) politics portrayed in game are mostly centered around America and while it's still possible to compare them to my surroundings it doesn't really feel relevant. As for mental health and philosophy the game offers a lot of perspectives on a lot of topics: it's about religion ,it's about meaning of life and will to live , it's about hope ,grief and just STUFF. But at the end of the day I think I don't really "get" the message of night in the woods but I think I'm also not supposed to. Like if I lived through a story like Mae did I wouldn't be able to logically construct the theme of it (we know she can't) and that's in line with what the janitor says about how big things don't teach you something but they make you something and you gotta live to "get it". Every time I finished night in the woods I had that feeling like I'm wrong about something, which is pretty much just the feeling of living in the world. Also shut my corny ass up
56	The Netherlands	I LOVE NITW

57	USA	It wonderfully portrays the sense of Sonder. The world moves around you in ways you barely notice, until something is ending or suddenly arrives.
58	UK	Just the general theme of the world changing/leaving you behind/things being over before you got here is something I think most of the millennial/gen Z generations can relate to, like I said especially during covid. i was also working for a small town company that was in the process of going out of business/being outsourced while playing this game so i guess that really drove home those themes for me too lol
61	UK	I feel like I could talk for hours about the game, but at the same time nothing's coming to me here and now. I've got a blockage.
62	USA	I play this game every fall. It captures so much of the experience of growing up for millennials, I think, especially those of us from small towns that are slowly being destroyed by time and capitalism.
64	Belgium	Night in the Woods left a lasting impression on me after I played it. It made me realize how stories can convey very specific emotions or moods.
65	USA	<p>I think it is one of the most sincere and down to earth games I've ever played.</p> <p>It just feels really genuine, from the story and characters, to the art style, music, and game design. It felt like it wasn't trying to be anything other than what it was. Many video-games, you can see easily what they are trying to emulate, or what specific demographic they are trying to capture.</p> <p>Many videogames -even amazing ones- end up feeling like products.</p> <p>Night in the Woods feels like art, formed out of passion, and a genuine desire to tell a story, over anything else.</p>
67	Italy	the narrative is some Nobel prize shit
68	Canada	As much as I love this story and art direction, I can't help but feel a bit burnt by the situation with Alec Helowka, a very real success story from someone who's from my hometown, essentially an oversized Possum Springs. He was one of the few examples of someone who really :made it: in the real world of game design and art, and I can't help but feel like him being struck down by the public and those he called friends was something that furthered my mental decline. And so I can't help but feel that despite the fact that I love this game's writing and art direction, the idea that the ones who were behind that also left their mentally-ill colleague by the wayside is something that stains this game's experience for me, giving the impression that Scott Benson and

