

Gamedec

EIN ECHTES ROLLENSPIEL

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Anshar Publishing** Entwickler: **Anshar Studios**
 Termin: **16.9.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft**
 Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –



Das Cyberpunk-Rollenspiel kommt ohne Kämpfe aus, glänzt aber in den Disziplinen, die Genrefans am wichtigsten sind. Von André Baumgartner

Das Kunstleder der Virtualia-Couch schmiegt sich an meinen futuristischen Trenchcoat, der Helm beginnt, meine Körperfunktionen für den Trip in den Cyberspace auf ein Minimum zu reduzieren. Als die Zimmerdecke meines Warschauer Apartments einem strahlend blauen Himmel gewichen ist, beglückwünscht mich ein aufdringlicher Typ mit Wild-West-Rotzbremse zu meinem nagelneuen Bauernhof. Darauf, dass ich sein kitschiges »Yeehaaw« erwidere, kann er lange warten. Ich gebe nur vor, ein neuer Spieler in dieser High-Noon-Bauernsimulation zu sein, denn in Wirklichkeit wurde ich allerdings von verzweifelten Farmern engagiert, um ihre ungewöhnlichen Verbindungsabbrüche zu untersuchen. Eigentlich ein Job wie

jeder andere, aber während meiner Ermittlungen stoße ich auf ein Netz aus Ausbeutung, Kinderarbeit und Cheats.

