

Gamedec

PILLEN GEGEN PINKELN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Anshar Studios** Entwickler: **Anshar Studios** Termin: **16.9.2021**

Das textbasierte Rollenspiel setzt genau wie Disco Elysium auf eine starke Detektivstory, vielfältige Charaktere und Entscheidungsfreiheit. Dabei soll jeder Spieler seine eigene Geschichte schreiben. Denn in Gamedec gibt es kein Richtig oder Falsch. Von Natalie Schermann

In Gamedec spielt ihr einen Detektiv in einer dystopischen Version von Warschau, löst Fälle und verfolgt Kriminelle – und das sowohl in der Realität als auch in virtuellen Spielwelten. Wir haben ausführlich mit Jakub Kwinta und Krzysztof Wojdyla von Anshar Studios gesprochen und die neue Demoversion gespielt. Wir verraten euch, wie die Welt von Gamedec funktioniert und warum besonders Fans von Disco Elysium das Rollenspiel im Blick behalten sollten.

Gamedec erinnert durch Prämisse, Gameplay und Tempo an ein in ein Cyberpunk-Gewand gekleidetes Disco Elysium. Und tatsächlich ließen sich die Entwickler für ihr Projekt inspirieren: »Gamedec und Disco Elysium sind sich ziemlich ähnlich, nicht nur was die Platzierung der Kamera angeht, sondern auch was das Gameplay betrifft. Dessen sind wir uns bewusst«, bestätigt Jakub Kwinta, PR-Manager von Anshar Studios.

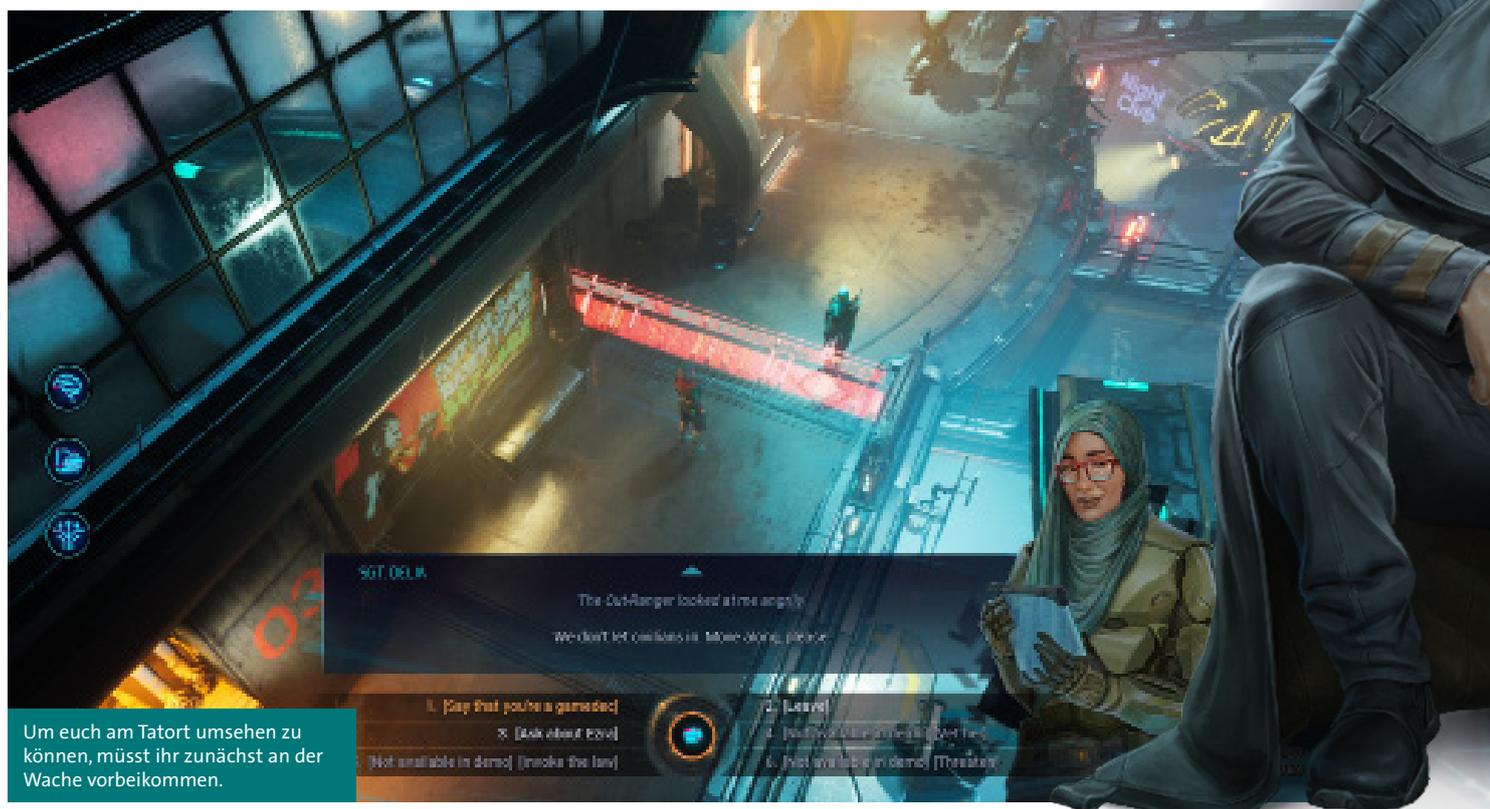
Wie in Disco Elysium verzichten die Entwickler auf Actionszene und konzentrieren sich in erster Linie auf die Erzählung, die der Spieler in seinem eigenen Tempo erleben kann. Genau wie das Detektivrollenspiel ist auch Gamedec sehr textlastig und bietet dem Spieler unterschiedliche Möglichkeiten, zum Ziel zu kommen.

