

State of Mind

GESPALTENER ÜBERMENSCH

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic** Termin: **1. Quartal 2017**



Düster, ernst, dystopisch – dieses Adventure packt auf clevere Weise die großen Zukunftsthemen an.

Von Markus Schwerdtel

Transhumanismus klingt erst mal super! Schließlich steht dahinter auch im Adventure State of Mind der Gedanke, dass die Menschheit in Zukunft dank technischem Fortschritt diesen blöden Ballast Körper immer weiter verbessert und irgendwann vielleicht sogar komplett hinter sich lässt. Echte Transhumanisten sind mit unerschütterlichem Optimismus davon überzeugt, dass Augmentierungen für Muskeln oder Knochen sowie andere Verbesserungen schnell so günstig werden, dass sich die ganze Erdbevölkerung kollektiv auf eine neue Daseinsstufe schwingen kann. Menschheit 2.0, quasi.

Dass diese Evolution nicht unbedingt reibungslos abläuft, haben Spieler natürlich längst aus der Deus-Ex-Reihe gelernt. Und auch in State of Mind ist nicht alles eitel transhumanistischer Sonnenschein. Im Jahr 2048 ist Berlin eine finstere, schmutzige Metropole, wie es sie überall auf der Welt gibt. Wer es sich leisten kann, lädt sein Be-



Für den Low-Poly-Look ließen sich die Entwickler vom Indie-Spiel That Dragon Cancer inspirieren.

wusstsein auf einen Server und entflieht damit tatsächlich der schnöden echten Welt.

Upload wider Willen

Der Journalist Richard Nolan lebt auch im Berlin des Jahres 2048, ist aber trotz der Verheißungen der Transhumanisten gar kein Freund übermäßiger Technisierung. Umso mehr erschrickt er, als er plötzlich unter dem Namen Adam in City 5 aufwacht, einer virtu-

ellen Stadt auf einem der Bewusstseins-Server. Wurde er etwa gegen seinen Willen hochgeladen? Wer hat das veranlasst? Wer die teure Prozedur bezahlt? Zu allem Überfluss scheint beim Datentransfer auch noch etwas schiefgegangen zu sein: Nur der halbe Richard ist als Adam in City 5 angekommen, die andere Hälfte hängt noch im realen, trostlosen Berlin herum – als geteilte Persönlichkeit in einer ehemals geteilten Stadt. »Diese Paralle ist Absicht«, erklärt uns der Autor Martin Ganteföhr. »Trennung und Teilung sind das große Thema des Spiels.« Die Trennung von Geist und Körper im transhumanistischen Sinn, die gesellschaftliche Kluft zwischen »vollbiologischen« Underdogs und hochgeladenen Hirnen, die Teilung des Helden in Richard und Adam.

Story ohne Hänger

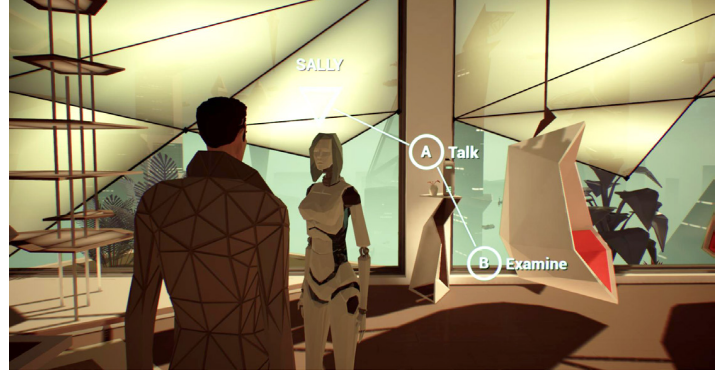
Puh, Transhumanismus, gesellschaftliche Konflikte, gespaltene Persönlichkeit – State of Mind geht die ganz großen Themen an. Umso interessanter ist es, wie das Ganze spielerisch aussehen soll. »Es gibt zwar noch ein Inventar, aber es ist kein klassisches Point&Click-Adventure, bei dem man an irgendwelchen Gegenstand-Rätseln hängen bleibt«, verspricht Martin Ganteföhr.



Zum Glück gibt es auch im Jahr 2048 noch Zeitschriften, Richard ist Journalist bei »The Voice«.