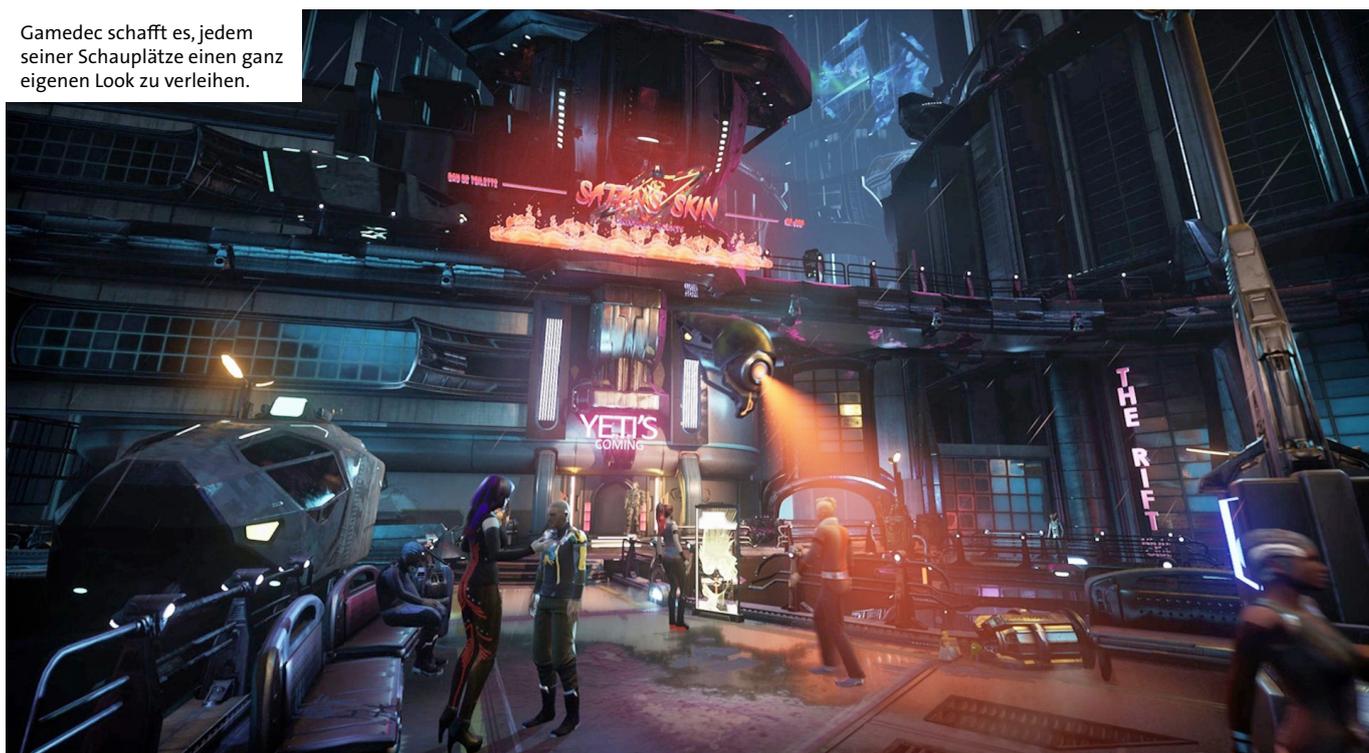
Zehn Welten in einer

Jedenfalls könntet ihr darauf stoßen, wenn ihr euren Beruf als Gamedec ernst nehmt. Der große Clou des Indie-Rollenspiels: Um die Fälle zu lösen, müsst ihr nicht nur in der »normalen« Cyberpunk-Welt ermitteln, sondern euch auch in virtuelle Schauplätze einloggen, wie sie unterschiedlicher kaum ausfallen könnten. Western-, Samurai- oder Sündenpfehlwelt sehen nicht nur anders aus, sondern konfrontieren euch auch mit jeweils eigenen Spielelementen und sogar Benutzeroberflächen. So könnt ihr etwa in

der Westernwelt euren eigenen Bauernhof ausbauen. Mit Betonung auf »könnt«, denn spielerische Freiheit ist das A und O in Gamedec. Im ständigen Wechsel zwischen Real- und Spielwelt fühlt ihr Zeugen auf den Zahn, findet versteckte Botschaften, hackt allerlei Software und formt mit euren Hunderten von Entscheidungen die Persönlichkeit eures adretten Columbos respektive eurer Miss Marple im Jahre 2199.

Auf dem Weg zum Finale birgt jeder Fall sowohl interne Geheimnisse als auch Hinweise auf übergreifende, verborgene Zusammenhänge. Ob ihr diese alle aufdeckt und wie ihr sie im Anschluss deutet, liegt komplett in eurer Hand und wird im Verlauf des Spiels immer herausfordernder. In intuitiven

Gamedec schafft es, jedem seiner Schauplätze einen ganz eigenen Look zu verleihen.





Talente und vergangene Entscheidungen beeinflussen so gut wie jede Interaktion.



Anhand der gesammelten Hinweise (links) treffen wir Schlussfolgerungen.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gute Krimis mögt.
- ... ihr spielerische Freiheit in Dialogen wertschätzt.
- ... gerne öfter durchspielt

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr absolute Lesemuffel seid.
- ... ihr nicht auf Kampfmechanik verzichten könnt

Schlussfolgerungsbäumen wählt ihr aus, was euer Charakter als die Wahrheit ansieht, und in Kombination mit euren nach und nach freigespielten Talenten entscheidet dies über euren jeweiligen Handlungsspielraum.

Die personalisierte Entscheidungsfreiheit

Antwortet ihr patzig oder ratet einfach ungeduldig Passwörter vor euch hin, bis ein Alarm erschallt, steigern sich die Punkte auf eurem »Am liebsten mit dem Kopf durch die Wand«-Konto. Daneben sammelt ihr noch welche für Einfallsreichtum, Kombinationsgabe und Empathie. Gamedec nennt diese vier Attribute leicht verkünstelt Aspekte.