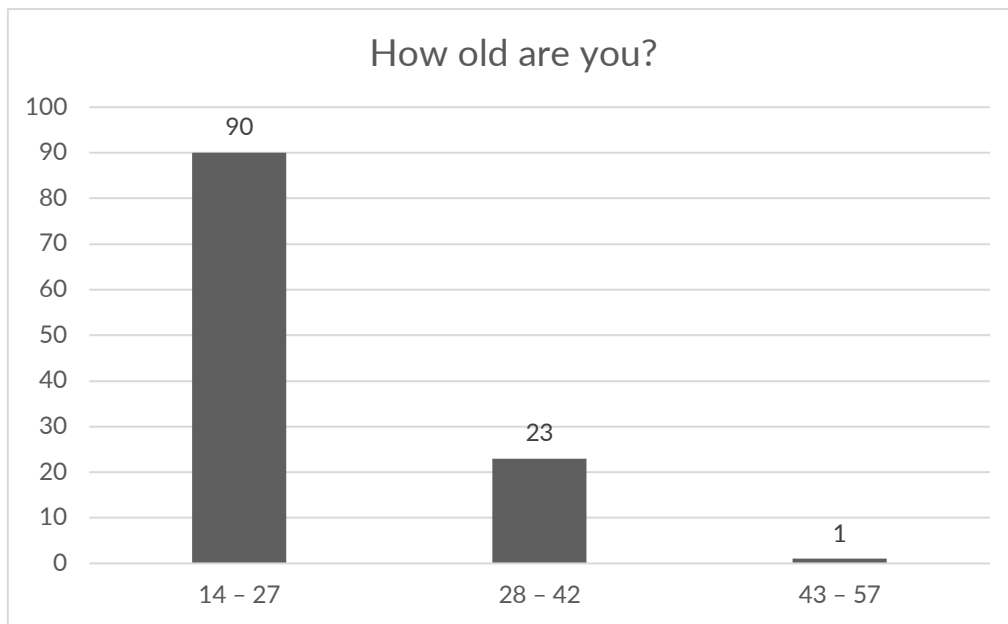
		Bethany Hockenberry, the people who designed this game with these themes of mental illness and aren't very good people, which is something that greatly disappoints me, and leaves me with the impression that they never really cared to begin with.
69	UK	Finishing this game fucked me up for a full day, and explaining why is hard to put to words. In some ways I felt empty and in others I felt hopeless, like things can't be made right. It was a fantastic game, couldn't recommend more.
70	USA	Night in the Woods is a game that anybody from the Rust Belt suburbs and rural towns will find eerily relatable. The slow decay of civilization under the weight of economic hardship and corporate greed, the willingness of previous generations to sacrifice the young and the disadvantaged for the purpose of returning things to how they used to be, the struggle of LGBT youth under a hellish capitalist system designed to break you down and shape you into useful laborers, and the rage and desire for justice for the people whose lives and dreams have died to serve the wealthy resonate strongly with the youth of today. Selmers' poem, There's No Reception In Possom Springs, cuts to the heart of the societal and economic decay of the United States, and sums up many of the game's themes neatly.
71	USA	This game gave me all the feels. I loved all the characters and how they interacted with each other. The cult was crazy but they also were lost in a world that was crushing them. I feel like they were just had no other options. The Pastor just trying to help but there isn't anything to give. everyone is just trying so damn hard.
72	USA	This game helped me find ways to cope with my trauma and loss and has helped me become more whole and alive. This game saved my life in a more succinct way to put it.
74	Canada	Mae is in a financially more comfortable and stable position than most or all of her friends despite her issues. She was given the opportunity to attend college despite the small subline about her parents struggling to make ends meet (which is still true, church clerk and grocery store worker aren't the highest end jobs). She seems to have not held down a job in the past or ever had one as well as had counselling from the town doctor (though other's dialogues seem to indicate he does so for others too). Lori's transcript also adds that Mae is from a "rich" part of town and alludes to her financial lack of wariness despite Mae's insistence that isn't true. This is in comparison to Bea who has an apartment with her father who owns his own business as well as Gregg and Angus who share their own apartment as well while working minimum-wage jobs.
76	USA	I hope someday selmers rides her fucking train

77	Canada	The Dusk Stars are some of my favourite folklore/fiction I've come across in a game- the stories are so simple (usually only between 15-30 lines) but they all really rooted in my head and never left- to the point I'm now getting a full sleeve tattoo based on all of them, ~5 years after I first played the game.
78	United Arab Emirates	I can relate to mae ability to talk to anyone in the town and start a friendship or something close to that
80	USA	The music is just beautiful and it's use of leitmotifs creates a subtle and subconscious, yet profound, impact.
82	USA	Greg rulz ok
83	USA	i love the ambiguity of the ending and even though it feels like it deserves a sequel it is at least a hopeful ending so you can rest with some modicum of closure. i love concepts of death always and so mourning being such a recurring theme i guess allowed me to feel new perspective on death and the past. good game
87	Russia	Even when i'm guy from second capital of different that USA country, that game makes excellent work in creating sense of live familiar town, expect that town is dying. Feeling of nostalgia and home is very strong there, and it increase level of relatability for characters
88	Philippines	This game kind of shaped me to become the person I am today. I learned how to deal with problems I think. It also helped me realize that being not ok is ok, and your problems are valid.
91	USA	The strength of the games themes really comes down to whether or not the player can relate to Mae, since if you can't a lot of the themes won't resonate with them.
92	Germany	Its a game where a lot of story plots come together. Its really like you're in a real town with real people and the fact that the people are "animals" support the emphatic side - you can feel with them because of It.
97	Singapore	It is peak fiction.
100	USA	I really appreciate how there was this layer of economic policy, which not a lot of games cover. The political metaphor of where the same people responsible for the literal eldritch horror are also the ones whose influence ruined the town economically. All the people in the town are run down and working way harder than they should have to, and the system that got them there is more complex and ethereal than they realize.

