

Whispers of a Machine • Mord, Mord, Nord

 quick-save.de/2019/04/whispers-of-a-machine/

Sven Festag

17. April 2019

Polizeiarbeit in einer Welt nach dem Zeitalter von KI verspricht Atmosphäre und Spannung. Vor allem, wenn sich die Fähigkeiten analog zu den Entscheidungen entwickeln.

Die Sonderermittlerin Vera Englund wird wegen eines Mordfalls in die kleine Stadt Nordsund gerufen. Dort findet sie sich sofort am Tatort wieder. Dabei handelt es sich aber nicht um den ursprünglichen Fall. Eine zweite Person ist tot aufgefunden worden und weist dieselben Verletzungen auf wie das erste Opfer. Es scheint also einen Zusammenhang zu geben.

Sogleich beginnt Vera mit den Ermittlungen. Dazu stehen ihr sogenannte Augmentationen zur Verfügung. Eine per Injektion verabreichte Nanosubstanz verleiht ihr übernatürliche Fähigkeiten. So kann sie Spuren von Tatorten aufnehmen und analysieren oder den psychischen Zustand von Menschen während einer Vernehmung erkennen. Doch diese Technologie hat auch ihre Nebenwirkungen.

Als wäre das nicht bereits genug, gerät Vera durch ihre Arbeit auch noch zwischen die politischen Fronten. Seit dem Kollaps vor knapp 100 Jahren ist das Erschaffen von künstlicher Intelligenz verboten. Ein Großteil der Bürger Nordsunds steht dem neutral gegenüber. Allerdings gibt es auch Extreme. Eine christliche Freikirche, die solche Technik vehement ablehnt und eine Untergrundbewegung, die die KI zurück ins Leben der Menschen bringen möchte. Plötzlich passiert ein dritter Mord.



Tatort Nummer 1, das Opfer: Karl Oscarsson, erstochen

Auditive Disruption und Treppen-Effekt

Der urbane Grafikstil macht einen ordentlichen Eindruck und passt zur Geschichte des Point-and-Click-Adventures. Außerhalb von Gebäuden wirken die Schauplätze aber leer und leblos. Nur selten ist ein Charakter auf offener Straße zu sehen. Tiere, zum Beispiel Vögel, die vom Spieler aufgescheucht werden können und dann wegfliegen, gibt es gar nicht.

Schade ist auch, dass die Szenen offenbar nicht nativ in voller HD-Auflösung gestaltet wurden, sondern nur skaliert dargestellt werden. So entstehen unschöne Treppeneffekte und unscharfe Farbübergänge. Weiterhin verfügen die Figuren über eine noch geringe Auflösung und erinnern so eher an eine Pixel-Grafik. Das passt nicht zusammen.

Die Vertonung der Charaktere gibt es ausschließlich in englischer Sprache. Das ist jedoch nicht weiter störend, da es deutsche Untertitel gibt und die Dialoge erst per Mausklick fortfahren. Unerfreulich sind aber die oberflächlichen Emotionen der Figuren, denen es so an Authentizität fehlt. Es scheint teilweise so, als wären sie von der Situation, in der sie sich befinden, überhaupt nicht betroffen. Nichtsdestotrotz lassen sich in der Stimme einzelne Persönlichkeitszüge erkennen.

Solide Arbeit steckt hinter der musikalischen Untermalung, die die Atmosphäre gut untermalt, sodass die Straßen Nordsunds nicht in völliger Einsamkeit erstickt. Eigenartig ist allerdings, dass bei jedem Szenenwechsel ein neues Musikstück startet. Dadurch entsteht ein ungewollter Bruch zwischen den einzelnen Schauplätzen. Situativ angepasste Wechsel wären eine bessere Option gewesen.



Ob in diesem Laden alles mit rechten Dingen zugeht?