Das Realium und Virtualium

Als sogenannter Gamedec – also Game Detective – ist es eure Aufgabe, Fälle zu lösen und kriminellen Machenschaften auf den Grund zu gehen. Und das sowohl in der realen Welt, dem sogenannten Realium, als auch in virtuellen Spielwelten, dem Virtualium. Dieses Konzept und das gesamte Universum von Gamedec basieren übrigens auf den gleichnamigen Büchern des polnischen Autors Marcin Przybylek. Anders als in den Büchern soll es im Spiel aber nicht um einen

bestimmten Gamedec und seine Geschichte gehen. Vielmehr soll es den Spielern möglich sein, einen Detektiv zu erstellen und eigene Entscheidungen im Laufe des Spiels zu treffen, aus der sich eine ganz individuelle Erzählung ergibt. »You are the sum of your choices« (dt.: Du bist das Ergebnis deiner Entscheidungen) lautet der Slogan von Gamedec. Und genau darum geht es den Entwicklern: »Ihr erstellt eure eigenen Geschichten und eure eigenen Konflikte«, beschreibt es Krzysztof Wojdyla, PR-Spezialist von Anshar Studios.

Viele Hintergrundinformationen aus den Büchern können auch im Spiel als Kodexeinträge gefunden werden, die mehr über die Welt, ihre Eigenheiten und ihre Bewohner verraten. Die Entwickler wollen für die Kenner der Bücher auch einige Easter Eggs im Spiel verstecken. Bisher sind die Werke von Mar-

