

The Turing Test

KNAPP AM MINDFUCK VORBEI

Genre: **Puzzle-Spiel** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Bulkhead Interactive** Termin: **30.8.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

Kann eine Maschine bessere Entscheidungen treffen als ein Mensch? Das Knobelspiel The Turing Test will der Frage auf den Grund gehen.

Von Benjamin Danneberg

Im Jahr 1950 entwickelte der Mathematiker Alan Turing den mittlerweile legendären Turing-Test. Bei diesem Test stellt ein Mensch einem anderen Menschen und einem Computer Fragen, ohne dass dabei Sichtkontakt besteht. Gelingt es dem Computer, den Fragesteller davon zu überzeugen, dass er ein Mensch ist, wird der Maschine Denkvermögen zugesprochen.

Das Spiel The Turing Test greift diesen Test auf und macht daraus ein 3D-Puzzlespiel, das – so die Entwickler – die Grenzen zwischen Mensch und Maschine verschwimmen lässt und dabei den wahren Preis menschlicher Moral enthüllt.



Benjamin Danneberg
@Game_Play_Me



Ich bin von The Turing Test enttäuscht. Aber nicht, weil es so schlecht wäre, ganz im Gegenteil. Ich bin auf einem hohen Niveau enttäuscht, weil es den möglichen Spitzenplatz verfehlt, weil es das angedeutete Potenzial nicht voll ausschöpft. Mit einer etwas besser geordneten Storyline, einer konsequenteren Umsetzung der Mindfuck-Phase, kulminierend in einem echten Twist, einer echten Entscheidung statt eines stereotypen, gescripteten Videospiel-Endes, wäre das hier ein Meisterwerk geworden.

Bei all der Meckerei: The Turing Test ist ein tolles, kurzweiliges und wunderbar intelligentes Spiel. Wer Puzzles mag und hin und wieder gern mal in abstraktere, hochgeistige Regionen vordringen will, der wird dieses Spiel lieben. Auch wenn man es leider nur einmal wirklich genießen kann, weil man die Rätsellösungen nach dem ersten Durchspielen kennt.



Kabel, Türen, Energiekugeln. Wie geht's hier für uns bloß weiter?

Abgewandelte Turing-Tests

Wir spielen Ava Turing, die auf einer leeren Raumstation im Orbit des Jupitermonds Europa aufwacht und von einer künstlichen Intelligenz namens Tom aufgefordert wird, das Verschwinden der Bodencrew auf Europa zu untersuchen. Auf Europa stellen wir fest, dass uns Rätselräume den Weg ins Herz der Bodenstation versperren. Beinahe jeder der 70 Knobelsektoren beginnt mit einem Dialog zwischen Ava und Tom, der die Story vorantreibt. Lösen wir zusätzlich die Rätsel in speziellen Nebenräumen, bekommen wir Zugang zu mehr Informationen darüber, was geschehen ist. Tom klärt uns darüber auf,

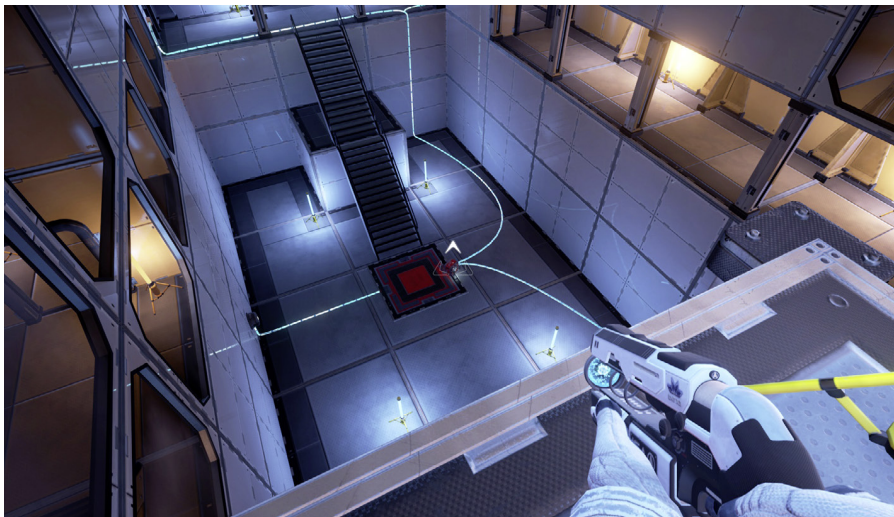
dass es sich bei den Rätseln um eine Art Turing-Test handelt, gebaut von der Bodencrew, um künstliche Intelligenzen fernzuhalten. Um das Team zu finden, müssen wir die Tests bestehen.

Philosophie und Mindfuck

Wir können und wollen die Story nicht spoilern, denn sie gehört unbedingt zum Gesamterlebnis dazu. Die behandelten Themen und ihre einfache Präsentation entwickeln eine spannende Dynamik: Freier Wille, Determination, Verantwortung und Moral – das diskutieren Mensch und Maschine in teils pointierten Dialogen. Kann eine Maschine



Die Ästhetik von The Turing Test ist angemessen unterkühlt. Das hier etwa ist unser Bett.



70 verschiedene mal komplexe, mal einfache Puzzles erwarten uns.

besser wissen, was gut für Menschen ist, als es Menschen selbst können?