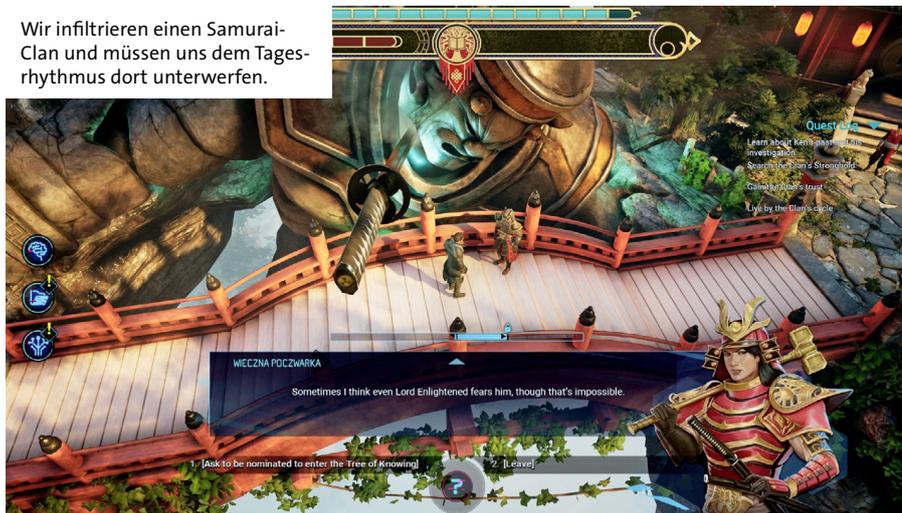
Jede Freischaltung einer Fähigkeit verbraucht eine Mischung aus Aspektpunkten, was entweder dazu führt, dass ihr in Gesprächen gezielt auf eine eurer Fähigkeiten hinarbeitet oder eure Talente passend zu euren Dialogentscheidungen verteilt, denn interessanterweise darf man auch jederzeit auf die ausgegrauten Dialogoptionen klicken. Dann öffnet sich der Talentbaum, in dem ihr flugs die entsprechende Fähigkeit skillen könnt, um die Antwort freizuschalten – sofern genug Aspektpunkte vorhanden sind.

Nach und nach entwickelt ihr euch so zu einfühlenden Seelenkneppern, berechnenden Demagogen, einschüchternden Autoritätspersonen oder gewieften Technikspezialisten. Welche Mischung ihr wählt, ist für ein Weiterkommen letztlich unerheblich, denn einen »Game Over«-Bildschirm gibt es genauso wenig wie eine Kampfmechanik.

Gamedec lebt von seiner vielschichtigen Handlung, die über dutzende Lösungswege in sechs unterschiedliche Enden mündet. Welche euch am Schluss offenstehen und wer dabei an eurer Seite steht, hängt von eurem bisherigen Werdegang ab. Das, in Anführungszeichen, schlechteste Ende verweist durch einen trotzigem Kommentar unserer Figur praktisch schon auf den hohen Wiederspielwert. Zitat: »Eines Tages wird jemand Talentierteres kommen und euch das Handwerk legen!«

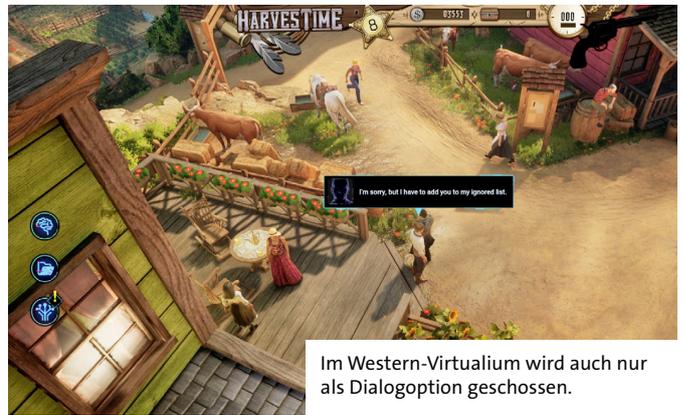
Die Dialoge sind mal mehr und mal weniger elegant geschrieben, vermögen es aber, einprägsame Charaktere zu zeichnen, über die wir auch Tage später noch nachdenken. Eure Wortwahl kann sich auf viele nachfolgende Ereignisse auswirken, wodurch die Schauplätze einen gewissen Puzzlecharme erlangen und wir genau abwägen müssen, wem wir schmeicheln und wen wir uns zum Feind machen. Bei Schlüsselpersonen wird euch diese Dualität sogar als Fortschritts-

Wir infiltrieren einen Samurai-Clan und müssen uns dem Tagesrhythmus dort unterwerfen.



