

Orwell

2017 IST 1984



Genre: **Adventure** Publisher: **Surprise Attack Games** Entwickler: **Osmotic Studios** Termin: **20.10.2016** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **10 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Menschen beobachten, ihre Handlungen bewerten, Informationen über sie sammeln? Orwell schafft es, dass wir uns echt mies fühlen.

Von Maximilian Schulz

George Orwell schrieb seinen Jahrhundertroman »1984« als Mahnung für die Bevölkerung, sich gegen das Anbahnen von alles überwachenden Staatssystemen zu wehren. Er sollte sicher keine Blaupause darstellen, die Bevölkerung umfassend zu bespitzeln. Die Osmotic Studios aus Hamburg haben das ein bisschen anders gesehen und stateten Parge, die Hauptstadt der Spielwelt The Nation, mit einem durchdringend umfassenden Überwachungssystem aus. Im Spiel Orwell wird dies als »Sicherheits-Verfügung« vorgestellt und von der Regierung legitimiert. Trotzdem explodiert zum Auftakt der Geschichte eine Bombe auf der Freedom Plaza und als Reaktion darauf wird nun das Programm Orwell aktiviert, das noch tiefergehendes Eindringen in die Privatsphäre ermöglicht. Ich bin Profiler bei Orwell.

Akten wälzen

Als Profiler bin ich damit betraut, Informationen über potenzielle Terroristen oder andere Gefahrenquellen auszukundschaften und

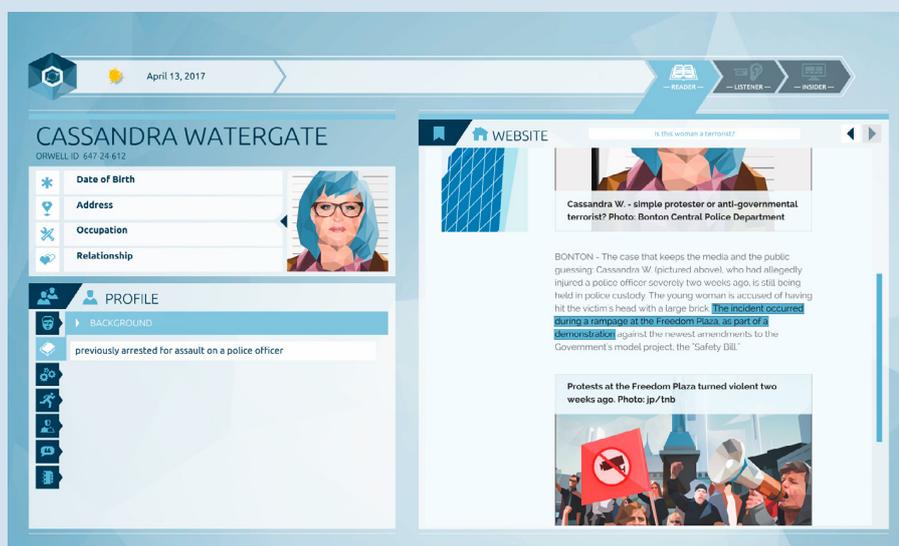
diese an meinen Kollegen mit dem Codenamen Symes zu überstellen. Der Clou: Symes kann nur das verarbeiten, was ich ihm gebe. Meine Auswahl beeinflusst folglich das Bild einer Person. Ich sollte daher akribisch und überlegt vorgehen, denn weder möchte ich Aussagen überbewerten noch Überflüssiges zur Bearbeitung geben, aber auch keinen Hinweis übersehen. Das Zusammentragen von Informationen ist simpel. Orwell teilt den Bildschirm in zwei Hälften: Auf der einen Hälfte sehe ich die Person, über die ich Daten sammle, auf der anderen Seite durchforste ich Zeitungsartikel, Webseiten, Pinnwände und andere Dokumente. Mein Monitor bildet dabei einerseits zwar nur das Spiel ab, aber zeigt mir auch nicht mehr oder weniger, als meine Figur im Spiel sehen würde. Faszinierend.

