

Shadows of Doubt

KLÖTZCHEN-BOGART

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Colepowered Games** Termin: **2023**

Eine realistische Stadt versprechen die Entwickler der an Deus Ex angelehnten Detektivsimulation. Wir ermitteln, ob sie sich damit nicht verhoßen haben könnten. Von Michael Sonntag

Nennt mich altmodisch oder komisch, aber ich mag das Film-noir-Genre. Der pessimistische Regen, die in Verbrechen ertrinkenden Großstädte, diese abgebrühten Detektive. Eben dieser Spirit, mit dem Spiele wie L.A. Noire oder The Wolf Among Us ganze Aschenbecher überquellen lassen. Umso gespannter war ich auf Shadows of Doubt vom kleinen Indie-Studio Colepowered Games, das ich mir in der Early-Access-Version angeschaut habe. Die Versprechen des Adventures lesen sich wie der Traum eines jeden Hobbydetektivs: Schlagt euch als Ermittler in einer prozedural generierten Großstadt durch, in der hunderte Bewohner ihrem individuellen Arbeitsalltag nachgehen. Untersucht Tatorte, wühlt euch durch Müll, hackt Kameras und bringt die dunkelsten Geheimnisse ans Tageslicht.

So viel zu sehen!

Bevor ich das große Abenteuer im Endlosmodus antrete, soll mir die Tutorial-Kampagne das nötige Einmaleins des Schnüffelns

beibringen. Das ist auch ratsam, denn Shadows of Doubt nimmt seine Spieltiefe sehr ernst. Auch wenn der eigentliche Ablauf immer der gleiche bleiben wird: Fälle annehmen, Hinweise sammeln, einen Bogen ausfüllen, fertig. Der erste Fall beginnt in der Dunkelheit eines heruntergekommenen Apartments, meines Apartments wohlgemerkt. Ich schaue durchs Fenster und sehe eine Metropole, die niemals etwas anderes als Regen oder Dunkelheit gesehen hat. Sofort fühle ich mich tausend mal zynischer.

Ein unter der Türe durchgeschobener Zettel bringt die Sache ins Laufen. Da ist offenbar eine (vermutlich tote) Person, die ich mir mal ansehen sollte. Auch wenn die Blöckchenoptik eigentlich keine erwachsene und rauchige Atmosphäre aufkommen lassen möchte, machen die vielen Details den Unterschied. Und mich gleichzeitig unglaublich neugierig, alles zu erkunden und alles auszuprobieren. Auch Stunden später spiele ich immer noch lieber einen Touristen als einen Ermittler. Statt den Fall zu lösen, untersuche

ich unheimliche und überschwemmte Kellerabteile. Dort finde ich Lebensmittel, Dietriche oder Streichhölzer. Ein technischer Gegenstand scheint sogar irgendein Cyber-Upgrade für meinen Charakter zu sein. Schubladen, Lichtschalter, Sicherungskästen, Aufzüge, alles kann verwendet werden. Möchte ich eine Adresse wissen, muss ich ins Telefonbuch schauen. Als Ermittler denkt meine Figur natürlich in Pinnwandmenüs mit roten Fäden. Ein Menü, in dem ich sehr viel Spielzeit mit Herumschieben und Lesen verbringen werde. Jede Information kann ich hier als Karteikarte hinterlegen.

Statisten in der Mega City

Auf dem Weg zur (vermutlich toten) Person lerne ich das Großstadtleben kennen, das mich ebenfalls mit seinen Details nicht enttäuscht. Personen wärmen sich ihre Hände an brennenden Mülltonnen, Reklameschilder funkeln, Obdachlose schlafen in Hütten, Geschäfte verkaufen Gegenstände, ein Hinterhof könnte nicht zwielichtiger aussehen, ein