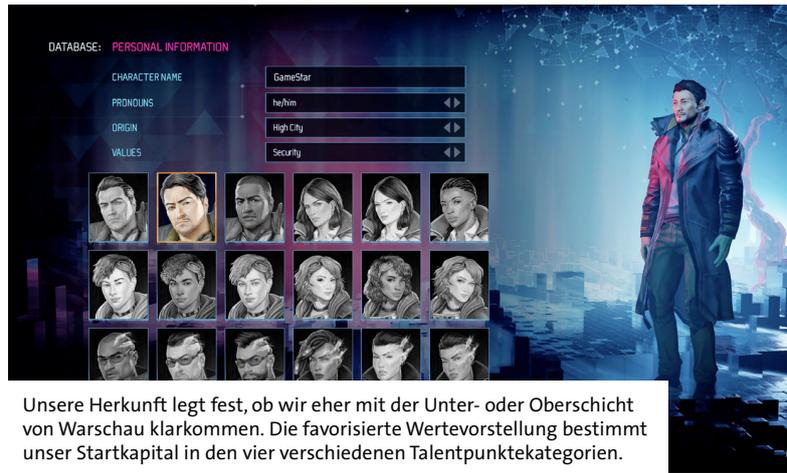


Die grüne Antwort steht uns dank unserer Skillung zur Verfügung.



Im Western-Virtualium wird auch nur als Dialogoption geschossen.

In unserem Apartment sinnieren wir zwischen den Fällen über das Leben und Erlebte.



Unsere Herkunft legt fest, ob wir eher mit der Unter- oder Oberschicht von Warschau klarkommen. Die favorisierte Wertevorstellung bestimmt unser Startkapital in den vier verschiedenen Talentpunktekategorien.

balken über dem Dialogfenster angezeigt. Bei Missfallen wandert die Leiste weiter nach links und umgekehrt. In beiden Richtungen zeigen kleine Vorhängeschlösser an, wann die Person in handlungsrelevantem Maße beeinflusst wurde.

Entlocken wir weder der Umgebung noch den Mitmenschen brauchbare Hinweise, redet sich unsere – in diesem Fall verstopfte – Spürnase eben ein, dass alles mit Regenbögen und Einhörnern endet. Auch wenn es letztere faustdick hinter den Ohren haben, wie wir beim Spielen feststellen mussten. Sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt!

Wie für Detektivgeschichten üblich, führen wir nebenbei auch gerne innere Monologe, in denen die Geschehnisse mal ernst und mal sarkastisch kommentiert werden. Als wir etwa einer angeberischen Samurai-

Clan-Anwärterin ihre Verdienstabzeichen klauen und ihr Konto anschließend für einen Monat bannen, murmeln wir ein hämisches: »Sie hatte recht, die Prüfungen zu bestehen ist wirklich kinderleicht.«