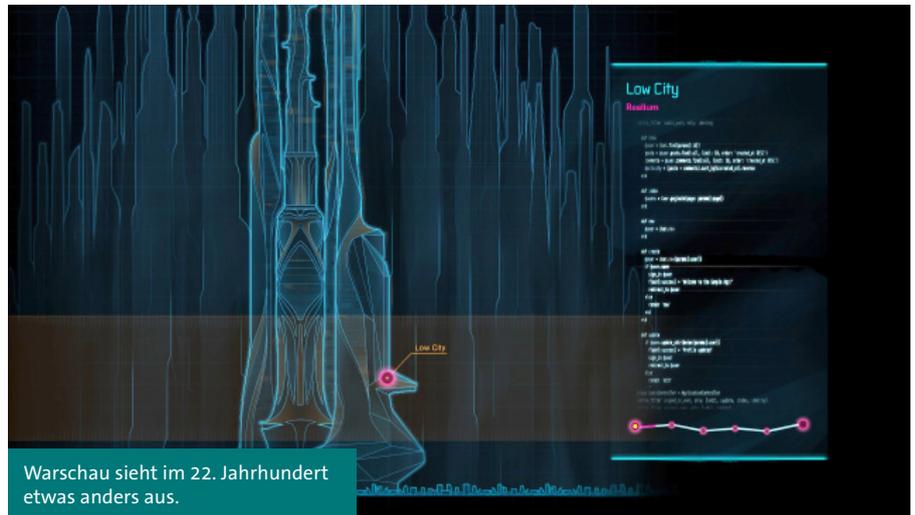


Um euch am Tatort umsehen zu können, müsst ihr zunächst an der Wache vorbeikommen.

cin Przybyłek nur auf Polnisch erhältlich. »Wir haben unseren Backern auf Kickstarter versprochen, die ersten zwei Bücher, auf denen unser Spiel hauptsächlich basiert, ins Englische zu übersetzen«, erzählt Jakub. Wer also tiefer in das Gamedec-Verse eintauchen möchte, sollte die Bücher im Hinterkopf behalten. Aber auch ohne Vorwissen lässt sich Gamedec laut Entwickler problemlos spielen.

Cyberpunk im Gamedec-Verse

Auffällig ist, dass es in der Welt von Gamedec im Vergleich zu anderen Cyberpunk-Spielen keine Cyberware oder Augmentierungen gibt. Das liegt am Hintergrund des Gamedec-Erfinders Marcin Przybyłek. Der polnische Autor absolvierte nämlich ein Medizinstudium an der Warschauer Universität und ist überzeugt, dass Cyberware in der Realität gar nicht funktionieren würde. Unser Körper würde die Fremdkörper abstoßen, und wir müssten Unmengen an Medikamenten schlucken, erklärt Krzysztof Wojdyla. Deshalb verzichtet Marcin Przybyłek in seinem Gamedec-Universum auf jegliche Implantate und betrachtet virtuelle Welten aus einer neurologischen Perspektive. »Er bediente sich seines Wissens darüber, wie unser Gehirn funktioniert«, erzählt Wojdyla.



Warschau sieht im 22. Jahrhundert etwas anders aus.

