

ADR1FT

Im Weltall gibt es keinen Shitstorm

Vor einem Jahr verlor Adam Orth seinen Job bei Microsoft durch einen Twitter-Shitstorm. Mit ADR1FT verarbeitet er die Ereignisse als ein Survival-Puzzle-Spiel im Weltraum. Das Ergebnis: einer der spannendsten Geheimtipps des nächsten Jahres. Von Dennis Kogel



Der Twitter-Shitstorm hat Adam Orths Karriere eine neue Richtung geben: Seine Spiele sollen persönlicher sein und keine Shooter mehr.

dango, Broken Age) ist Orth ein Niemand. Trotzdem landen seine Tweets mit über 50.000 Upvotes und mehr als 8.000 Kommentaren auf der Startseite von reddit.

Ein Tweet und die Folgen

Über #dealwithit wird nicht nur in Spielemedien gesprochen, selbst Forbes, Huffington Post und CNET bringen Artikel zum Thema. Seine Einstellung wird als Bestätigung der Xbox-Gerüchte gelesen. Online bekommt Orth Hass, Hass, Hass. Ehemalige Kollegen bezeichnen ihn auf reddit anonym als »douche«, als Trottel, mit dem man unmöglich arbeiten könne. Aus seinem Twitter-Avatar werden Meme-Bilder gemacht. Er wird zum Symbol für den arroganten Microsoft-Schnösel, der nicht nachvollziehen kann, dass es Menschen außerhalb der USA gibt, dass sich nicht jeder wegen einer guten Internetverbindung die Miete in San Francisco, Seattle oder L.A. leisten kann – und dass Spieler nach SimCity und Diablo 3 keine Lust mehr haben auf kaputte Always-On-Services. Nur einen Tag später gibt Microsoft eine offizielle

Angespielt

Genre: **Puzzlespiel** Publisher: **505 Games** Entwickler: **three one zero** Termin: **Mai 2015**

A

lles ist kaputt. Die Raumstation schwebt aufgebrochen über der Erde. Lichter an Anzügen toter Astronauten blinken rhythmisch: SOS. Eine einsame Überlebende gleitet schwerelos, aber schwer atmend durch den Raum. »Eines Morgens bin ich aufgewacht und alles war zerstört«, erzählt Designer Adam Orth und meint damit nicht die Raumstation in seinem neuen Spiel ADR1FT, sondern sein Leben.

Die zwei Leben des Adam O.

Adam Orth hat zwei Leben: Das vor dem 4. April 2013 und das danach. Das Frühjahr 2013 ist der Vorlauf zum Start der neuen Konsolengeneration. Sony und Microsoft liefern sich einen PR-Kampf: Wer kann Spieler vom Nutzen einer neuen Konsole überzeugen? Wie wird neue Hardware neue Spiele prägen? Kurz: Wo geht es hin mit Videospiele? Über die neue Xbox kursieren Gerüchte, die sich später in offiziellen Ankündigungen bestätigen sollten: Die Xbox 720 (so der mutmaßliche Name), auch bekannt als Projekt Durango, soll immer online sein, um spielen zu können, Datenträger werden nur noch zur Installation benutzt. Wenn man sich die Wandlung von Spielen als Produkte hin zu langlebigen Services anschaut, dann

ist das eine durchaus zukunftsorientierte Einstellung. Sie kommt nur zu früh und sie wird miserabel kommuniziert. Microsoft wird online in der Luft zerrissen. Orth, Creative Director und eigentlich langjähriger Designer an der Militär-Shooter-Reihe Medal of Honor, arbeitet zu dieser Zeit an Launch-Titeln mit Kinect-Bewegungssteuerung – ein weiterer Aspekt der Konsole, der noch für viel Kritik sorgen wird. Er kann die Wut nicht nachvollziehen.

