

Mosaic

ARBEITEN, FERNSEHEN, SCHLAFEN

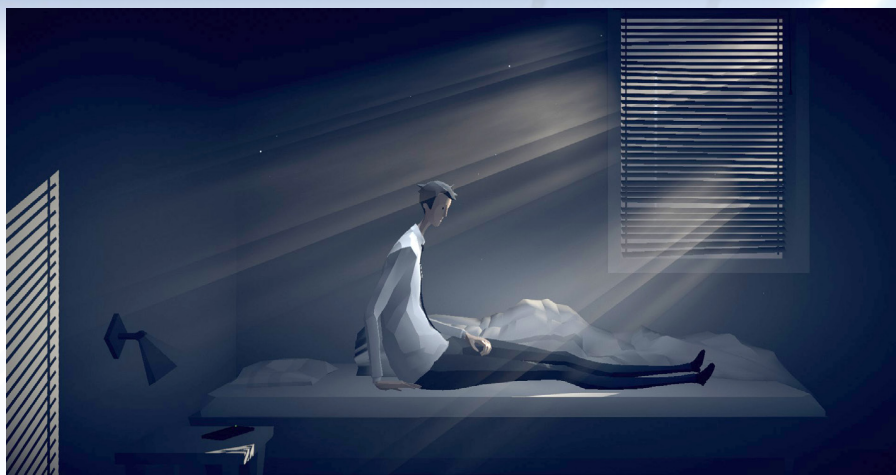
Genre: **Adventure** Publisher: **Raw Fury** Entwickler: **Krillbite Studios** Termin: **5.12.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG)** Enthalten in: –

Das vielleicht ungewöhnlichste Adventure des letzten Jahres: Mosaic ist eine düstere Erzählung über die Einsamkeit.

Von Manuel Fritsch

Der Handy-Wecker klingelt und reißt uns aus dem Schlaf. Nur unter großer Anstrengung gelingt es uns, unseren schlaffen Körper in eine aufrechte Sitzhaltung zu bewegen. Der Weg ins Bad fühlt sich an wie ein Marathonlauf, die furchterregende Fratze im Spiegel trägt nicht dazu bei, die Stimmung zu heben. Krawatte grade, Frisur richten und Zähne putzen: Das Mindestmaß an täglicher Hygiene, die nötig ist, um nicht unangenehm aufzufallen. Für Frühstück bleibt keine Zeit. Eine Mail-Benachrichtigung aus dem Büro erinnert uns daran, dass wir bei weiteren Verspätungen den Arbeitsplatz verlieren. Außerdem werden wir darüber informiert, dass uns die bisherige Fehlzeit von sechs Minuten und zwölf Sekunden selbstverständlich vom Lohn abgezogen wird.

Der einzige Lichtblick auf dem Weg zur Arbeit ist eine Runde »Blip Blop«. Das angesagte Mobile-Game ist simpel und doch seltsam befriedigend. Ein Druck auf den Bildschirm erzeugt einen »Blip«. Haben wir mehrere Tausend Blips zusammen, können wir Verbesserungen freischalten, die automatisch Punkte sammeln. Das Endlos-Clicker-Game wird in der ganzen Stadt beworben – und anders als in der Dating-App



Jeden Morgen der gleiche Kampf. Die Überwindung, endlich aufzustehen wird immer größer, die Motivation, zur Arbeit zu gehen tendiert gegen Null.

»Love« erfahren wir hier wenigstens eine gewisse positive Rückmeldung.

Grau in Grau in Grau

Willkommen in der bedrückenden Welt von Mosaic. In der Rolle eines namenlosen Angestellten erleben wir tagein, tagaus denselben monotonen Alltag in der anonymen Großstadt. Im Leben unseres traurigen Protagonisten gibt es keinen Lichtblick, keine Hobbys oder Freunde. Er lebt allein in einer spärlich eingerichteten Hochhauswohnung mit Hunderten von Nachbarn, von denen sich doch niemand kennt. Nicht einmal bei der morgendlichen Aufzugfahrt wird ge-

grüßt. Der Briefkasten quillt über mit unbezahlten Rechnungen, und der Blick in den Kühlschrank offenbart nur ein paar Kekse und eine halbleere Milchpackung.