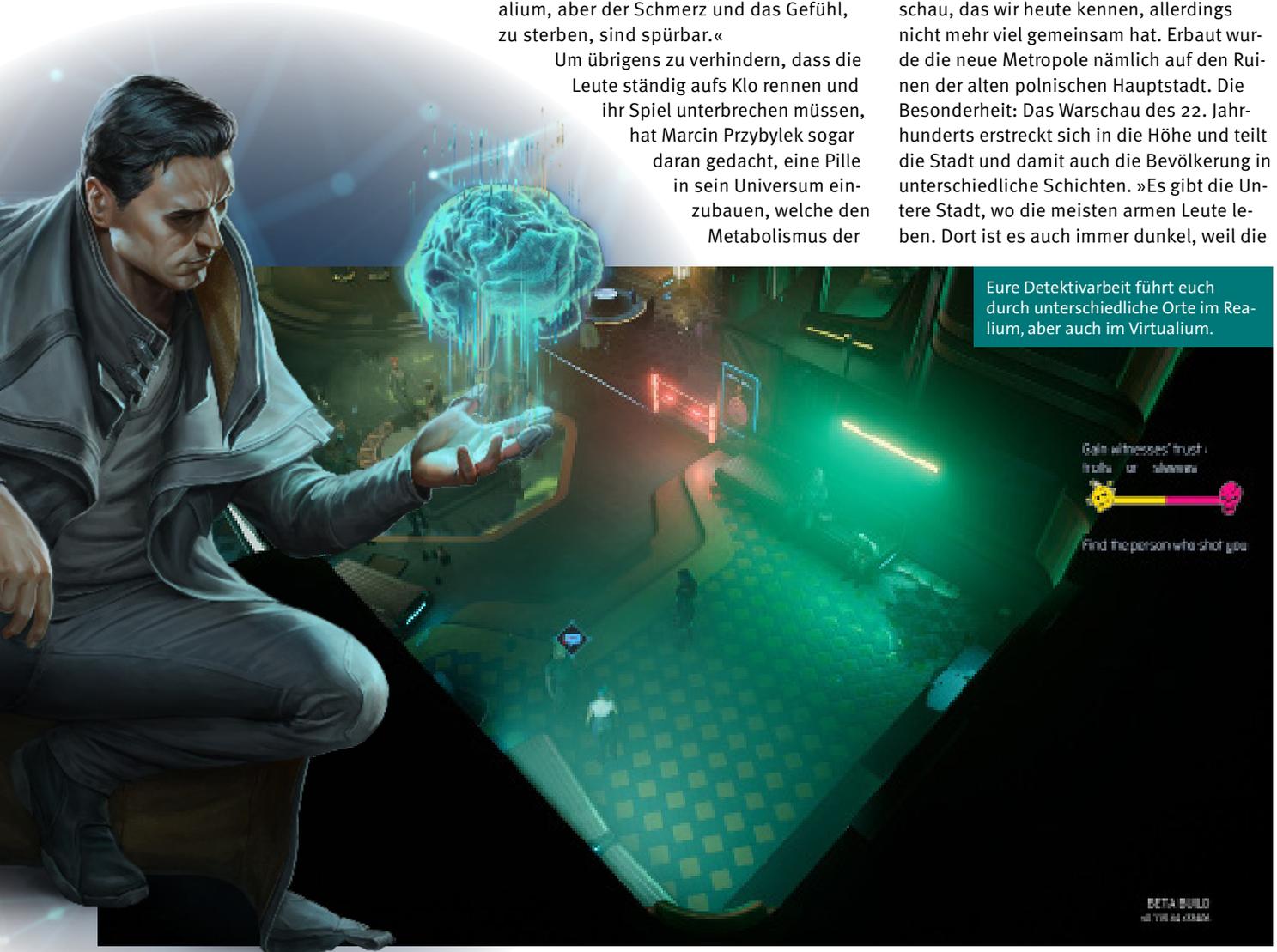
Um in das Virtualium zu gelangen, legen sich die sogenannten Spieler auf ein Sofa, das sehr stark an den Animus aus Assassin's Creed erinnert. Diese Spieler werden also an den Cyberpunk-Animus angeschlossen, und bestimmte Regionen ihres Hirns werden so stimuliert, dass sie beispielsweise sogar im Virtualium realen Schmerz empfinden können. »Es gibt zum Beispiel das virtuelle Spiel Twisted and Perverted«, erzählt Wojdyla. »Wenn man dort stirbt, dann passiert zwar nichts mit dem Körper im Realium, aber der Schmerz und das Gefühl, zu sterben, sind spürbar.«

Um übrigens zu verhindern, dass die Leute ständig aufs Klo rennen und ihr Spiel unterbrechen müssen, hat Marcin Przybyłek sogar daran gedacht, eine Pille in sein Universum einzubauen, welche den Metabolismus der

Spieler verändert. So sind auch längere Spiele-Sessions kein Problem. »Es gibt sehr viele solcher Kleinigkeiten, an die man bei Cyberpunk gar nicht denkt«, sagt Wojdyla. »Aber Marcin macht sich darüber gründlich Gedanken und erschafft damit wahrscheinlich eine genauere Zukunftsspiele als die meisten anderen Cyberpunk-Spiele.«