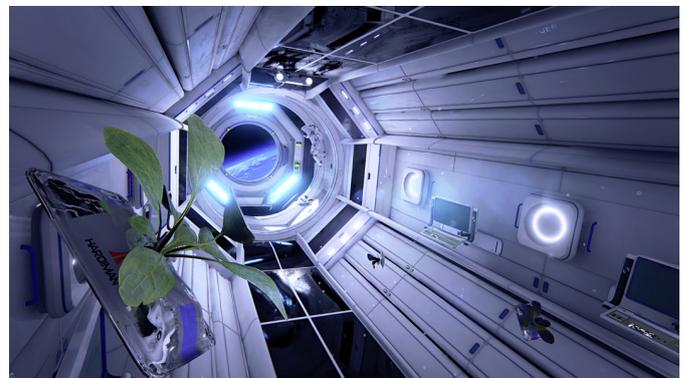
»Sorry, ich versteh das Drama über eine Always-On-Konsole nicht«, twittert Orth, »jedes Gerät heute ist always-on. Das ist die Welt, in der wir leben #dealwithit.« Deal with it, komm damit klar. Als Orths guter Freund Manveer Heir, Designer der Mass-Effect-Reihe, ihn auf Twitter daran erinnert, dass eine gute Internetverbindung für Menschen außerhalb von Metropolen keine Selbstverständlichkeit ist, feuert Orth zurück: »Aber warum sollte ich denn da leben wollen!?« Später sagt Orth, das wäre eine harmlose Trollerei zwischen Freunden gewesen. In der ohnehin aufgeheizte Stimmung wirkt der Spruch aber wie ein rotes Tuch. Auf Twitter ist Orth zu der Zeit eigentlich nur anderen Entwicklern und Journalisten ein Begriff. Er hat knapp 1.500 Follower, verglichen mit den über 100.000 followerstarken Entwicklerstars wie Cliff Bleszinski (Gears of War) oder Tim Schafer (Grim Fan-



Die Hände der Astronautin sind immer im Blick. Wir sollen konstant die Welt berühren und mit ihr interagieren. »Die Fantasie, etwas so Großes wie einen Traktor mit den Händen zu verschieben, als wäre es ein Stück Papier, ist etwas, was Leute von Weltraumspielen wollen«, deutet Orth an.



Die zerstörte Raumstation schwebt in Bruchstücken über der Erde.



An Konsolen erfahren wir mehr über die Hintergründe der Station.

Pressemeldung: »Wir entschuldigen uns für die unangemessenen Kommentare unseres Angestellten auf Twitter. Diese Person spricht nicht für Microsoft.« Wenige Tage später verlässt Orth Microsoft. Ob auf eigenen Wunsch oder auf Druck des Konzerns, darüber spricht Orth nicht.

»Das war eine furchtbare Erfahrung«, erzählt Orth jetzt, ein Jahr später. »Leute haben meine Familie bedroht, meine Tochter, meine Frau. Ich hatte das Gefühl, ich sei eine einzige Enttäuschung für die Industrie, die ich liebe, für meine Kollegen, meine Freunde. Und was alles noch schlimmer gemacht hat: Es war alles meine Schuld. Ich habe das verursacht.« In Präsentationen zu ADR1FT bezeichnet Orth diese Erfahrung als »das Ereignis« oder als »der öffentliche Vorfall«. Man bekommt das Gefühl, dass ihm die Worte fehlen, diese Zeit in einen leicht verständlichen Begriff zu verpacken. Wie auch? »Aber weißt du, für eine kreative Person sind diese Ereignisse die ganz persönliche Erzähler.« Orth vergräbt sich den gesamten Sommer über in einer öffentlichen Bibliothek und recherchiert, arbeitet, designt. »Alles, was ich über das Ereignis sagen wollte, sollte in einem kreativen Unterfangen ausgedrückt werden. In einem Spiel. Diese Idee hat mein gesamtes Leben übernommen.« Orth ruft seinen langjährigen Freund Omar Aziz an, Programmierer an

Treyarchs Call-of-Duty-Titeln, und fragt nach Hilfe. Aziz sagt zu. Sie gründen ein Studio.