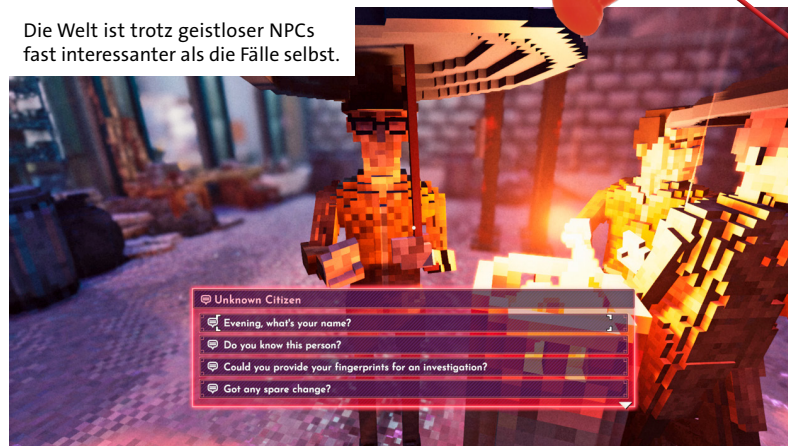
Trotz Minecraft-Optik versprüht die düstere Großstadt tollen Film-noir-Flair.





Unser erster Fall führt uns zu einer Leiche, deren letzte Stunden wir rekonstruieren müssen.

Die Welt ist trotz geistloser NPCs fast interessanter als die Fälle selbst.



Unknown Citizen
Evening, what's your name?
Do you know this person?
Could you provide your fingerprints for an investigation?
Got any spare change?

Dieb bedroht mich mit einem Messer. Die Stadt ist riesig und glaubhaft, ihre Bewohner sind jedoch leider (bisher?) nur Statisten, die willkürlich hin und her marschieren und nichts Sinnvolles tun. Die Entwickler versprechen für die sechsmonatige Early-Access-Zeit zusätzliche Interaktionsmöglichkeiten, weitere Fälle und Örtlichkeiten sowie allgemein eine Extraschicht Politur. Die kann Shadows of Doubt ohne den Schatten eines Zweifels gebrauchen. Dass ich gerade ausgeraubt werde, stört einen Polizisten beispielsweise überhaupt nicht, selbst wenn ich vom Täter um seinen Schreibtisch herum verfolgt werde. Aber wehe, ich ducke mich mal oder halte mich an verbotenen Plätzen auf!

Deutlich mehr hat da noch die Detektivarbeit zu bieten: die (vermutlich tote) Person stellt sich in ihrem Apartment als wirklich tot heraus. Jetzt kommt es auf Hinweise an. Was verraten Leiche, Fingerabdrücke oder Mülleimer? Diese aufmerksame Ermittlungsarbeit, dieser Ehrgeiz, dieses Staubsaugen nach kleinsten Hinweisen macht unglaublichen Spaß. Durch den Personalausweis und eine Quittung des Toten kann ich seinen letzten Tag rekonstruieren – bis plötzlich stiller Alarm ausgelöst wird und Polizisten in die Wohnung stürmen.

Waffe auf dem Wohnzimmertisch

Ich wiederum bin längst durch den Lüftungsschacht geflohen. Stunden später bin ich kein blutiger Anfänger mehr. Nachdem ich

den Sicherungskasten der Firma des Verstorbenen gehackt und alle Kameras abgeschaltet habe, drucke ich seine letzten Mails an seinem Computer aus. Einen verdächtigen Gesprächsverlauf bringe ich mit seiner Arbeitskollegin in Verbindung, die ich ebenfalls tot in ihrer Wohnung vorfinde. Eine Kameraaufzeichnung aus einem Imbiss und ein Anruf, den ich über einen Telefonkasten zurückverfolgt habe, führen mich schließlich zur Hauptverdächtigen, die mich gegen Geld einfach so in ihre Wohnung schauen lässt. Egal wie nah ich der Wahrheit komme, es scheint sie überhaupt nicht zu stören. Während ihr Ehemann permanent zwischen Unterhosen und Anzug wechselt, finde ich eine Waffe auf dem Wohnzimmertisch. Einen Fleck weiter liegt eine Schrotflinte offen neben einem Umzugskarton. Wie bitte?

