

Observation

BIG BROTHER IM ALL

Der SciFi-Thriller besticht mit dichter Atmosphäre und einer beklemmend gut erzählten Geschichte. Spielerisch wandelt sich die Odyssee aber schnell in eine Tortur im Weltraum. Von Manuel Fritsch

Genre: **Puzzle-Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **No Code** Termin: **21.5.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Epic Store)**

Was für eine erfrischende Idee: Im SciFi-Thriller Observation des schottischen Indie-Studios No Code übernehmen wir die Rolle von SAM (nicht verwandt oder verschwägert mit HAL). SAM ist die Computerintelligenz an Bord der internationalen Raumstation »Observation«. Nach einem Zwischenfall scheint die Astronautin Dr. Emma Fisher die einzige Überlebende zu sein und wir ihr einziger Ansprechpartner. Die Lebenszeichen der restlichen Crew sind nicht zu orten – was die Solarpanels zerstört hat: unklar. Gemeinsam mit Emma sollen wir nun herausfinden, was vorgefallen ist. Wie aus dem Nichts erscheinen daraufhin grelle geometri-

sche Symbole, die von einem ohrenbetäubenden Lärm begleitet werden, die Station überfluten und Mensch und Maschine außer Gefecht setzen. Als Emma unser Betriebssystem neu startet – stilecht mit Bootsequenz im Ascii-Grafiksatz – verrät uns ein Scan, dass nicht nur wichtige Teile der Station, sondern auch ein Großteil unserer Programmierung zerstört wurde. Ein findiger Trick der Entwickler, uns so nach und nach in die einzelnen Systeme der Station einzuführen und den Check der eigenen Routinen als (gut gemachtes) Tutorial zu tarnen.

Körperloser Weltraum-Voyeur

Die Tatsache, dass wir nicht Emma, sondern eine körperlose Intelligenz spielen, sorgt für spielerische Innovation: Als Bordcomputer haben wir Zugriff auf alle fest installierten Kameras. Per Tastendruck wechseln wir zwischen den Modulen hin und her, um Emma bei ihrer Mission zu begleiten. Diese stellt uns fortlaufend typische Computer-Anfragen, die wir dann mithilfe unserer internen Module beantworten. »Sam, wieso geht die Verbindungsluke zu Modul UNC-04 nicht

auf?« oder »Sam, überprüfe die Werte des Fusions-Reaktors in Modul 3«.

So komplex es auch klingen mag: Das Lösen dieser Aufgaben funktioniert ähnlich simpel wie in einem Point&Click-Adventure. Um die Luke für Emma zu öffnen, suchen wir mit der Kabinenkamera nach einem angepinnten Dokument im Crew-Quartier. Der handschriftliche Aufschrieb zeigt uns die Überbrückungscodes, also zoomen wir ran und scannen das Papier. Einen Kamerawechsel später blicken wir erneut auf die Luke und verbinden unsere Software mit dem Schließmechanismus der Tür. Daraufhin erwartet uns ein banales Minispiel, bei dem wir die auswendig gelernten Schlangenmuster des Dokuments auf ein Raster einzeichnen. Diese Aufgaben bieten wenig bis keine spielerische Herausforderung und wirken im Kontext einer Raumstation selten wirklich sinnig. Wie eine clevere Intelligenz fühlen wir uns dabei jedenfalls nicht.

Planlos 9 from Outer Space

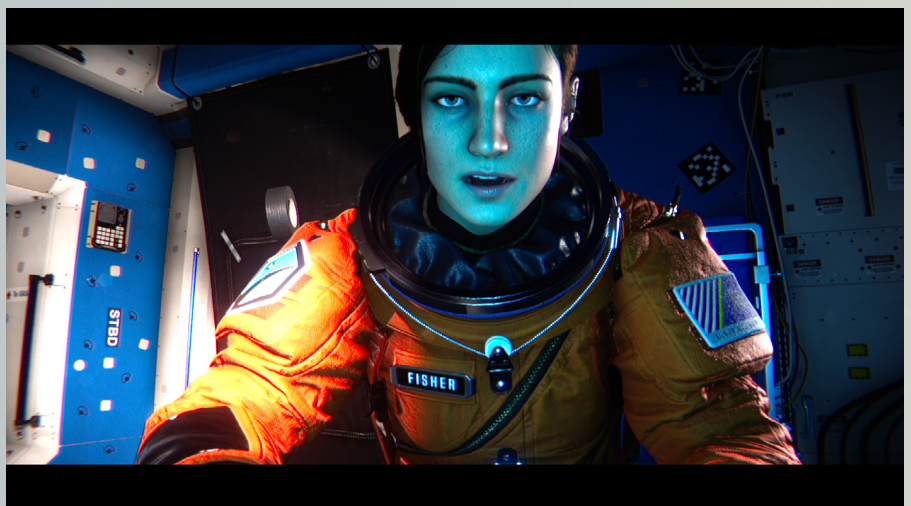
Die Mechaniken, die uns Emma bzw. das Spiel nach und nach aufgibt, sind optisch