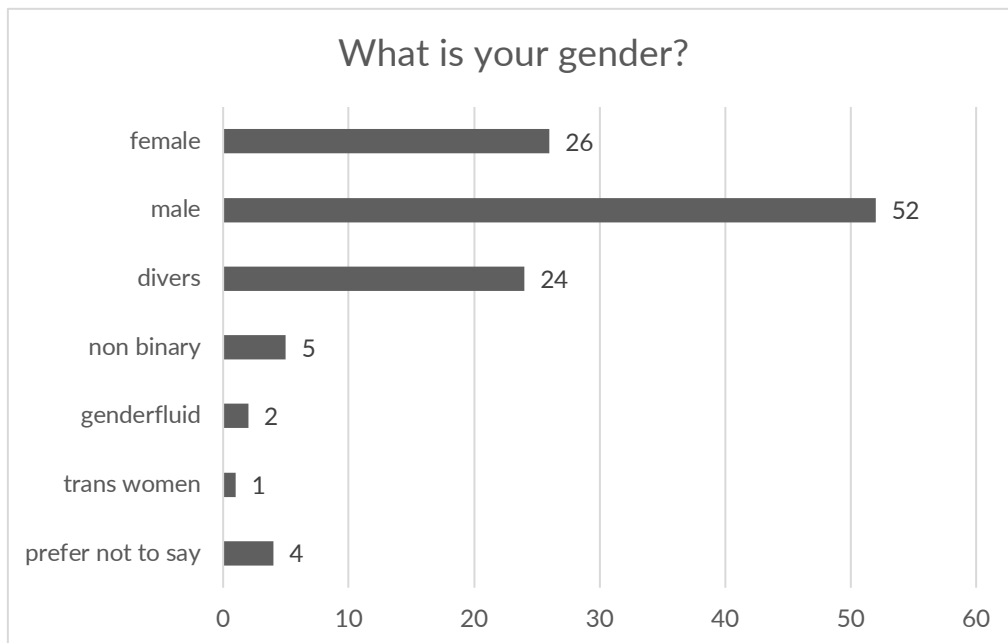
101	Greece	I often fail to describe this game and story to other people, and it has left me with a very particular and unique taste. It is calming, yet aggravating, it is painful to play, yet heart-warming to experience. I felt powerless standing in Mae's shoes, often enduring her brash choices and other social failures. However, I realize she is her own person, and I am but a passenger in on her journey. She and the other characters are extremely believable and in turn make a very coherent and bittersweet story.
102	USA	Just that it's an amazing game!
103	USA	I adore this game and it's portrayal and exploration of mental health and societal issues, and feel it's one of the most relatable stories I've experienced in any media, closely reflecting aspects of my own life during my late teens and early 20s.
104	UK	I think Night in the Woods is a fantastic insight into mental health. It feels natural and authentic. A deep drive into the way that you can never tell what's happened to people below the surface. It's a masterpiece, I play every year
106	UK	I think even if I can't see much relatability, or remember much at the moment, the game definitely struck me, and has created a memory.
107	USA	I don't fully understand my relationship with the game. But I do know that after beating the game it triggered a long difficult mental breakdown, which culminated in me actually reaching out to get help for my mental health crises. So regardless of why it triggered this, all I know is I wouldn't have ended up reaching out for help without it, and maybe would have made some very brash decisions
109	USA	Mr. Chazokov really reminds me of my dad, and I've always had that sort of "lets just chill and have some kind of bonding and learning experience" so the stargazing segments really hit me, as me and my dad would just sort of do stuff like that some times. Also, the general "oh this town is slowly falling apart towards capitalistic ideals" is something I do really feel strongly about. I see that almost everywhere in my life, and I can't help but to feel bad about that.
111	Germany	Das Spiel ist sehr "relatable" und ich mag es auch sehr, aber ich habe das Gefühl es lässt einen ein bisschen allein mit diesem Gefühl der Verzweiflung und Aura von Nihilismus. Ich war an einem guten Punkt zu dem Zeitpunkt, wo ich das Spiel gespielt habe, aber ich habe das Gefühl gerade diese "relatability" kann einen auch noch mehr in ein Loch reißen. Ich fand die Kult-Story irgendwie unnötig und nicht wirklich "relatable". Aber so sehr gestört hat es auch nicht.