Im Polizeiquartier soll ich nun den Fallbogen anhand von Cluedo-Fragen – »Mörder?«, »Motiv?«, »Tatwaffe?« – ausfüllen. Für Falschaussagen bekomme ich eine Geldstrafe. Meine Pinnwand ist mittlerweile ein roter Spaghetti-Albtraum voller Hinweise, die (vermutlich) zu 90 Prozent nicht hilfreich sind. Die Bedienung (ein Controller-Tastatur-Hybrid oder nur Tastatur) ist ebenfalls keine große Hilfe. So viel Initiative mir Shadows of Doubt auch überlässt, aufgrund fehlender Indikatoren und Lesbarkeit der Welt lande ich sehr schnell in frustrierenden Sackgassen. Es macht selten Klick, eher immer wieder »Äh?«. Trotz dutzender Dokumente habe ich viele

Theorien, aber immer noch keine wirkliche Spur. Prinzipiell kann ich alles in die Felder eintragen, auch den Hamburger, den ich mir irgendwann gekauft und mit einer Notiz versehen habe. Es ist ein Wunder, dass ich beim ersten Mal überhaupt die richtige Tatwaffe angebe. Beim dritten Versuch habe ich schon vier richtige Antworten, zwar immer noch kein Motiv, aber das reicht der Polizei. Und fertig! Es findet keine Festnahme statt, wenn ich sie nicht selbst durchführe. Danach kann ich einfach den nächsten Fall annehmen. Ich habe noch so viele Fragen zu Shadows of Doubt, aber die Befürchtung, dass ich darauf so schnell keine wirklich befriedigenden Antworten finden werde. ★

MEINUNG

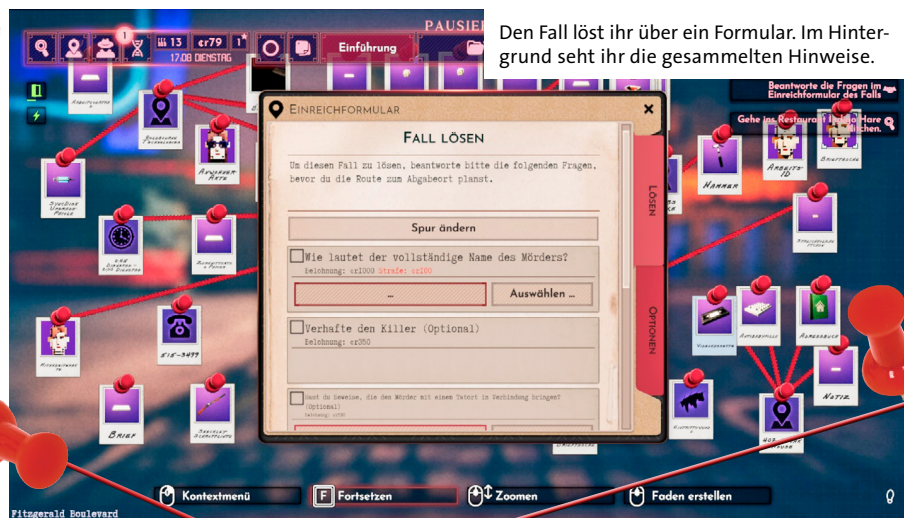
Michael Sonntag
@ThanerosFactory



Ich hatte während meiner Zeit als Detektiv in Shadows of Doubt unglaublich viel Spaß – aber komischerweise eher selten mit dem Lösen von Fällen. Das Schnüffeln, das Rätseln und das Infiltrieren von Gebäuden sorgen für viel Nervenkitzel, aber auch nur, solange man glaubt, im Falle eines Fehlers mit fürchterlichen Konsequenzen rechnen zu müssen. Die treten aber nicht ein. Um von der Welt bestraft zu werden, muss ich das gewollt provozieren.

Die einzige Konsequenz für schlechte Detektivarbeit besteht darin, kopflos umherzuirren und dutzende Hinweise einzutüten, um am Ende den Fall anhand eines trockenen Formulars zu lösen. Wo bleiben der Wodka, die bösen Gangsterbosse, die Schießereien, eben das Film-noir-ige dieser Film-noir-Welt? So ganz ohne Geschichte oder Zwischensequenzen fühle ich mich ziemlich verloren und allein.

Shadows of Doubt denkt in großen Maßstäben. Das ist löblich, und ich glaube noch an die Vision des Spiels. Bis alles wirklich so funktioniert, wie es anfänglich versprochen wurde, ist aber noch viel zu tun. An der Lesbarkeit der Welt, der Orientierung, der Motivation, der Konsequenz.



Den Fall löst ihr über ein Formular. Im Hintergrund seht ihr die gesammelten Hinweise.