FPX statt FPS

Nun also: ADR1FT. Adam Orth bezeichnet es in Anlehnung an First Person Shooter (FPS) als FPX, als First-Person-Experience. »Unser Ziel ist eine gewaltfreie, erzählerische First-Person-Erfahrung«, sagt Orth und lehnt damit an Spiele an wie Gone Home, Dear Esther oder Proteus. Fahrt dann aber fort: »... mit echten Spielsystemen, echten Mechaniken und vielen Dingen, die Spieler beschäftigen sollen.« Echte Spielsysteme, echte Mechaniken? Das klingt so, als ob Orth damit ein wenig die Kritik an Spielen wie Gone Home anspricht, die unter vielen Spielern als langweilige »Walking Simulators« verschrien sind. »Wir sprechen diese Kritik nicht ein wenig an, wir sprechen sie absolut an«, so Orth. »Wahrscheinlich wäre ein Spiel, in dem man einfach nur durch die Station schwebt und sonst nicht viel macht, gar nicht so mies. Aber: Wir haben so viele schöne Mechaniken in unserem Spiel.« Kein »Floating Simulator« also. ADR1FT ist eine Art Survival-Puzzle in einer kleinen, aber detaillierten offenen Welt, im Look inspiriert von Gravity und dem Kubrick-Klassiker 2001: Odyssee im Weltraum. Als gestrandete Astronautin gilt es, die zerbrochene Raumstation zu erkunden. Sauerstoff tritt aus. Spieler müssen ständig Sauer-

stoffflaschen aufsammeln, sonst ersticken sie. Um die Station zu reparieren, müssen Rätsel gelöst werden, die durch die fehlende Schwerkraft bedingt sind. Währenddessen erfährt der Spieler etwas über das Ereignis, das die Station zerfetzt hat.

Die (metaphorischen) Parallelen zu Orths Leben sind unverkennbar. Um den Twitter-Account der Astronautin soll es hier aber eben nicht gehen. »Es dreht sich viel weniger um dieses Zeug, als ich anfangs gedacht habe«, sagt Orth. Das liegt am Team. Zuerst kam Omar Aziz dazu, dann immer mehr seiner Freunde. Acht Entwickler zählt das Team von Orths Studio three one zero inzwischen. Und so geht es auch in ADR1FT genau so viel um die einsame Überlebende wie auch ihre Crew. »Man lernt durch die anderen Charaktere etwas über sich selbst. Wenn man die anderen Astronauten trifft, erfährt man über die Beziehungen zu ihnen, wer man selbst ist.«

Allein im All

Das klingt wahnsinnig ambitioniert, viel zu sehen gab es davon allerdings nicht. Wir durften eine Szene anspielen, die es so auch im aktuellen Trailer zu sehen gab. Als namenlose Astronautin fliegen wir durch einen Tunnel, dann ein Labor, vorbei an zerrissenen Pflanzenblättern und Wasserblasen, und raus ins All, wo ein abgerissener Teil der



Einer der anderen Astronauten, dessen Schicksal uns mehr über den Hintergrund der Protagonistin verraten soll.



»Wenn 2001 hier und Mass Effect dort ist, dann sind wir irgendwo in der Mitte«, sagt Adam Orth über den Stil von ADR1FT.

Station bewegungslos vor der Erde schwebt. Das Licht am Anzug eines Astronauten blinkt rot, und eine Roboterstimme im Ohr sagt: »Survivor detected«, Überlebender entdeckt. Wir schweben zum vermeintlichen anderen Überlebenden. Die Steuerung ist dabei minimalistisch und fühlt sich mit einem Controller schon jetzt sehr passend an: Wir schweben mit dem linken Analogstick durch die Station, schauen uns mit dem rechten Stick um. Wir sind keine schwebende Kamera. Am Körper der Astronautin können wir herunterblicken. Die Bewegung hat Gewicht. Über die beiden Trigger steigen oder sinken wir durchs All. Mit den Bumperrollen wir nach links und rechts. Das ist unheimlich atmosphärisch. Und gewinnt nochmal massiv an Intensität, weil wir das Spiel mit der VR-Brille Oculus ausprobieren dürfen, die wie gemacht ist für behäbiges Schweben im All, und es umso beeindruckender wirkt, wenn Wasserblasen am Helmvisier vorbeischieben. Orth betont aber, dass die Entwicklung für klassische Plattformen – PC und Konsole – im Vordergrund steht. Eine einzige Aktionstaste erledigt den Rest, ist aktuell allerdings noch nutzlos. Weil die Animationen zum Auffüllen des Sauerstoffvorrats nicht fertig sind, wurde auch die Sauerstoffmechanik deaktiviert. Ebenfalls nicht zu sehen sind die Rätsel, die Orth als eine unheimlich spannend klingende, von 2001: Odyssee im Weltraum inspirierte Mischung aus Guitar Hero und Tetris beschreibt. Am vermeintlichen Überlebenden angekommen sehen wir nur eine Leiche,

die uns nichts über sich selbst oder die Heldin des Spiels preisgibt. Kurz: Zu spielen gab es einen »Floating Simulator«.