112	Italy	<p>I think the ending of the game is often misunderstood. The protagonists don't do that much to destroy the cult, and are ultimately just witnesses to their demise. Putting aside the social and economic critic that I don't think I'm qualified enough to analyze, the main theme of the ending is the duality of Mae and the cult: the cult is self destructive (Lurv, Eide, etc.) and hurts others (Casey, etc.) to feed their delusions of a better future - delusions driven by the constant fear of death and decay Mae feels as well. Mae witnesses everything that happens, and accepts that if she really wants to stand up to her fears, she has to care for something (herself, her friends, her family, music, or whatever she decides to). The cult on the other hand only cares about a past that is already dead, something that doesn't exist, all the while destroying the present. Thus the protagonists seeing what they could become if they succumb to their negative emotions, have a frame of reference to not commit the same mistakes.</p> <p>Moral of the story? Don't skip history class, kids! /s</p>
113	USA	<p>The music provided nostalgia, like the fireflies and welcome to possum springs tracks. I listen to the soundtracks often. Also, I always play it in the fall, the atmosphere in the game makes me want to play is as soon as the leaves start to fall.</p>
114	USA	<p>This game has been part of my life for 4 years now and seriously influenced my personality. This probably isn't the place for details on that, but I think my day-to-day life would be a lot unhappier if I hadn't found this game. Also, here's an excerpt from the r/NITW discord server:</p> <p>"I don't think any of us here are like any of em [the cast] because they are characters, yet, but its almost like they represent the extremes within us all" -Collie</p>