Manuel Fritsch
@manuspielt



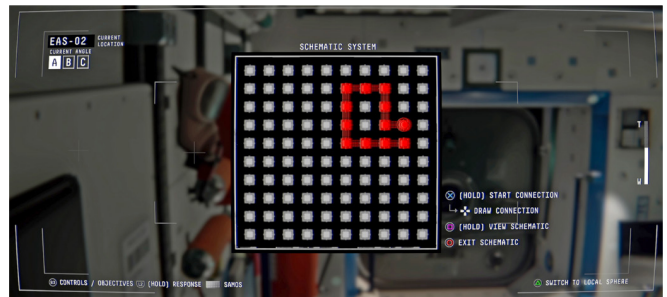
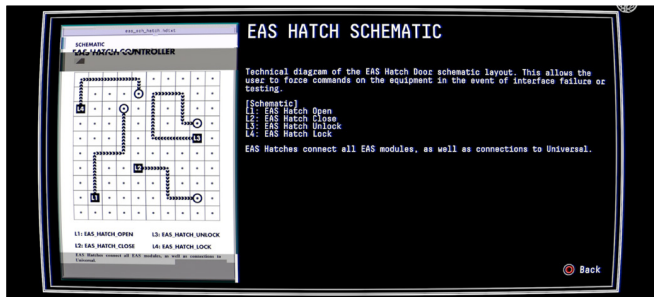
So sehr ich die beklemmende Atmosphäre auf der Raumstation in Observation auch mag, so richtig gut funktioniert das Spiel für mich nur in den Momenten, in denen mir das Spiel die Kontrolle entreißt und ich passiver Beobachter bin. Dann verfolge ich die spannende und packende SciFi-Geschichte um die mysteriösen geometrischen Lichter aus dem All mit großer Freude. Ich will wissen, was mit der Crew passiert ist, und herausfinden, was sich hinter dem Geheimnis befindet. Was mich allerdings nicht interessiert und massiv genervt hat, sind die zahlreichen Minispiele, die mir das Spiel in den Weg wirft. Dabei enttäuscht mich vor allem, dass aus der fantastischen Idee, die KI zu spielen, so wenig gemacht wurde. Ich bin eine riesige Raumstation mit Tausenden von komplizierten Subroutinen und Kameras! Aber das Gefühl, das mir Observation beim Spielen vermittelt, lässt mich denken, ich würde eine Lernsoftware zur Einschulung testen.



Dr. Emma Fisher ist die einzige Überlebende an Bord der Observation. Oder vielleicht doch nicht?

Schema F

Sobald wir die Pläne für eine Luke in einem Laptop gefunden haben, können wir sie per Nachmal-Minispiel steuern.



ansprechend und kreativ umgesetzt. Mal fangen sie den Charme alter DOS-Oberflächen ein oder erinnern an frühe Windows-3.11-Software. Die eigentliche Puzzle-Mechanik kommt dabei aber nie über ein simples Anklicken von ein paar Schaltflächen oder das korrekte Einstellen von gefundenen Zahlencodes hinaus. Grundsätzlich wäre der niedrige Schwierigkeitsgrad und die damit verbundene Zugänglichkeit zu begrüßen, wenn dadurch die Geschichte und die Atmosphäre des Spiels in den Vordergrund rücken würden. Was aber nicht der Fall ist, denn die Such- und Rätselpassagen nehmen einen Großteil der rund fünfstündigen Spielzeit ein. Die beklemmende Enge der Raumstation und das minimalistische Sounddesign haben uns dagegen ab der ersten Sekunde in ihren Bann gezogen. Leider wurde unsere aufkeimende Begeisterung für die Erzählung und die Stimmung durch den immer gleichen Rhythmus aus Umgebung absuchen, kombinieren und mechanischem Minispiel ständig torpediert. Es ist uns mehrere Male passiert, dass wir über 20 Minuten planlos die immer gleichen Räume der Station penibel abgesucht haben, ohne das Objekt von Emmas Begierde zu finden. Die in den Zwischensequenzen aufgebaute Spannung und Dramatik wird so meist im Keim erstickt. Da es stets nur eine richtige Lösung und nur einen Pfad gibt, um die Geschichte voranzutreiben, sind solche

zählen Phasen des Leerlaufs eher die Regel als die Ausnahme. Wir hätten uns ein dynamisches Hilfesystem gewünscht, damit Emma uns als SAM in solchen Situationen stärker in die richtige Richtung schubst.