Leider fehlt der Geschichte ein konsequentes Konzept, um sie herausragend zu machen. Viele Informationen, die wir finden, werden viel zu spät von Ava thematisiert, was die Glaubwürdigkeit unterminiert. Trotzdem kommt es zu diesem großartigen Moment, in dem die philosophische Diskussion in Verbindung mit den Puzzles dazu führt, dass beinahe ein Mindfuck (kognitive Dissonanz zwischen unserer Überzeugung und dem, was wir wirklich tun) stattfindet und wir uns fragen: Moment, sind wir ...?

Anstatt aber darauf aufzubauen, verliert sich die Geschichte in theoretischen Betrachtungen. Der Schluss ist ein Videospiel-Stereotyp: Ein feinsinniger Twist bleibt aus, wir bekommen nur ein eindimensionales Ende. Klar, man kann das Ende mit Interpretationen hinbiegen. Aber die Entwickler haben es versäumt, die vielen höchst intelligenten Ansätze zu einem narrativen und überraschenden Höhepunkt zu führen.

Perfektes Gameplay

Dabei sind die eigentlichen Puzzles hervorragend. Es geht immer darum, eine verschlossene oder schwer zugängliche Ausgangstür zu erreichen. Dazu müssen wir

unter anderem Energiekugeln und -kisten in Vorrichtungen befördern, die Pforten öffnen, Magnetfelder aktivieren oder Mechanismen auslösen. Es gibt unterschiedliche Energiekugeln, die unterschiedliche Impulse abgeben. Während wir die Energiekugeln auch über größere Entfernung mit einem Energie-manipulator zu uns saugen oder in die Energievorrichtung schießen können, müssen wir die Energiekisten manuell in passenden Vorrichtungen platzieren. Dazu gibt es Druckplatten, Roboter, die wir steuern können und einiges mehr. Ja, The Turing Test erinnert an Portal oder The Talos Principle.

Je nach Aufbau des Puzzles müssen wir eine bestimmte Reihenfolge ausbaldowern, um die entscheidende Tür zu erreichen. In einem Level müssen wir beispielsweise eine Energiekiste eine Treppe herunterstoßen, damit sie unten eine Druckplatte beschwert und einen Durchgang öffnet. Gleichzeitig schließt die Druckplatte aber auch eine andere Tür, weswegen wir fix durch die Tür sprinten, bevor die Kiste unten ankommt.

Das große Verdienst der Entwickler ist, dass wir mit Ruhe und Überlegung immer irgendwann auf die Lösung kommen. Wir jedenfalls haben nur einen Sektor durch schnödes Rumprobieren geknackt, alles andere wuchs zuvor in unserer Denkmurmel.



Wenn wir den Hauptcharakter Ava mal komplett sehen wollen, müssen wir eine Kamera nutzen.

Die Puzzles sind manchmal einfach, manchmal komplex, aber immer intelligent. Und es sind eine ganze Reihe Aufgaben dabei, die uns bei der Lösung ein begeistertes Jauchzen entlocken. Das motiviert und sorgt für Kurzweil. Die ausnehmend gute Spielerfahrung fußt aber auch auf einer guten Technik.

Saubere Technik, sterile Präsentation

Die Ego-Perspektive ist sehr gut umgesetzt. Wir benötigen kein Tutorial: Die wichtigen Interaktionsmöglichkeiten werden uns jederzeit angezeigt. Die Präsentation ist aber ziemlich steril. Wäre hier nicht mehr »echte Station« drin gewesen? Sicher, aber das künstlich-sterile Leveldesign funktioniert aus zweierlei Gründen gut: Einerseits unterstützt es das Puzzle-Gameplay durch Minimalismus (Konzentration auf Wesentliches) und auf der anderen Seite untermalt es die philosophische Geschichte durch Abstraktion (Was ist Wahrheit, was Illusion?).

Die (ausschließlich) englischen Sprecher machen einen famosen Job und unterstützen das ruhige, entspannte, aber nicht spannungslose Spielgefühl. Trotzdem schafft The Turing Test es nicht, den ganz großen Wurf zu landen – dafür ist die Dramaturgie zu inkonsequent. Als Gesamtpaket verknüpft es aber philosophische und wissenschaftliche Fragen auf äußerst anregende Weise mit einem cleveren Puzzle-Spiel ★

THE TURING TEST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 6.400
Geforce GTX 560 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7-920 / AMD A8-3870K
Geforce GTX 670 / Radeon R9 280
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hübsche, scharfe Grafik
- sehr gute englische Sprecher
- gute Musik
- sterile Level
- wenig optische Abwechslung

SPIELDESIGN



- perfekt durchdachte Mechaniken
- gute Physiksimulation
- tolle, abwechslungsreiche Puzzles
- sehr gute Steuerung
- Spezialräume mit Zusatzinfos
- schlecht integriert

BALANCE



- keine Einarbeitung/Tutorial nötig
- fast alle Puzzles durch Nachdenken zu lösen
- komplexe und leichte Puzzles wechseln sich ab
- automatische Speicherfunktion für jeden Sektor

ATMOSPHÄRE / STORY



- minimalistische Inszenierung
- passend
- spannende, philosophische Story
- schaft beinahe einen Mindfuck beim Spieler
- lässt im letzten Viertel stark nach
- stereotypes Videospiel-Ende

UMFANG



- 70 verschiedene Puzzles
- viele unterschiedliche Hilfsmittel und Mechanismen
- mehrere zu erkundende Nebenräume
- Spielzeit wirkt trotz nur 8 Stunden angemessen
- kaum Wiederspielwert

FAZIT

Mit einer philosophisch-wissenschaftlichen Geschichte und cleveren Rätseln schafft das Spiel beinahe den Mindfuck beim Spieler.

