

## State of Mind

# UPLOAD FEHLGESCHLAGEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic Entertainment** Entwickler: **Daedalic Entertainment** Termin: **15.8.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG)**

**State of Mind zeichnet ein düsteres Zukunftsszenario mit einem interessanten Story-Ansatz, kommt aber viel zu spät in Fahrt.** Von Robin Rütter

»Guten Morgen Berlin, du kannst so hässlich sein, so dreckig und grau.« schallte es 2009 aus den Lautsprechern vieler Radios. Aber da wusste Peter Fox noch nicht, wie die Hauptstadt in der Zukunft aussehen würde.

Die erscheint im Jahr 2048 als ein dunkles Meer, aus dem Wolkenkratzer wachsen und nach einem drohnenbespickten Himmel greifen. Neonreklamen haben die Sonne abgelöst, scheinen grün und violett, rot und blau. Unter ihren surrenden Röhren schlagen Roboter Bettler und Junkies zusammen, von denen manche früher vielleicht mal Polizisten waren. Jetzt suchen immer mehr Menschen die Flucht, weit weg, am besten auf den Mars, denn auch der Rest der Welt geht in einer Flut aus Terrorismus, Krieg und Ressourcenmangel zugrunde.

Mit dieser Prämisse klingt State of Mind, das neueste Adventure vom deutschen Entwicklerstudio Daedalic Entertainment, richtig vielversprechend. Als Spiel bleibt es aber in vielen Punkten belanglos.

## Zu schön, um wahr zu sein

Nach einem Verkehrsunfall erwacht der Journalist Richard Nolan in einem Berliner Kran-



In der Zukunft besitzt jeder einen Augmented-Reality-Chip, der Infos über die Welt ausspuckt.

kenhaus. Er erinnert sich nicht mehr an die vergangenen Tage, ansonsten scheint aber alles in Ordnung zu sein. Ein Arzt führt noch ein paar Tests durch, dann darf Richard nach Hause. Doch von Frau und Sohn fehlt jede Spur. Stattdessen erwartet ihn nur sein Haushaltsroboter, der ihm jeden Wunsch erfüllt und auf Schritt und Tritt folgt. Richard hasst den Roboter. Seit Jahren schreibt er mit Kolumnen gegen die voranschreitende Technologie und diese Blechbüchsen an, denen man nicht trauen kann. Außerdem hat er keine Zeit für den Bot, er muss seine Familie finden! Oder hat seine Frau ihn ver-

lassen? Im Schlafzimmer deutet ein zerbrochener Spiegel auf einen Streit hin.

An einem anderen Ort erwacht Adam Newman in seinem weißen, hellen Apartment. Auch er hatte einen Autounfall und erinnert sich nur schwach an die Tage davor. Zufall? Davon abgesehen führt Adam ein glückliches und erfolgreiches Leben als Autor. Sein Sohn spielt im Wohnzimmer, seine Frau ist gerade zur Arbeit aufgebrochen. Auch City 5, die Stadt, in der Adam lebt, wirkt friedlich und behütet. Im Gegensatz zum grauen Berlin hüllt hier die Sonne alles in Licht. Doch nach und nach mehrten sich die Hinweise, dass etwas nicht stimmt. Die Welt wirkt zu perfekt, fast künstlich.

## Minispiele statt Rätsel

Bevor die Geschichte und damit die größte Stärke von State of Mind aber in Fahrt kommt, dauert das ein paar Stunden. Bis dahin erfüllen wir das Tagesgeschäft von Richard und Adam, die wir abwechselnd spielen. Und dort entpuppen sich die größten Probleme von State of Mind.

Einerseits spielt sich alles sehr banal. Um weiterzukommen, müssen wir meistens nur mit den richtigen Personen sprechen oder mit allen Objekten in unserer Nähe interagieren. Zwar gibt es auch ein Inventar, wir kombinieren daraus aber nie irgendwelche Items miteinander. Auf der Rückseite mancher Gegenstände verstecken sich Hinweise, das war dann aber auch das höchste der Ge-



State of Mind hinterfragt viele Themen rund um Menschlichkeit, Gefühle und Bewusstsein.



**Robin Rütter**  
@robinruether



Am Anfang hätte ich *The State of Mind* am liebsten wieder weggelegt. Das lag vor allem an der unmotivierten deutschen Synchro, dem faden Gameplay und den Figuren, zu denen ich keinerlei Beziehung fand. Trotzdem bin ich froh, dass ich weitergespielt habe. Denn nach etwas Anlaufzeit haben mich die Geschichte und das dystopische Setting mehr und mehr gepackt, einige Szenen sogar ergriffen – von denen hätte ich mir noch viel mehr gewünscht!

Gleichzeitig frage ich mich, warum das Adventure so selten fordernde Rätseln abliefern und stattdessen magere Minispiele serviert, obwohl es doch gegen Ende den richtigen Ansatz zeigt. Der Spielfluss ist zwar angenehm, die Story schreitet stets voran, aber als Spieler fühle ich mich unterfordert. Klar, auch Spiele wie *Tales from the Borderlands* oder *Life is Strange* wirken eher wie interaktive Geschichten, die holen mich aber emotional viel mehr ab.

fühle. Anstelle von Rätseln serviert uns das Spiel eine Reihe von Minispielen, in denen wir etwa einen Haufen Zeitungsartikel nach Hinweisen durchsuchen. Das Beispiel gehört bereits zu den komplexesten Aufgaben, gefordert werden wir aber auch hier nicht. Das ist schade, vor allem da *State of Mind* gegen Ende der rund zwölfstündigen Story mit wenigen Beispielen beweist, dass es auch fordernde Rätsel beherrscht. Etwa eines, bei dem wir zwischen mehreren Figuren hin und her springen und gemeinsam eine Plattform korrekt ausrichten, während uns gleichzeitig Tore den Weg versperren.