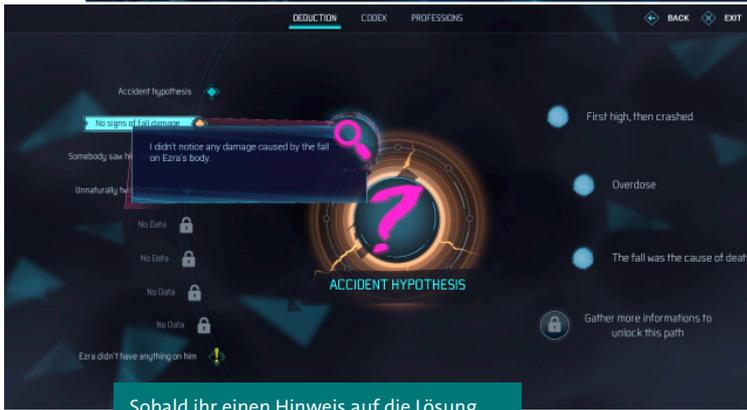
Das Warschau des 22. Jahrhunderts

Die Story von Gamedec spielt im Warschau des 22. Jahrhunderts, das mit dem Warschau, das wir heute kennen, allerdings nicht mehr viel gemeinsam hat. Erbaut wurde die neue Metropole nämlich auf den Ruinen der alten polnischen Hauptstadt. Die Besonderheit: Das Warschau des 22. Jahrhunderts erstreckt sich in die Höhe und teilt die Stadt und damit auch die Bevölkerung in unterschiedliche Schichten. »Es gibt die Untere Stadt, wo die meisten armen Leute leben. Dort ist es auch immer dunkel, weil die

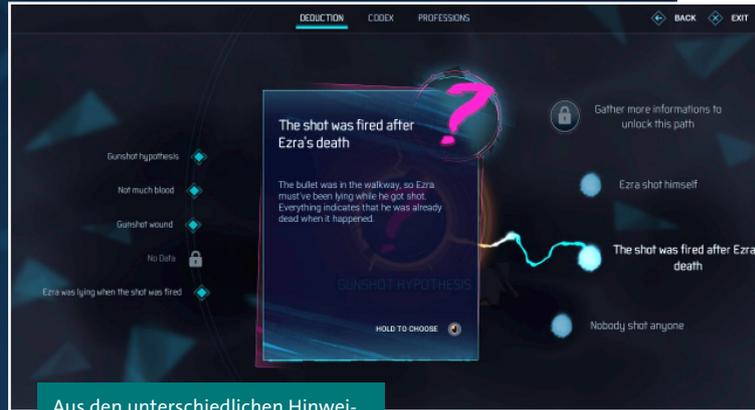


Eure Detektivarbeit führt euch durch unterschiedliche Orte im Realium, aber auch im Virtualium.

DETEKTIVARBEIT DER ZUKUNFT



Sobald ihr einen Hinweis auf die Lösung eines Falls gesammelt habt, hinterlegt Gamedec diesen fein säuberlich für euch.



Aus den unterschiedlichen Hinweisen müsst ihr anschließend eine Hypothese formen.



Habt ihr genug Theorien über den Tatverlauf in euren Daten, könnt ihr euch für eine Auflösung entscheiden.



Die vermeintliche Auflösung treibt dann die Geschichte für euch voran, egal ob ihr Recht hattet oder nicht.

Sonne bis dorthin nicht durchdringt«, erzählt Krzysztof Wojdyla. »Dann gibt es noch die Mittlere Stadt und natürlich noch die Hohe Stadt mit all den schönen Ausblicken auf den Himmel und die Sonne.« Jakub Kwinta fügt hinzu: »Je nachdem, welchen Status du in der Gesellschaft hast und in welcher Schicht du lebst, hast du auch Zugang zu bestimmter Technologie.« Ein reicher Bewohner Warschaws kann sich bessere Sessel für virtuelle Spiele leisten und auch problemlos mehrere Tage am Stück im Virtualium verbringen.