Dass die Titelfigur in einer depressiven und emotional schwierigen Phase steckt, machen die Entwickler von Krillbite durch die grafische Gestaltung mehr als deutlich. Die Farbpalette ist extrem reduziert, die Menschen tragen Schwarz, und die dunklen Wege zwischen den Wolkenkratzern lassen keinen Blick auf den Himmel zu, aber der würde ohnehin von finsternen Smog-Schwaden verdeckt. Natürlich regnet es permanent, als wären wir inmitten der Dreharbeiten zum nächsten »Blade Runner«.



Die Großstädter teilen sich die Häuser und Straßen mit Tausenden von Menschen – trotzdem oder gerade deswegen herrscht eine enorm große Anonymität.

Surreale Lichtblicke in einer trostlosen Welt

Doch eines Tages geschehen seltsame Dinge auf dem Weg zur Arbeit. Ein plötzlich aufschwingendes Tor an einem Bauzaun, das unsere Neugier weckt. Oder ein gelber Schmetterling im Einheitsgrau, der uns minutenlang fasziniert. Oder die Musik von Straßenmusikanten, die uns aus dem Alltagstrott reißt und im wahrsten Sinne des Wortes alles um uns herum vergessen lässt. In solchen Momenten wandelt sich das bis zu diesem Zeitpunkt eher simple Adventure in einen interaktiven Tagtraum und nutzt das audiovisuelle Potenzial des Mediums Computerspiel voll aus. Ohne zu viel zu verraten: Es wird sehr, sehr surreal und im eigentlichen Wortsinn »fantastisch«. Diese Szenen fangen die Ängste, als kleines Zahn-



Manuel Fritsch
@manuspielt



Ich bin in der glücklichen und privilegierten Situation, noch nie einen so tristen und monotonen Arbeitsablauf erlebt haben zu müssen wie die Menschen im Mosaic-Konzern. Ich weiß, wie froh ich darüber sein kann, dass mir meine Arbeit Spaß macht, mich kreativ fordert und erfüllt. Umso stärker hat mich die dystopische Darstellung und die extrem depressive visuelle Umsetzung der grauen Großstadt mitgerissen. Die große Stärke des Spiels liegt für mich in der absolut überzeugenden und stilsicheren Präsentation. Mosaic hat mich künstlerisch und emotional berührt. Ich wollte wissen, ob und wie es dem grauen Anzugträger gelingt, aus dieser Monotonie auszubrechen. Die Art, wie Krillbite das Thema Depression und Einsamkeit umsetzt, mag nicht immer die subtilste sein, aber sie ist stets einfühlsam und wird mit der nötigen Portion Hoffnung erzählt. Für mich ist Mosaic eines der interessantesten und künstlerisch ansprechendsten Story-Adventures des Jahres 2019.

rädchen eines großen Konzerns in der Bedeutungslosigkeit zu verschwinden, perfekt ein. Ein sehr plastisches Beispiel: Mal sehen wir unsere Spielfigur inmitten einer anonymen Menschenmenge schrumpfen und immer kleiner werden, bis sie schließlich als menschlicher »Kaugummi« unter der Schuhsohle eines Passanten landet. Als wäre das nicht schon abgedreht genug, wird das Geschehen von einem sarkastischen Goldfisch kommentiert. Auch klassische Albtraummotive wie die Panik, komplett orientierungslos unter Wasser nach Luft zu ringen, werden audiovisuell toll eingefangen.

Mehr Experiment als Spiel

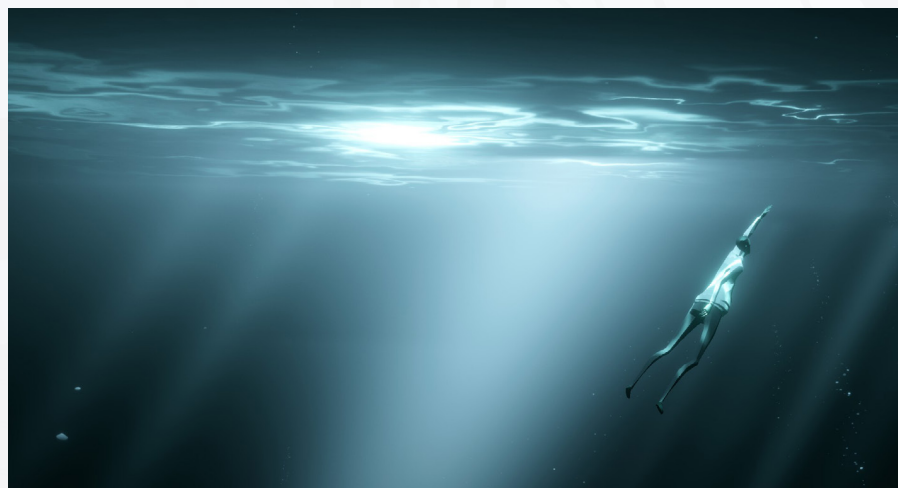
Spielerisch gibt es in Mosaic dagegen wenig zu tun. Mit der Maus oder dem Gamepad