Rätsel nach Persönlichkeit

Neben den klassischen Elementen des Genres, also Inventar, Dialoge und Rätsel gibt es zwei zusätzliche Elemente. So gibt es die Augmentationen die das Bewusstsein des Hauptcharakters Vera erweitern. Davon hat sie zu Beginn des Spiels drei Stück. Bis zu drei weitere können im Spielverlauf freigeschaltet werden. Welche das genau sind, hängt von den Entscheidungen des Spielers ab.

In Dialogen kann der Spieler aus drei Antwortmöglichkeiten wählen. Jede Auswahl verstärkt einen von drei Persönlichkeitszügen: analytisch, empathisch und durchsetzungsfähig. Analog zu ihrer am stärksten ausgeprägten Eigenschaft erhält Vera die neue Fähigkeit.

Positiv hervorzuheben ist dabei, dass viele Rätsel aufgrund der unterschiedlichen Fähigkeiten des Hauptcharakters auch verschiedene Lösungswege nach sich ziehen. Der ansonsten lineare Spielpfad wird so aufgeweicht und der Wiederspielwert erhöht. Etwas hinderlich ist an der Umsetzung aber, dass sich eine einmal eingeschlagene Richtung nur noch schwierig ändern lässt. Präferiert ein Spieler etwa die analytischen Antworten und erhält die entsprechende Augmentation, ist es sehr wahrscheinlich, dass auch die zweite Fähigkeit analytischer Natur ist.



Nordsund nimmt den Stadtrand wörtlich

Die Geschichte von *Whispers of a Machine* ist linear aufgebaut. Es passiert wenig nebenläufig. Und falls doch, handelt es sich dabei um belanglose Handlungen wie etwa der Transport der Leiche zur Gerichtsmedizin. Einerseits ist so der Ablauf gut überschaubar, andererseits aber etwas träge. Das zeigt sich auch in der langsamen Erzählgeschwindigkeit und den fehlenden Überraschungsmomenten der Geschichte. Aufmerksame Spieler können sich den Großteil der Handlung bereits zum Anfang erschließen.

Interessant sind aber die Hintergründe der Morde und der damit zusammenhängende politische Konflikt in Nordsund. Dahinter steckt ein relevantes Thema der realen Welt: die ethische Betrachtung der künstlichen Intelligenz. Darf es sie überhaupt geben? Kann und darf sie dem Menschen überlegen sein? Schränkt KI die Freiheit der Menschen ein?

Neben der Geschichte lebt ein Point-and-Click-Adventure von den Rätseln. Doch auch hier macht das schwedische Werk bloß eine mittelmäßige Figur. Vor allem die Aufgaben, die die Augmentationen involvieren sind oftmals schnell ersichtlich und keine wirklichen Herausforderungen. Auch das Inventar spielt hier keine Rolle. Das Kombinieren von Gegenständen ist nicht Teil der Lösungsfindung.

Idee gut, Umsetzung nicht

Die Persönlichkeit des Hauptcharakters durch die Entscheidungen des Spielers weiterzuentwickeln und so die Lösungswege der Rätsel zu beeinflussen, ist eigentlich eine gute Idee. Dennoch summieren sich viele Schwächen, die den Spielspaß trüben. Weder für Freunde des urbanen KI-Settings, noch für Rätsel-Profis ist das Spiel wirklich empfehlenswert. Wer aber beiläufig drei Morde aufklären und so einige Stunden Zeit verbringen mag, ist mit *Whispers of a Machine* durchaus gut bedient.

Hinweis: Dieses Spiel wurde von Raw Fury kostenlos zur Verfügung gestellt.

Titel:	Whispers of a Machine
Erscheinungsdatum:	17.04.2019
Entwickler:	Clifftop Games, Faravid Interactive
Publisher:	Raw Fury
System:	Android, iOS, macOS, <i>Windows</i>
Kaufen:	<u>GOG</u> , <u>iOS</u> , <u>Steam</u>

Testsystem kursiv.

¹ Das ist ein Affiliate-Link. Beim Kauf bekommt QUICK-SAVE.de eine kleine Provision, ohne dass du mehr bezahlen musst.