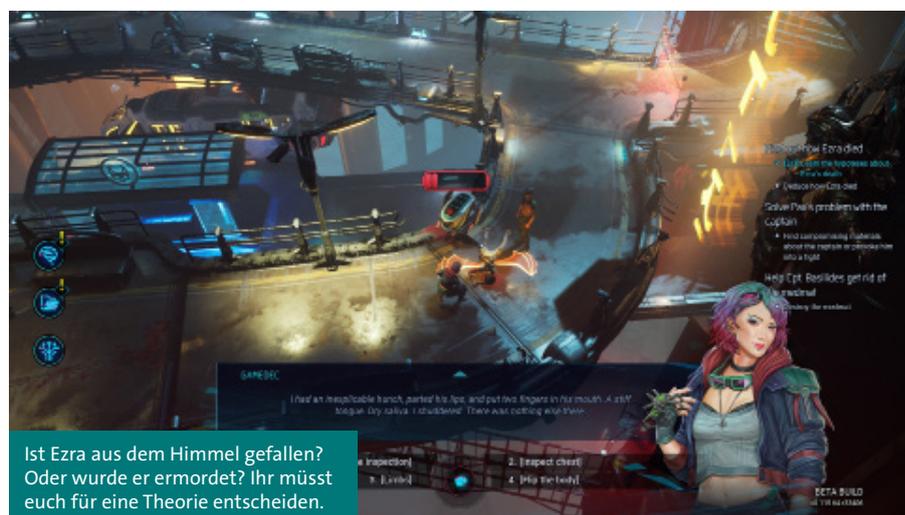
Die virtuellen Welten sind zahlreich. Vom Wilden Westen bis hin zu den brutalsten und perversesten Fantasien kann alles besucht werden. Eure Untersuchungen führen euch durch diese unterschiedlichen Welten, in denen ihr es mit verwöhnten Unternehmern, besorgten Eltern, gewalttätigen Gangs und korrupten Konzernen zu tun bekommt.