Moonwalk für Anfänger

SAM ist zwar körperlos, für Ausflüge ins All lässt sich die KI jedoch auf handliche Space-Drohnen transferieren, die in klassischer First-Person-Steuerung eine freie Bewegung im Raum ermöglichen. Spielerisch bietet aber auch diese Perspektive keine Abwechslung zur gewohnten Kameraansicht – allerdings sorgen die Flugsequenzen für ein zusätzliches Frustrationspotenzial, denn es ist ein Leichtes, sich auf der Station zu verlaufen. So realistisch Observation auch das Aussehen einer echten Raumstation einfangen mag, ein wenig mehr Abwechslung in den Abschnitten der Station hätten bei der Orientierung geholfen. Waffen oder Werkzeuge stehen uns als fliegende Knutschkugel nicht zur Verfügung. Mit der Boost-Funktion können wir lediglich an genau einer Stelle im Spiel ein Lüftungsgitter aus den Fugen heben. Ansonsten überwiegt auch hier die Dreifaltigkeit der Monotonie: Objekt finden, mit System verbinden und Minispiel absolvieren. Dass wir dabei nicht scheitern können, sorgt für einen Spannungsabfall.

Observation bietet einen erfrischend innovativen Ansatz und punktet mit einer

überzeugenden SciFi-Atmosphäre. Mechanisch bleibt das Story-Experiment jedoch zu oft auf dem Niveau eines Wimmelbildspiels im All hängen, bei dem man nach dem Finden des gesuchten Objekts zur Strafe auch noch ein fades Schieberätsel lösen muss. Schade, dass der Erzählfluss und die spannende Geschichte um die mysteriösen Zeichen aus dem All ständig von unserem kläglichem Versuch, eine künstliche Intelligenz zu simulieren, unterbrochen werden. Wir überlassen die Kontrolle der KI das nächste Mal dann doch wieder dem Computer und schauen stattdessen lieber noch einmal »2001: Odyssee im Weltraum« an. ★

OBSERVATION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3240 / AMD FX-4300
Geforce GT 640 / Radeon HD 7750
4 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 6600K / AMD Ryzen 3 2200G
Geforce GT 960 / Radeon HD 570
8 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



professionelle und gute englische Sprecher toll eingefangener Retro-Charme glaubhaftes Stationsdesign Inszenierung, stimmige Störfilter steife Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN



niedrige Lernkurve komplett gewaltfrei stets nur ein möglicher Lösungsweg hoher Frustrationsfaktor durch langwierige Suchaufgaben belanglose, wenig fordernde Minispiele

BALANCE



gutes Tutorial stockender Spielfluss kein Scheitern möglich, hoher Leerlauf Bordsysteme immer nur in der richtigen Situation verfügbar fehlendes Hilfesystem

ATMOSPHERE / STORY



spannender SciFi-Thriller beklemmende Atmosphäre Spannungsbogen glaubhaft geschriebene Audio-Tagebücher der Crew untypischer, befremdlicher Alien-Horror

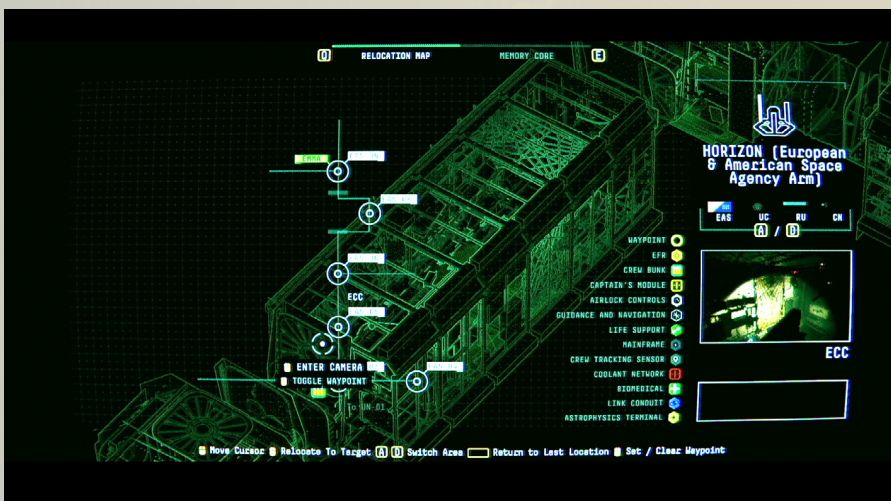
UMFANG



fünfstündige Kampagne sammelbare Audioslogs keine Kapitelwahl oder mehrere Speicherstände Cutszenen lassen sich nicht überspringen wenig bis kein Wiederspielwert

FAZIT

Faszinierende Grundidee als packender SciFi-Thriller. Nimmt sich mit faden Minispielen und frustrierenden Suchaufgaben selbst den Schwung.



Auf der Übersichtskarte der Station springen wir als Sam schnell von Modul zu Modul.