Wer spielen will, muss lesen

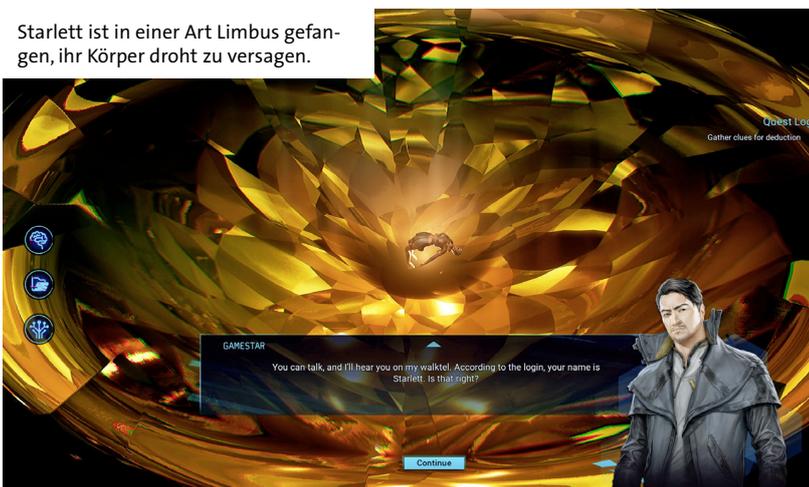
Das Gamedec-Universum gibt es schon seit 2004 und entstammt der gleichnamigen Buchreihe des polnischen Schriftstellers Marcin Przybytek. Entwickler Anshar Studios ist stolz darauf, mit dem Autor zusammenarbeiten zu können und die etwa zehn bis 15 Stunden lange Handlung mit 300.000 Wörtern unterfüttert zu haben. Ein Großteil davon befindet sich in eurem Codex, der zwar auch ignoriert werden kann, aber maßgeblich zur Atmosphäre und dem eigenen Verständnis der Welt und ihrer Bewohner bei-

trägt. Wer sich dem verweigert, mag zwar entlarvende Informationen über sein Gegenüber gefunden haben, dessen Motive aber erst nach dem Dolchstoß erkennen.

Die enorme Anzahl an möglichen Vorgehensweisen hat das Entwicklerteam mit wechselnden Probanden in Dutzenden Pen&Paper-Runden zusammengestellt, in denen die vier Detektivfälle als Szenario dienen. Diese Liebe zum Rollenspiel merkt man dem fertigen Spiel deutlich an, und derart verzweigte und weitreichende Auswirkungen unserer Handlungen haben wir tatsächlich selten erlebt.

Solch ein Spiel schreit förmlich danach, mit einem Rückblick auf die eigenen Entscheidungen zu enden, doch gerade da patzt Gamedec. Zwar bekommen wir einen kurzen Ausblick, was die Konsequenzen

Starlett ist in einer Art Limbus gefangen, ihr Körper droht zu versagen.



MEINUNG

André Baumgartner
@GameStar_de



Gamedec ist nichts für Lesefaule, so viel steht fest. Hat man sich aber mal in das Fachjargon des 22. Jahrhunderts mit Wörtern wie Rendan (digitales Gehirn) und Mοbrium (künstlicher Körper für Gehirne) reingelesen, lässt einen das Universum nicht so schnell wieder los. Gegen Ende schossen mir die Mundwinkel von ganz allein nach oben, wenn die kleine Aktenmappe am Bildrand wackelte und so einen neuen Kodexeintrag signalisierte. Das schaffen bei mir nicht viele Spiele, denn normalerweise rolle ich bei der x-ten belanglosen E-Mail oder einem übertrieben langen Audiolog schnell mit den Augen. Hier packt mich dagegen das Verlangen, jeden Fetzen an Information finden zu wollen, um mich von den vielschichtigen und oft undurchsichtigen Figuren nicht hinter Licht führen zu lassen. Das spricht Bände über die Leistung der Autoren, auch wenn das Gesamtpaket nicht an den Nuancenreichtum und die Themenbandbreite eines Disco Elysium heranreicht. Steht ihr wie ich auf gute Krimis und habt euch schon immer ein L.A. Noire im Cyberpunk-Setting gewünscht, dann lasst euch die spannende Karriere als Gamedec nicht entgehen!

des gewählten Endes sind, landen im Anschluss aber unvermittelt wieder im Hauptmenü. Mit etwas Glück bessern die Entwickler hier noch nach und entlassen uns künftig etwas befriedigter.

Ansonsten verlässt sich das Spiel auf seine stimmige Grafik, die genauso facettenreich daherkommt wie seine Charaktere. Als wir etwa durch die vom Sonnenlicht abgeschnittenen niederen Ebenen der dystopischen Metropole schnüffeln, fühlen wir uns dank der im Sekundentakt vorbeizischen den fliegenden Autos, der bedrückenden Geräuschkulisse und der Nebelschwaden durchdringenden Neonlichter wohligen an »Blade Runner« erinnert.