Der Schönling Adam ist Richards Gegenstück in der virtuellen heilen Welt von City 5, doch auch seine Persönlichkeit ist unvollständig.



Adam im Gespräch mit Roboter Sally, die Bedienung ist eindeutig auf Konsolen zugeschnitten und entsprechend simpel gehalten.



Sogar im Berlin des Jahres 2048 gibt es offenbar einen Späti, bei dem sich Held Richard Proviant holen kann.

Stattdessen orientiert sich State of Mind in Sachen Bedienung und Erzählweise eher am aktuellen Daedalic-Spiel Silence. Dazu passt, dass das Spiel in erster Linie für Konsolen entwickelt wird, Inventargefummel macht mit dem Gamepad einfach keinen Spaß. Statt Gegenstand-Kombinationen sollen ohnehin Dialoge im Mittelpunkt stehen. Wer geschickt fragt und antwortet, erfährt mehr über sein Gegenüber, Entscheidungen sollen Konsequenzen haben. Allerdings wird es keine komplett unterschiedlichen Handlungsverläufe geben. Logisch, schließlich wollen Ganteföhr und seine Kollegen ja auch eine konsistente Geschichte erzählen.

Früher war alles schlechter

Der Clou von State of Mind sind die häufigen Charakterwechsel. Auf seiner Mission, die Bruchstücke seiner Persönlichkeit wieder zu verbinden, muss Richard/Adam immer wieder zwischen der realen und der virtuellen Welt wechseln. »Rund 60 Prozent verbringt ihr in Berlin, um die 40 in City 5«, schätzt der Autor Martin Ganteföhr. Dazu kommen rund ein Dutzend Flashbacks in die gemeinsame Vergangenheit von Richard und Adam. Darin spielt man dann andere Personen, denen Richard begegnet ist. So erfahren

wir zum Beispiel, wie Richard seine Frau kennengelernt hat und spielen in diesem Rückblick die Gattin gleich selbst. Oder wir schlüpfen in die Rolle von Richards Haushaltsroboter und erleben, wie er gebaut wurde und zu seinem Besitzer kam. Auch Adams Geliebte wird ein wichtiger Charakter sein. All diese Begegnungen helfen Richard dabei, dem von ihm abgespaltenen Adam zu zeigen, welche Person sie gemeinsam vor dem fehlgeschlagenen Upload waren. »Und dabei merkt man eventuell, dass der alte Richard Nolan gar kein so netter Kerl war«, prophezeit Martin Ganteföhr.

Low-Poly-Schönheit

Der Grafikstil von State of Mind ist eigenwillig, aber stimmig. »Das PC-Indiespiel That Dragon Cancer hat uns bei der Optik sehr inspiriert«, gesteht Martin Ganteföhr. »Außerdem denke ich, dass dieser Low-Poly-Stil nicht so schnell altert.« Obendrein gibt die Kombination aus kantigen Charakteren und vergleichsweise detaillierten Hintergründen dem Spiel einen ganz eigenen Look. Und natürlich reduzieren weniger Polygone auch den Aufwand in der Produktion: »Wir sind schließlich nicht Quantic Dream, sondern ein kleines Team mit begrenzten Ressour-

cen.« Uns soll das egal sein, so lange die Optik stimmungsvoll ist und zur Geschichte passt. Und wir von State of Mind zum Nachdenken über das schwierige Thema Transhumanismus angeregt werden. ★



Markus Schwerdtel
@kargbier



Ich mag es, wenn Spiele auch mal etwas komplexere, weniger fröhliche Themen angehen. Insofern kommt mir State of Mind gerade recht. Zumal man im Gespräch mit dem Autor Martin Ganteföhr deutlich merkt, wie viele schlaue Gedanken sich der Gute schon zum Transhumanismus gemacht hat. Deshalb wird State of Mind auch kein eindeutiges Pro oder Contra zu dieser Zukunftsvision abgeben, sondern sich dem Thema differenziert nähern – das finde ich gut. Genau so gut wie den Grafikstil oder die Entscheidung, zu Gunsten der Story auf altmodische Gegenstand-Rätsel zu verzichten. Bleibt nur die Frage: Bin ich als Brillenträger schon Transhumanist?