

Bonjour tristesse

Sowjet Unterzögersdorf, Sektor 2

Im Oktober 2005 berichteten wir über ein mittlerweile legendäres Point-and-Click-Adventure der österreichischen Gruppe monochrom, dessen Handlung den Alltag in der letzten sowjetischen Teilrepublik, der (fiktiven, falls jemand daran zweifelt) Sowjetrepublik Unterzögersdorf, in den Mittelpunkt stellt. Sowjet Unterzögersdorf Sektor 1, so der Titel des Freeware-Spiels, wurde ein großer Erfolg und hatte nur Manko: Der Schwierigkeitsgrad war zu gering, das Spiel zu kurz. Im März 2009 ist endlich der 2. Teil der Reihe erschienen. Wir haben uns auf die Reise nach Sowjet-Unterzögersdorf gemacht, das nach wie vor von österreichischem Territorium umgeben ist – sieht man von benachbarten US-Oberzögersdorf ab.

– von Georg Fuchs –

Ausgerechnet im Reich des Bösen, im US-amerikanischen San Francisco, wurde das Spiel der staunenden Weltöffentlichkeit präsentiert, bevor monochrom damit auf US-Tournee ging. Im ersten Teil der SuZ-Trilogie steuerten wir den Sowjet-Unterzögersdorfer Generalsekretär Vladislav Gomulka, der schließlich entführt wurde – natürlich von den reaktionären Kräf-

ten aus dem benachbarten US-Oberzögersdorf. Teil 2 schließt an diese Handlung an, wir müssen das Entführungsoffer aufspüren und aus den Klauen der imperialistischen Schergen befreien.

Revolutionäres Spieldesign, Probleme in der Produktion

Vorkenntnisse über den ersten Teil [1] werden nicht benötigt. Im Vorspann von SuZ II werden alle Nöti-

gen Informationen präsentiert, natürlich – wie das gesamte Spiel – in russischer Sprache (der Amtssprache Sowjet-Unterzögersdorfs). Da zwischen deutschen und englischen Untertiteln gewählt werden kann, stehen aber des Russischen nicht mächtige Spieler nicht auf verlorenem Posten.

Da Sowjet-Unterzögersdorf keine diplomatischen Beziehungen zu Österreich unterhält, sind wir ganz auf

II-Welt riesig ist und Features genutzt werden, die von alten AGS-Versionen nicht unterstützt werden, war eine Rückkehr zu einer älteren Fassung nicht möglich. Die tapferen Genossen der Firma CodeWeavers halfen aber unter Missachtung des Technologieembargos aus und stellten eine Lösung zur Verfügung, die das Spiel auch unter Linux und OS X lauffähig macht.

Das alles ist nichts gegen die ökonomischen Probleme, die in der Republik selbst herrschen. Die Blockadepolitik des Westens und damit verbundene Probleme in der Umsetzung des Fünfjahresplans haben Sowjet-Unterzögersdorf an den Rand des wirtschaftlichen Ruins getrieben. Die Bürger sind trotzdem stolz auf ihr kleines sozialistisches Vaterland und schränken ihre Bedürfnisse entsprechend ein. Der Verfall von volkseigenen

Porto
bezahlen
nicht
vergessen

An **Lotek64**
Waltendorfer Hauptstr. 78
A-8042 Graz
Österreich

Bestellkarte für Internetverweigerer
Lotek64

- Ich möchte ein Probeexemplar von Lotek64 zugeschickt bekommen.
- Ich möchte das Lotek64-Fair-Trade-Abo gegen Erstattung der Portokosten (5 Euro für 5 Ausgaben).

Mein Name: _____
 Meine Adresse: _____
 E-Mail: _____



uns alleine gestellt. Die Enklave hat schon bessere Zeiten gesehen, der Zerfall des Mutterlandes Anfang der 1990er-Jahre hat der Ökonomie schwer zugesetzt. Auch das monochrom-Team hatte mit Produktionsschwierigkeiten zu kämpfen: Obwohl das Entwickler-Tool AGS (Adventure Game Studio) in Volkseigentum ist, wurden von der aktuellen Version keine Versionen für Linux und Mac mehr entwickelt. Deshalb sah es Anfang 2009 noch so aus, als würde es lediglich eine Windows-Version des Spiels geben. Da die SuZ-

Produktions-, Bildungs- und Regenerationsstätten schreitet aber voran, Unkraut wuchert in den Parks und die Technologieoffensive stockt. Der Alltag ist grau geworden in Unterzögersdorf, das einem typisch österreichischen Dorf nicht unähnlich ist. „Herzschrittmacher der Finsternis“ nennt Johannes Grenzfurthner von monochrom diese Orte, nur mit „Uniformen statt Brauchtum und Hoffnung statt Schleppflinten“. [2] Der Generalsekretär ist ein Hoffnungsträger, er muss schleunigst wieder ins Land gebracht werden.

Personenkult

Da Personenkult nicht nur in Sowjet-Unterzögersdorf, sondern auch in den dekadenten imperialistischen Staaten Wunder wirkt, haben die Entwickler des Spiels keine Mühen gescheut, um prominente Sprecher zu gewinnen. Da man im Lauf des Spiels auch mit Bürgern US-Oberzögersdorfs konfrontiert wird, denen eine friedliche Koexistenz kein Anliegen zu sein scheint, waren vor allem amerikanischer Gastsprecher gefragt. Große Namen werden aufgebieten: Jello Biafra, Bruce Sterling, Cory Doctorow und Irina Slutsky, um nur einen kleinen Teil zu nennen. Auch die Musikkollektive, die am Soundtrack mitgewirkt haben, können sich hören lassen. Sobald der Radiosender gefunden ist, lassen sich zahllose großartige Juwelen des Kulturschaffens Unterzögersdorfs auswählen.