Das Rechercheprogramm ist unterteilt in »Reader (Leser)«, »Listener (Zuhörer)« und »Insider (Eingeweihter)«. Während der Reader wie ein Browser funktioniert, kann ich im Listener etwa Telefonate verfolgen und im Insider sogar auf den Desktop der Zielperson zugreifen. Das Programm zeigt mir eventuell wichtige Textpassagen, die ich dann – sofern ich will – ins Profil der überwachten Person packe. Mein Kontakt Symes, der lediglich diese Häppchen ohne Kontext von mir bekommt, kommentiert meine Recherchen. Seine Anmerkungen und Schlüsse

wirken dabei hin und wieder deplatziert – ein cleverer Designtrick. Schließlich befiehlt Symes auf Basis meiner für ihn gefilterten Daten die Einsatzkräfte, und aus dem Zusammenhang gerissen kann vieles bedrohlicher wirken, als es eigentlich ist.

Profile erstellen

Ich komme flott in einen Fluss des Sammelns und wäge dann doch nicht mehr jede Information ab. So gelangen auch Daten an Symes, die ich ihm lieber nicht hätte zukommen lassen, jedenfalls nach einigem Nachdenken nicht mehr. Mir wird erst mit der Zeit immer mehr bewusst, dass ich sehr stark dafür verantwortlich bin, wie eine Person am Ende eingeschätzt wird. Besonders knifflig sind deshalb die Momente, in denen ich zwei oder mehr gegensätzliche Aussagen finde. Sobald ich eine der Optionen weiterleite, werden alle anderen Datensätze ungültig. Gebe ich weiter, dass eine alleinerziehende Mutter krankgeschrieben war und daheim im Bett lag, als eine weitere Bombe



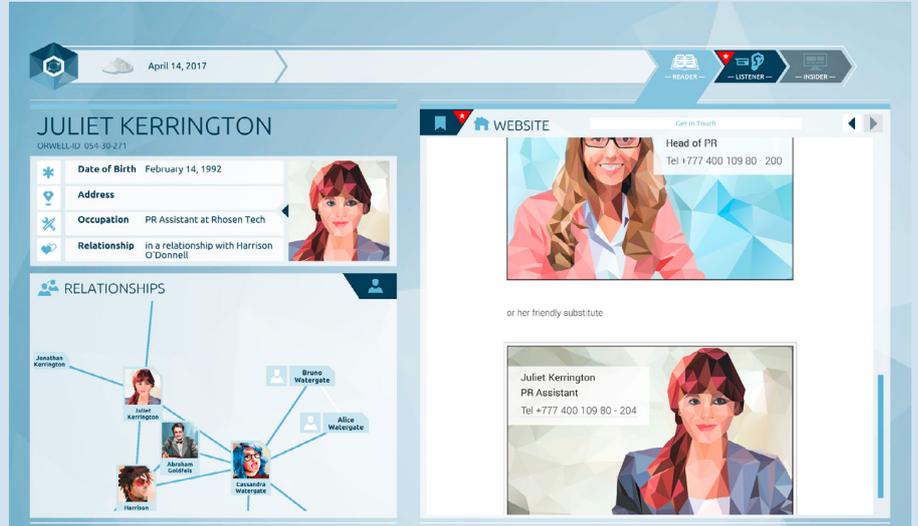
Links sehe ich die Person, über die ich Informationen sammle. Rechts: die Schlagzeilen des Tages.



Maximilian Schulz
@GameStar_de

Ich erzähle allen Leuten in meiner Umgebung von Orwell, von meiner Aufregung, von der einfachen und so einnehmenden Oberfläche und sofort reden wir über 1984, ziehen Vergleiche zum NSA-Skandal, sprechen über die Gleichheit im Netz. Kaum ein Thema ist so dauerhaft wie die Überwachung und alle mit ihr verbundenen Fragenkomplexe, beispielsweise die Frage nach Freiheiten einer Demokratie. Orwell ist nur ein Abbild des modernen Schreckens, doch wenn ich Orwell beende, spiegele ich mich matt im Bildschirm. Orwell ist elektrisierend, sehr gut erzählt und macht von einigen wahrhaft galanten Designkniffen Gebrauch, um den Spieler zum Nachdenken anzuregen. Genug Gesprächsstoff für das nächste Abendessen bietet es in jedem Fall.