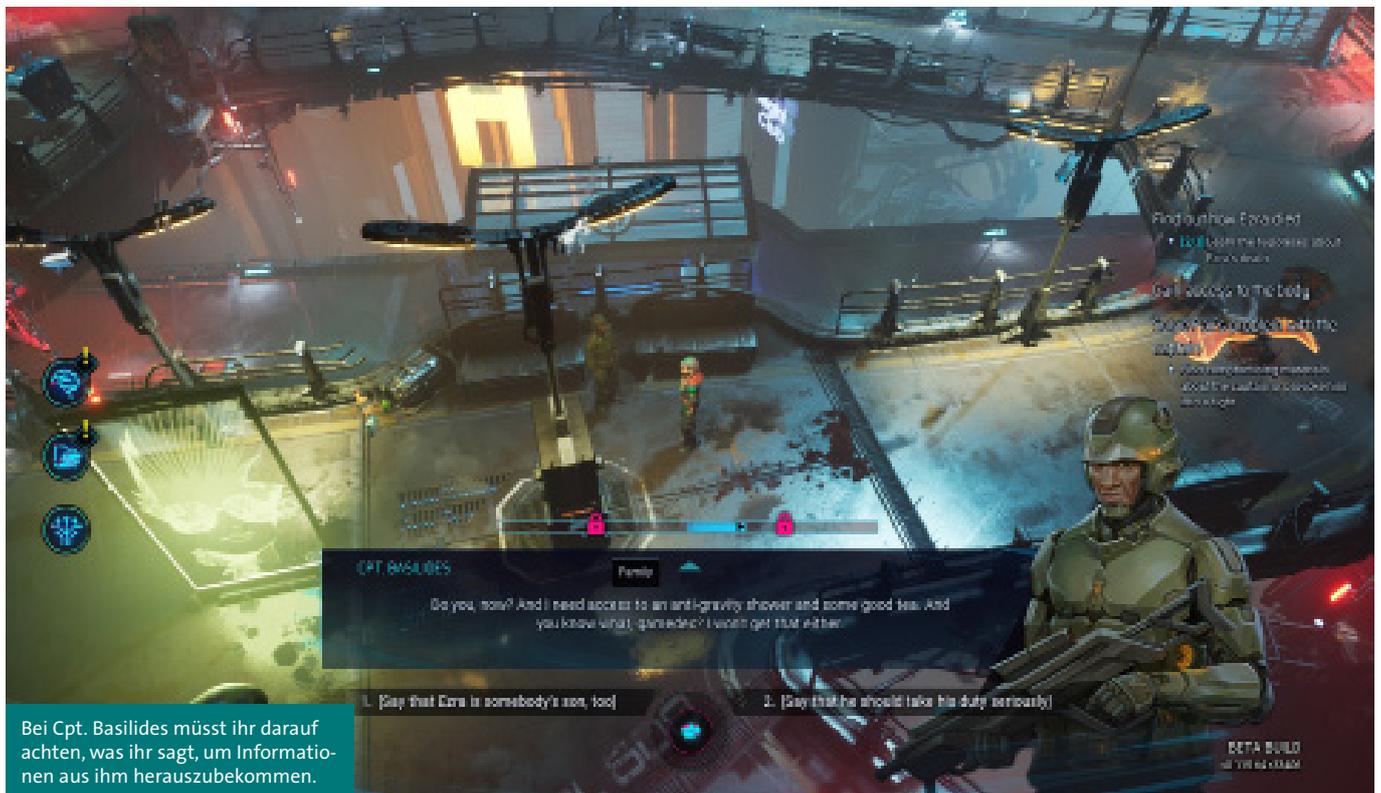
Kein Richtig oder Falsch

Um in der Geschichte von Gamedec voranzukommen, müsst ihr – sowohl im Realium als auch im Virtualium – Hinweise sammeln, mit Zeugen sprechen und aus diesen Informationsfetzen eine Hypothese formen und letztendlich eine Auflösung ableiten. In der Demo etwa untersucht ihr den Tod von Ezra Onai. Zunächst sucht ihr euch Hinweise zu-

sammen: Was könnt ihr nach der Untersuchung der Leiche feststellen? Was sagen die Zeugen? Je mehr Hinweise ihr findet, desto mehr Hypothesen schaltet ihr frei. Habt ihr genug Hypothesen aufgestellt, geht es nun darum, eine Lösung daraus abzuleiten. War es Selbstmord? Ein Unfall? Oder wurde Ezra vorsätzlich von jemandem ermordet? Die Entscheidung liegt ganz bei euch. Dabei müsst ihr nicht mal alle Hinweise suchen, wenn ihr das nicht wollt. Wenn für euch eine Theorie plausibel klingt, dann könnt ihr

euch dafür entscheiden. In Gamedec gibt es kein Richtig oder Falsch. »Die Idee hinter der verzweigten Geschichte ist, dass es unmöglich für den Spieler sein soll, einen Fall zu vermasseln«, erklärt Krzysztof Wojdyla. »Ihr könnt der beste Detektiv sein, jeden Hinweis und jede Information finden – oder ihr seid faul, findet zwei Hinweise und gebt euch mit der nächstbesten Lösung zufrieden. Die Geschichte geht in jedem Fall weiter.« Doch jede Entscheidung zieht auch bestimmte Konsequenzen nach sich.





Bei Cpt. Basilides müsst ihr darauf achten, was ihr sagt, um Informationen aus ihm herauszubekommen.

Die Fähigkeiten des Gamedec

Um an Hinweise und Informationen zu kommen, ist es wichtig, mit den Einwohnern Warschaus zu kommunizieren. Doch nicht jeder ist von Anfang an bereit, mit euch zu reden. Schon in der Demo treffen wir auf Charaktere wie etwa Dr. Pax, der euch keine Auskunft geben möchte, weil er sich durch die Anwesenheit seines alten Bekannten Captain Basilides gestört fühlt. Und auch umgekehrt möchte Cpt. Basilides die nervige Drohne von Dr. Pax loswerden. Ihr habt nun also mehrere Möglichkeiten, voranzukommen. Wie ihr das anstellt, ist euch überlassen. Ihr könnt die Drohne zerstören oder einen Streit mit dem Captain anfangen.

Manche Charaktere müsst ihr erst davon überzeugen, mit euch zu sprechen. Dabei erscheint eine Leiste über dem Dialogfeld mit zwei Schlössern. Diese Schlösser verraten euch, wie ihr einen Charakter verärgern oder für euch gewinnen könnt. Captain Basilides scheint sich nicht für Familienkram zu interessieren, ist aber sehr pflichtbewusst. Wenn ihr ihm jetzt also erzählt, er würde seine Pflicht nicht ernst nehmen, könnt ihr ihn davon überzeugen, euch zu helfen.