In den unerwarteten Überraschungsmomenten im ansonsten sehr grauen Leben des Protagonisten wird das Spiel schlagartig bunt. Nicht gerade subtil, aber wirkungsvoll in Szene gesetzt.

lenken wir wie in einem Point&Click-Adventure die Spielfigur zu den markierten Interaktionspunkten, um die Story voranzutreiben. Echte Entscheidungen treffen wir keine, auch Rätsel oder Inventarmanagement gibt es nicht. Das Adventure läuft starr linear ab – wir können nicht einfach nicht zur Arbeit zu gehen oder einen anderen Weg einschlagen. Auf diese Einschränkung muss man sich als Spieler einlassen.

Etwas mehr Interaktion wartet dafür in der namensgebenden Firma Mosaic. An unserem Arbeitsplatz erledigen wir die anfallenden Aufgaben, die in Form eines kurzweiligen Aufbaupuzzles präsentiert werden. Ziel ist es, sechseckige Waben zu einer Art Turm aufzubauen, bis eine vordefinierte Marke erreicht ist. Mit der Expansion der Basiswabe lassen sich mehr Arbeitereinheiten generieren, die den Bau von weiteren Waben beschleunigen. Diese motivierenden Herausforderungen werden mit jedem weiteren Anlauf etwas schwerer, das Spielprinzip wird mit kleinen Neuerungen wie Portalen oder gegnerischen Einheiten aufgelockert. Das Clicker-Game »Blip Blop« auf dem virtuellen Smartphone der Figur, eine Dating-App im Stil von Tinder sowie ein Börsenticker sind zwar voll funktionsfähig, aber optional.



Die Hauptfigur fühlt sich eingeeignet und gefangen im starren Korsett des Grosskonzerns. Ihre Albträume sind mit typischen Bildern wie die der Angst vor dem Ertrinken visualisiert.

Die Sinnlosigkeit in der Beschäftigung mit ihnen ist Teil der Botschaft des Adventures.

Mosaic ist ein sehr kurzes, aber intensives Erlebnis ohne großen Wiederspielwert. Nach bereits zwei bis drei Stunden haben wir alles gesehen. Doch das Erlebte ist so ungewöhnlich und erfrischend surreal, dass es noch lange nach dem Abspann nachwirkt. Krillbite verpackt die Ängste und Sorgen der modernen Gesellschaft in einen sehenswerten und künstlerischen Albtraum, der gleichermaßen beängstigt und begeistert. ★

MOSAIC

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
Geforce GTX 860 / Radeon RX Vega 11
1 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 750 / Phenom II x4 945
Geforce GTX 960 / Radeon R9 200
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ stilisierter Lowpoly-Look ➤ überzeugend eingefangene Industrie-Dystopie ➤ dezente, aber passende Musikedierung ➤ gute Texte und Übersetzungen ➤ wenige unterschiedliche Gebiete

SPIELDESIGN



➤ klassische Adventure-Steuerung ➤ gut steuerbar mit Maus oder Gamepad ➤ Entscheidungen ohne Bedeutung ➤ wenig echte Interaktionsmöglichkeiten ➤ Waben-Minispiel wirkt aufgesetzt

BALANCE



➤ sehr einsteigerfreundlich ➤ Adventure ohne Rätsel und Gegenstände ➤ kein Zeitdruck in Minispielen ➤ angenehmer Spielfluss ➤ keine wirkliche Herausforderung

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ intensive Befreiungsgeschichte ➤ kreative, surreale Momente ➤ intellektuell ansprechende Gesellschaftskritik ➤ Themen wie Depression und Einsamkeit ➤ nicht immer sehr subtil

UMFANG



➤ kein Leerlauf ➤ vollwertiges Clicker-Game auf Ingame-Telefon ➤ abseits der Story nichts zu entdecken ➤ enorm kurze Spielzeit ➤ geringer Wiederspielwert

FAZIT

Adventure, das durch seinen künstlerischen Anspruch und düstere Atmosphäre überzeugt, aber spielerisch kaum fordert.