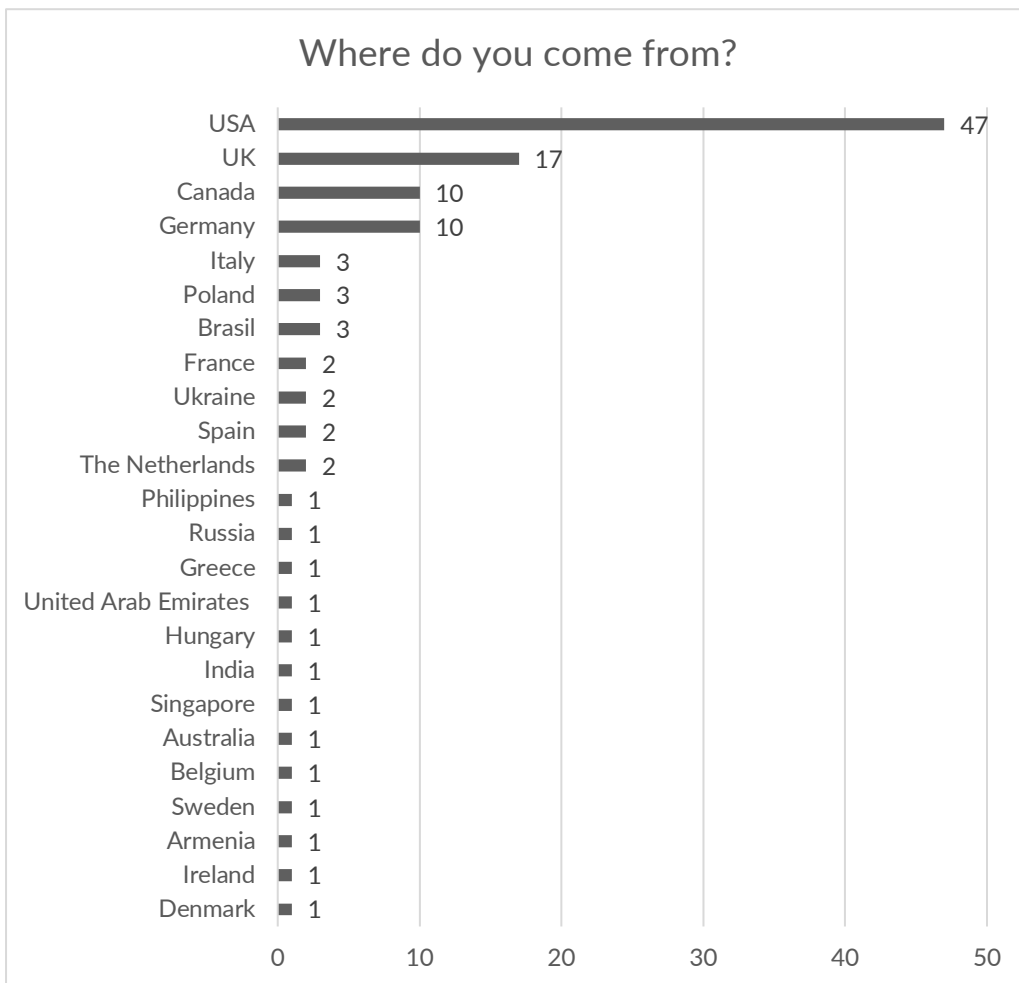
Frage 11



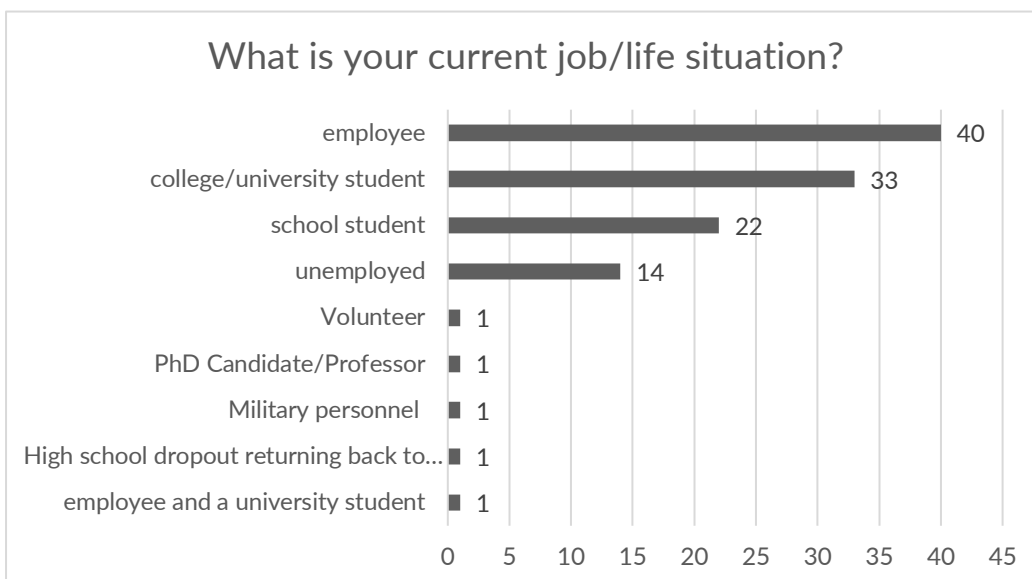
Frage 12



Frage 13



Frage 14



Frage 15