Immerhin haben die kaum vorhandenen Rätsel einen positiven Nebeneffekt: Da wir nie irgendwo festhängen, hat *State of Mind* einen angenehmen Spielfluss.

### Wie war noch gleich dein Name?

Nun ist es unfair, einem Spiel schlechtes Gameplay vorzuwerfen, wenn die Konkurrenz in Form von *Dontnod's Life is Strange* und *Telltale's The Walking Dead* ebenfalls in großen Teilen nur aus Dialogen besteht und damit sehr gut fährt. Doch an diesem Punkt stößt *State of Mind* auf sein zweites Problem: die Inszenierung.

In Die Fantastischen Abenteuer von Captain Spirit dauert es zwei Minuten, bis wir Chris in unser Herz geschlossen haben. Bei *State of Mind* bleiben viele Figuren so blass, dass sie uns auch nach zwölf Stunden egal sind. Es fehlen emotionale Szenen, in denen wir nicht nur beobachten, sondern mitfühlen. Das gilt gleichermaßen für die Helden als auch für die Bösewichte. Dabei zeigt das Adventure auch hier an einem späteren Zeitpunkt, dass es – zumindest vereinzelt –



Armut, Gewalt und menschliche Abgründe: Das Berlin im Jahr 2048 ist kein schöner Ort.

sehr wohl ergreifende und schockierende Szenen abliefern kann, die sich perfekt ins Setting einfügen und Fragen über die Gesellschaft aufwerfen. Etwa wenn wir in die Haut von neuen Figuren schlüpfen und ihr Leid hautnah miterleben. Bis dahin haben wir das Spiel aber schon zur Hälfte durch.

Unsere Entscheidungen, die wir in Dialogen mit anderen Personen und Bots treffen, wirken sich außerdem nicht auf den Spielverlauf aus. Dadurch bleiben wir immer nur ein distanzierter Beobachter.

### Emotionen eines Roboters

Distanziert klingen auch viele Sprecher der deutschen Sprachausgabe, was sich enorm auf die Atmosphäre auswirkt – schließlich besteht der Großteil des Spiels aus Dialogen. Wenn ihr des Englischen mächtig seid, raten wir euch wärmstens zu den englischen Sprechern. Praktischerweise könnt ihr die Sprache fliegend im Optionsmenü wechseln, das gilt sowohl für die Synchronisation als auch für die zugehörigen Untertitel. Wer mag, kombiniert so englische Sprachausgabe mit deutscher Übersetzung.

Nicht so praktisch finden wir die fehlende Speicherfunktion. Schließt ihr ein Kapitel nicht komplett ab, müsst ihr den gesamten Abschnitt beim nächsten Mal erneut spielen. Immerhin sind die Kapitel recht kurz.

Beim Grafikstil seiner Figuren setzt *State of Mind* auf eine Low-Poly-Optik. Die reißt uns zwar nicht vom Hocker, sieht aber hübsch und in sich stimmig aus. Durch den geringen Detailgrad wirkt die Mimik oft aber doch zu steif, genauso wie die Animationen einiger Bewohner der Städte.

### Die kleinen Momente

*State of Mind* bleibt an vielen Ecken unbefriedigend, dennoch ist es kein schlechtes Spiel. Die als Thriller verpackte Geschichte um virtuelle Welten reißt immer wieder Fragen um die Existenz und das eigene Bewusstsein an, die uns auch nach dem Ende im Kopf bleiben. Dabei fesseln uns vor allem die kleinen Momente, die nur am Rand stattfinden. Beispielsweise reden wir in Adams

Apartment mit einer virtuellen Kopie seines Vaters, obwohl der längst verstorben ist. An einer anderen Stelle diskutieren Roboter darüber, ob ihre Gedanken wirklich ihnen selbst gehören. *State of Mind* zielt auf genau solche reflexiven Momente ab und zeigt hier seine größte Stärke.

Wenn euch diese Art von philosophischen Ideen und Fragen nur gelangweilt mit den Schultern zucken lässt, werdet ihr mit *State of Mind* aber nicht warm. Dafür köchelt es rein spielerisch nur auf Sparflamme. ★

## STATE OF MIND

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / Athlon 64 X2 4600  
Geforce 560 / Radeon 7770  
4 GB RAM, 23 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 2100T / FX 4100  
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 370  
8 GB RAM, 23 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- stimmiger Low-Poly-Stil
- Lichteffekte passen zum Setting
- glaubhaftes Zukunfts-Berlin
- hölzerne deutsche Sprecher
- steife Animationen und Gesichter

### SPIELDESIGN



- angenehmer Spielfluss
- Knobelei gegen Ende
- Entscheidungen ohne Konsequenzen
- banale Minispiele statt fordernder Rätsel
- nur wenige Orte zum Erkunden

### BALANCE



- Pinnwand fasst alle Aufgaben zusammen
- einfache Interaktion mit Objekten
- spielerisch keine Herausforderung
- speichern nur am Anfang von Kapiteln
- Figuren steuern sich fummelig

### ATMOSPHÄRE / STORY



- fesselnde Thematik regt zum Nachdenken an
- Einblick in verschiedene Figuren
- ungeschönte Darstellung der Gesellschaft
- Wendungen im späteren Spielverlauf
- viele Figuren bleiben blass

### UMFANG



- rund zwölf Stunden Story
- Objekte liefern Informationen über Welt
- alle Kapitel wiederholbar
- keine Nebenaufgaben
- kein Wiederspielwert

### FAZIT

**State of Mind verfolgt einen thematisch spannenden Ansatz, scheitert aber an spielerischer Belanglosigkeit und zu schwacher Inszenierung.**