an ihrem Arbeitsplatz hochgegangen ist? Oder gebe ich weiter, dass ich auf einem Jobportal just für die Zeit des Anschlags eine Bewertung über ihre Arbeit gefunden habe? In beiden Fällen plagen mich Zweifel. Es ist vor allem aufreibend, dass diese Widersprüche nur bei mir stattfinden. Ich muss mich mit den Kontexten und Beweisen auseinandersetzen. Symes quittiert die erhaltene Information entweder mit stoischer Resignation darüber, dass wir eventuell an der falschen Person kleben, oder mit heller Begeisterung über meinen Fund auf dem Jobportal. Als ich mit wild pochendem Herzen ein Telefonat mitlese, aus dessen Verlauf ich in Echtzeit Daten extrahiere, damit Symes wiederum das Einsatzteam informieren



Während ich rechts durch verschiedene Webseiten surfe, zeigt mir Orwell links an, welche Personen miteinander in Kontakt stehen. Das Netzwerk ist dabei dynamisch und flexibel.

kann, befinde ich mich auf eine obskur-fantastische Art in den Untiefen dieses Spiels, ich bin emotional höchst involviert.

Vor-Verurteilen

Hier liegt die größte Stärke von Orwell. Ich habe überhaupt keine Distanz zu den Ereignissen, keinen Avatar, der mich in der digitalen Welt vertritt. Angemeldet als »Max« bin tatsächlich ich es, der stöbert, klaubt, verläßt. Orwell präsentiert sich als hochgradig interaktiver Roman voller Randnotizen, weitreichender Ausführungen, sinniger Zusammenhänge, konsistenter Erzählung sowie einem außerordentlichen Gespür für Timing und einnehmender Dramatik. Natürlich setzt diese Faszination einen Spieler voraus, der sich in einer Textwelt wohl fühlt. Die Enthüllungen, auch die Ohnmacht nach einer Fehlentscheidung, treiben empathische Gemüter um. Als Wächter im Knotenpunkt der Datenkrake quälen mich die Folgen meiner Handlungen. Doch ich ertrage sie zum Wohle der Allgemeinheit, oder?

Schlussendlich bin ich kein Richter. Allerdings sind die von mir angelegten Akten so stark suggestiv, dass es schwerfällt, sich nur

darauf zu berufen, ausschließlich gesammelt zu haben, was sowieso schon da war. In diesem Punkt führt Orwell mir eindrucksvoll vor, welche weitreichend tragischen Folgen eine Information mehr oder weniger ausmachen kann. Als die letzten Meldungen über meinen Bildschirm huschen und ich wohl eines der schrecklichsten möglichen Enden beschworen habe, die Orwell bietet, bin ich tatsächlich mitgenommen wie nach einem aufwühlenden Roman. ★

ORWELL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2115C / Athlon II X3 460	Core i3-550 / Athlon II X4 62
Geforce GTS 450 / Radeon HD 6770	Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 6950
4 GB RAM, 3 GB Festplatte	4 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stilsicherer Rotoskopie-Look
- unaufgeregte Musikuntermalung
- alles aufregend in Echtzeit inszeniert
- Benutzeroberfläche intuitiv
- Benutzeroberfläche trotzdem teilweise fummelig

SPIELDESIGN

- Entscheidungen haben nachvollziehbare, gnadenlose Auswirkungen
- Charaktere und Schicksale authentisch angelegt
- wie ein interaktiver Roman aufgebaut
- Datenflut hin und wieder zu massiv

BALANCE

- nicht sehr schwer, zu verstehen
- Texte haben gute Längen und überfordern nicht
- keinerlei Zeitdruck
- Informationen sind häufig logisch und anschlussfähig
- keine Hilfestellung bei Hängern

ATMOSPHÄRE / STORY

- komplett überzeugende Überwachungsgeschichte
- reißt emotional mit
- baut psychischen Druck auf
- Story bietet sehr spannende Wendungen
- perfekt ausgespieltes Netz an Akteuren

UMFANG

- verschiedene Überwachungswerkzeuge
- sehr viele Zusatzinfos durch Zeitungen, Mailverkehr und Telefonate
- hoher Wiederpielwert
- kurze Spielzeit

FAZIT

Orwell jagt dem Spieler/Überwacher intensive, kalte Schauer über den Rücken. Wenn er denn gewillt ist, viel zu lesen.



Am Ende jedes Tages bekomme ich eine Zusammenfassung über meine Ergebnisse.