three one zero gegen die Welt

Normalerweise wäre das kein gutes Zeichen, vor allem nicht, wenn das Spiel in nur knapp einem halben Jahr für PC, Konsolen und eventuell auch für Oculus Rift erscheinen soll. Normalerweise. Es sind zwei Faktoren, die das vielversprechende Konzept von ADR1FT tragen und die dafür gesorgt haben, dass Orth bereits für den frühen Prototypen Geld von Investoren bekam und schnell darauf mit 505 Games einen Publisher fand. Grund eins: das Team. Alle acht Entwickler bei three one zero sind erfahrene Spieleentwickler, die bereits gemeinsam große Projekte gestemmt haben. Ihre Lebensläufe sind beeindruckend. Sound-Mann AI Nelson hat an Projekten wie der Netflix-Hit-Serie House of Cards mitgearbeitet. Andere Teammitglieder waren bei Bioshock, Uncharted oder God of War dabei, wieder andere haben für die NASA gearbeitet. Es ist ein Team aus Experten, die sich realistische Ziele setzen können – und clever genug sein sollten, zu merken, wenn diese Ziele unmöglich sind und sie doch noch mehr Zeit brauchen. Hoffentlich.

Der andere Grund wird klar, als wir Adam Orth danach fragen, ob er nicht die Twitter-Geschichte hinter sich lassen will, oder ob ihn »das Ereignis« definiert: »Oh, es hat mich neu definiert«, sagt Orth, »ich bin ein anderer Mensch. Es hat mein Leben auf die

se unfassbare Art verändert. Ich bin durch düstere Zeiten gegangen, aber das war es wert. Selbst die Zeit, als es sich angefühlt hat, als würde es nie wieder enden und ich nicht mehr aus dem Haus gehen wollte. Ich bin einfach keiner, der aufgibt.« Dann macht er eine kurze Pause. Vom Witze reißenden Adam Orth von vor einem Jahr scheint nichts mehr übrig zu sein. Der Mann ist ernst. »Wenn ich nichts mehr mache, dann haben die gewonnen. Ich will nicht, dass die gewinnen. Ich will gewinnen.« Dennis Kogel



Weltraumtherapie

Dennis Kogel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Als Producer Matteo Marsala den Anruf von Adam Orth bekam, sagte er sofort zu. Die Worte »gemeinsames Projekt« haben gereicht. Davor war Marsala unter anderem acht Jahre lang als Senior Producer bei EA. Zugegeben, als uns 505 Games nach Las Vegas eingeladen haben, habe ich gedacht, da müsste es doch mehr vom Spiel zu sehen geben als den Trailer in Demo-Form. Überzeugt bin ich trotzdem: Hinter ADR1FT steckt viel Schmerz, viel Erfahrung, Leidenschaft (und ein selten blöder Name). Die Grundlagen stimmen schon jetzt. Das schwerelose Schweben durch die Welt fühlt sich fantastisch an. Vor allem mit einem Oculus-Kit vor den Augen bekommt man ein überraschend intensives Gefühl für die Schwerelosigkeit. Wenn Wasserblasen vor dem Visier vorbeischieben und das Momentum einer jeden kleinen Beschleunigung plötzlich zu Panik führt, dann ist das schon verdammt stark.

Sehr vielversprechend ist auch die Idee: eine Story im Weltraum, in der es nicht um Aliens und Killerroboter geht (wobei, ausgeschlossen ist das nicht), sondern um Fehler und Konsequenzen. Alltägliches, Persönliches, in ein Spiel verpackt, das eine Brücke schlägt zwischen eher experimentellen, narrativen Projekten wie Gone Home und traditionellen Puzzlespielen. Orth sagt, dass es genug Spieler gibt, die das belohnen. Ich gehöre ganz klar dazu. Wie sich »Tetris meets Guitar Hero«-Puzzlekonzept spielt und ob die Story so gut wird, wie die Atmosphäre der zerstörten Raumstation schon jetzt wirkt, muss sich noch beweisen.



In den zerstörten Laboren schweben Blätter, Wasserblasen – und lebenswichtige Luftkanister.