Geschichtsbewusster Spielablauf

Gespielt wird allein mit der Maus nach dem Point&Click-Prinzip. Zuerst wird die gewünschte Handlung ausgewählt (gehen, reden, ansehen, Objekt verwenden), dann das Objekt, das wir untersuchen, ansprechen, betreten etc. wollen. Verwickeln wir Charaktere, denen Genosse Chrushev im Lauf des Spiels begegnet, in ein Gespräch, erhalten wir manchmal einen Merktzettel mit den für den Spielverlauf nötigen Informationen. Doch auch Objekte, die auf den ersten Blick nebensächlich scheinen, wollen in aller Ruhe untersucht werden. Politische Slogans sollte man sich einprägen, sie könnten im Verlauf des Spiels noch von Bedeutung sein. Gegenstände, die Genosse Chrushev in Sowjet-Unterzögersdorf erhält oder findet, wandern in einen großen Koffer, der über das Menü (erreichbar durch Ziehen des Mauspeils an den oberen Bildschirmrand) jederzeit erreichbar ist. Beachtlich umfangreich ist das Repertoire an möglichen Todesarten unseres Protagonisten. Um frustrierende Rückschläge besser wegstecken zu können, empfiehlt es sich, das Spiel vor jeder potenziell folgenreichen Handlung abzuspeichern, was zum Glück jederzeit möglich ist. Auch wenn das Spielareal gewaltige Ausmaße hat, ist für Menschen ohne ausgeprägte Orientierungsschwäche das Zeichnen einer Karte unnötig. Pioniere und Komsomolzen prägen sich bald die Orte und Straßen der Sowjetrepublik ein und bewegen sich blind durch die meist menschenleeren und grauen Straßen.

Grauer Alltag

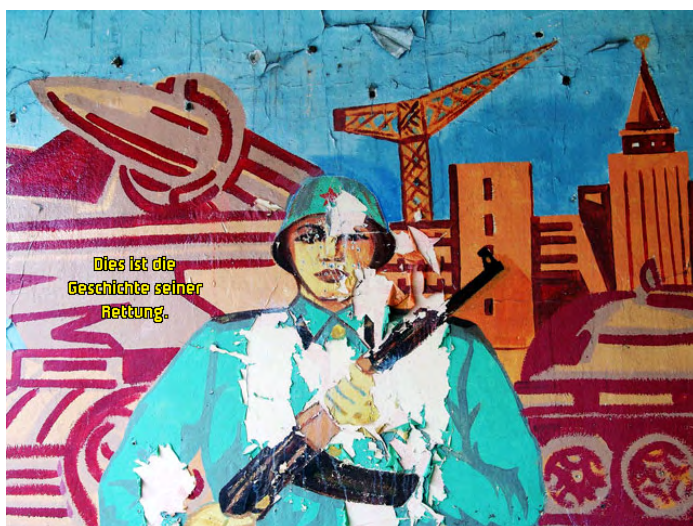
Denn trist und grau präsentiert sich Sowjet-Unterzögersdorf nach Jahren der ökonomischen Auszehrung. Konsumgüterknappheit, Treibstoffmangel und der Mangel an moderner Agrartechnologie würden die Existenz des Staates in Frage stellen, wären die Unterzögersdorfer nicht optimistische und lebensfrohe Menschen. Sie sind die Seele des Staates, und jede Begegnung mit ihnen ist eine wahre Freude für den Abenteurer. Daran können weder der Atommüll in der nordkoreanischen Botschaft noch miserable Gedichte etwas ändern. Die Handlung des Spiels nimmt viele unerwartete Wendungen, ist teilweise von nervenzerfetzender Dramatik (Flucht vor Untoten), andernorts von beruhigender Banalität (Gespräch Chruschew mit der Bodenfeuchte oder dem „lässigen Panzer“). Jeder Versuch, die Ereignisse, mit denen Genosse Chrushev konfrontiert wird, hier wiederzugeben, wären dem Spielerlebnis unweigerlich abträglich.

Fazit

Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II ist das Produkt einer gewaltigen Kraftanstrengung, durchaus mit der Tat Alexej Grigorjewitsch Stachanows vergleichbar. Das Spiel ist beinahe so groß wie die UdSSR selbst, also riesengroß. Es gibt unzählige Orte, Gebäude, Personen, Gegenstände und Handlungsstränge. Die Hintergründe sind, wie schon beim Vorgänger, äußerst liebevoll-trostlos in Szene gesetzt, die endlosen Selbstgespräche Chruschew sind ebenso erbaulich wie die Dialoge, die diesmal in mehreren Sprachen geführt werden. Allein die Größe des zu erkundenden Terrains garantiert diesmal eine wesentlich längere Spieldauer. Auch die Rätsel sind anspruchsvoller ausgefallen, eine Lösung des Spiels in wenigen Minuten ist absolut unmöglich. Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II ist ein Juwel unter den Free-ware-Adventures, das sich niemand entgehen lassen sollte.



Sprachauswahlmenü



Sowjet-Unterzögersdorf, Sektor II (Version 1.2)

Windows, OS X, Linux (Creative-commons-Lizenz)
Russisch mit deutschen und englischen Untertiteln
Download: direkt oder mit Torrent, ca. 400 MB
<http://www.monochrom.at/suz-game/>

[1] Bericht über Teil 1 in Lotek64 #15, Oktober 2005 – www.lotek64.com

[2] Tim Schürmanns Interview mit Johannes Grenzfurthner von monochrom: <http://www.linux-community.de/Internal/Nachrichten/Interview-mit-den-Machern-von-Sowjet-Unterzoegersdorf>