In Harvest Time können wir uns mit Kürbisernte-Minigames die Zeit vertreiben.

Natürlich kann die Unreal Engine in der gewählten Iso-Perspektive nicht alle ihre Muskeln spielen lassen, und letzten Endes hinken die Animationen sowie musikalische Untermalung dem hervorragenden Spieldesign hinterher. Aufgrund des knappen Budgets des Indie-Titels sind auch nur einzelne Begrüßungszeilen in englischer Sprache vertont, aber immerhin ist Deutsch eine der wenigen Sprachen, für die es Untertitel gibt.

Für Rollenspielfans ein Muss

Die Point&Click-Steuerung mit der Maus (eine Gamepad-Lösung wird später nachgereicht) sowie der Verzicht auf Kämpfe sorgen dafür, dass sich neben Rollenspielfans auch Adventure-Freunde wohlfühlen dürften. Selbst eine »Bildschirm absuchen«-Routine eignet man sich schnell an, weil viele Interaktionsmöglichkeiten erst aufleuchten, wenn man direkt neben ihnen steht. Das muss aber nichts Schlimmes sein, simuliert es doch in gewisser Weise das akribische Absuchen eines Tatorts. Dialogoptionen lassen sich wie aus (guten) Rollenspielen gewohnt mit Zifferntasten auslösen.

Ihr könnt jederzeit frei speichern, jedoch vergisst das Spiel beim Laden gelegentlich, dass manche Figuren das Gebiet bereits verlassen haben. Spielerische Konsequenzen hat das nicht, und neben weiteren kleinen Macken und den bei der Textmenge zu erwartenden Übersetzungspatzern sind uns

auch sonst keine wirklich gravierenden Bugs begegnet. Da automatische Checkpoints nur beim Betreten eines neuen Schauplatzes gesetzt werden, ist regelmäßiges Schnellspeichern dennoch ratsam.

Auch eure detektivische Zukunft ist gesichert, denn zwei kostenlose DLCs sind bereits fest eingeplant und werden euch in die Welten eines futuristischen Schleichsowie düsteren Cthulhu-Spiels entführen. Ob sich diese Erzählungen in den bestehenden Kanon einfügen oder eine eigenständige Handlung erzählen, konnten uns die Entwickler noch nicht sagen. ★

GAMEDEC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3570 / FX-8140
GTX 760 / Radeon R9 270
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4770k / Ryzen 5 1500X
GTX 1060 / RX 580
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



detailverliebte Schauplätze
Charakterportraits
stimmige Beleuchtung
aussagekräftige
schmuckloses Ende
kaum vertonte Dialoge

SPIELDESIGN



coole Fähigkeiten
Charakter mit Entscheidungen verknüpft
zig Lösungswege
cleveres Detektivsystem
World Building in Codex ausgelagert

BALANCE



freies Speichern
keine Sackgassen
Einsatz für alle Fähigkeiten gut verteilt
alle Wege gleichwertig
manche Enden nicht nachvollziehbar

ATMOSPHÄRE/STORY



wendungsreiche Handlung
einprägsame Figuren
viele Geheimnisse
Taten haben Auswirkungen
interessantes Universum

UMFANG



18 Schnüfflerisagen
zehn unterschiedliche Schauplätze
Spiel-im-Spiel-Mechaniken
umfassende Geschichte
hoher Wiederspielwert

FAZIT

Fesselnde Detektivgeschichte, die mit ihrem unverbrauchten Technoir-Szenario und unzähligen Lösungswegen fasziniert.



In diesem digitalen Labyrinth treffen wir neben fehlerhaften Enpecs (NPCs) und einem verzweifelten Diginet (künstliche Psyche) auch ein Einhorn.