Doch nicht jede Dialogoption ist gleich zu Beginn verfügbar. Und hier kommen die Fähigkeiten und Aspekte ins Spiel. Ähnlich wie in Disco Elysium benötigt ihr bestimmte Fähigkeiten, um durch euren Charme, eure Stärke, Expertise oder Empathie spezifische Antworten oder Taten freizuschalten. Fähigkeiten lassen sich durch die sogenannten Aspekte freischalten. Diese Aspekte funktionieren wie Erfahrungspunkte, die ihr im Laufe des Spiels sammelt. Zeigt ihr beispielsweise in Gesprächen mit Charakteren viel Empathie, erhöht ihr eure Aspekte in diesem Bereich. Entscheidet ihr euch für

eine harsche oder gar brutale Herangehensweise, erhöht ihr eure Punkte im dazugehörigen Bereich. Für die Fähigkeiten benötigt ihr jetzt jeweils Punkte aus einer bestimmten Kategorie. Wollt ihr also eine medizinische Fähigkeit freischalten, braucht ihr zehn Aspektpunkte in der Kategorie Medizin. In einem Durchlauf soll es laut Entwickler nicht möglich sein, den gesamten Fähigkeitsbaum freizuspielen. Aber etwa zwei Zweige sollen sich komplett füllen lassen.

Demoverision und Release

Ende März veröffentlichten die Entwickler bereits ihre zweite Demo und kündigten den endgültigen Release-Termin von Gamedec an. Das Cyberpunk-Rollenspiel soll am 16. September 2021 erscheinen. Anspielen könnt ihr es schon jetzt auf Steam oder GOG.com. Übrigens ist auch eine deutsche Übersetzung für die Texte geplant.

In der etwa zweistündigen Demo spielt ihr nur einen kleinen Ausschnitt von Gamedec. Viele der Dialogoptionen und Fähigkeiten sind noch gesperrt und die Entscheidungsmöglichkeiten damit eingeschränkt. Dennoch kann man sich bereits ein gutes Bild davon machen, wie viele Optionen es später mal geben soll, um einen Fall zu lösen. Die eigenen Entscheidungen sollten dabei gut durchdacht werden, denn Charaktere können schnell dazu neigen, nicht mehr mit dem Spieler zu sprechen.

Ob Gamedec eine ähnliche Faszination entfaltet wie das Rollenspielmeisterwerk Disco Elysium, lässt sich nach der Demo noch nicht sagen. Wenn Gamedec allerdings alles einhält, was die Entwickler von Anshar Studios versprechen, dann könnte das eine echte Spieleperle für Fans von stark textbasierten Rollenspielen werden. ★

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Schon die ersten Screenshots, die ich von Gamedec gesehen habe, haben mich stark an Disco Elysium erinnert. Eigentlich spiele ich textbasierte Rollenspiele nicht so gerne, weil das Spielerlebnis schnell mühsam werden kann. Disco Elysium schaffte es allerdings, mich ein ganzes Wochenende lang in seinen Bann zu ziehen. Das Writing, die Charaktere, ihre subtilen Beziehungen und vor allem die Atmosphäre machten das Spiel zu einem einzigartigen Erlebnis. Genau das erhoffe ich mir nun von Gamedec, die kurze Demo hat bereits sehr viel Spaß gemacht. Obwohl die Fähigkeiten und damit die Dialogoptionen stark reduziert waren, hat man bereits eine Menge Möglichkeiten, durch das Spiel zu kommen. Die Demo gibt auch einen guten Vorgeschmack darauf, auf welche Charaktere, Gruppierungen und kuriosen Bekanntschaften (Einhörner!) man in der Welt von Gamedec stoßen kann. Auch die Entscheidungen, die man trifft, fühlen sich wichtig an. Ein falscher Satz, und das Gegenüber spricht nicht mehr mit mir, sodass ich nun eine andere Herangehensweise verfolgen muss, um an mein Ziel zu gelangen.

Ich freue mich schon sehr darauf, tiefer in die Welt von Gamedec einzutauchen, mehr über die Hintergründe der Metropole zu lernen, weitere Fälle zu lösen, unterschiedlichste virtuelle Welten zu besuchen und mich wieder stundenlang in einem atmosphärischen Detektivrollenspiel zu verliehen. Noch 170 Mal schlafen!