

Theoretisch betrachtet: Asemblance

UND TÄGLICH
GRÜSST DAS
MERKESDIR

Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin und spielt am Computer, seit er 10 Jahre alt ist. Das stieß nicht immer auf Verständnis, vor allem Lehrer schienen sich daran zu stören, wenn seine Hausaufgaben einer Runde GTA 3 weichen mussten. Nun möchte er endlich das, was er gelernt hat, mit seinem Hobby verbinden. Dieser Artikel ist ein kleines Experiment, schreiben Sie an brief@gamestar.de, was Sie davon halten!

Asemblance ist leise und doch aufregend, immer gleich und doch stets anders. Indem es seine Spieler dasselbe erleben lässt, erschafft es ein bemerkenswert eindrucksvolles und eindringliches Spielerlebnis.

Von Maximilian Schulz

Rotes Licht pulsiert auf den dumpfen Metallflächen eines altertümlich anmutenden Terminals mit Pip-Boy-Charakter. Dann schallt eine metallene Stimme durch den Raum: »Warum hilfst du nicht, dies ist ein Notfall. Eine wirkliche Leben-oder-Tod-Situation, die deiner Aufmerksamkeit bedarf. Ich wiederhole mich, aber dies ist eine wirklich ernste Situation. Bitte aktiviere das Terminal und folge den Instruktionen!« Na gut, auf dem Terminal steht: »Wie geht es dir heute?« Ich habe vier Antwortmöglichkeiten: Großartig. Nicht gut. Verwirrt. Verärgert und verwirrt. Ich wähle »Verwirrt«. Das rote Licht erlischt und die normale Beleuchtung gibt den Blick auf einen Raum frei, der von matt glimmenden Linien durchzogen ist. Der Alarm sei nur eine Übung gewesen, heißt es, ich solle jetzt das Terminal bedienen. Die Maschine scheint Erinnerungen aufzubewahren, ich starte die einzig verfügbare. Ein kurzer Waldabschnitt wird in den vormals leeren Raum geladen, und ich trete ein, das Bild flackert, ich stehe im Wald. Ich kann mich bewegen und mit der

linken Maustaste zoomen, das reicht auch erst mal. »Die Unruhe ist ein Daseinsgefühl, eine Welt voller Phantasien, voller Verheißungen und Pläne«, schreibt Ralf Konersmann, der zurzeit einen Lehrstuhl des Philosophischen Seminars an der Universität Kiel innehat, in »Die Unruhe der Welt« von 2015. Treffender kann man mein Gefühl bei Asemblance nicht beschreiben.

Nach und nach wird mich Asemblance durch drei verschiedene Erinnerungsräume führen. Das klingt mager, bietet aber durch die Mechanik, die glücklicherweise in keiner Sekunde einem Tutorial zum Opfer fällt und der eigentliche Spannungskern des Spiels ist, weit mehr als nur drei kurze Sequenzen. Denn Asemblance erzählt sich in Schleifen, in etwa wie ein Brettspiel. Was sich merkwürdig anhört, ist eines der spannendsten Spielkonzepte dieses Jahres.

Ein Schritt zurück, ein Schritt nach vorn

Die nächste Erinnerung ist ein Büro, fünf Minuten nach Mitternacht, es wirkt bedrohlich unbelebt. Beim Blick auf den Monitor flackert das Bild und der Hinweis »Erinnerst du dich daran, als sie den blauen Schmetterling sah?« taucht auf dem Bildschirm auf. Ich beende die Sequenz. Hatte ich im Wald nicht schemenhaft Schmetterlinge gesehen? Ich starte die Waldsequenz erneut, drehe mich im Kreis. Allerdings achte ich nun auf andere Dinge, finde Neues in den alten Szenen. Das verändert meine Sicht auf die nur vordergründig gleich gebliebene Szenerie. Der

blaue Schmetterling sitzt auf einem Stein. Ich zoomte und das Bild flackert. Auf einmal stehe ich vor dem blauen Schmetterling, allerdings ist er eingerahmt und in eine Wohnung gehangen. Ich schaue nach links, eine Frau steht am Fenster, die Schultern hängend, zu Boden blickend, schluchzend. Eine Frauenstimme sagt: »Ich habe auf dich gewartet.« Das Bild flackert nun stärker als die Male zuvor, die Farben verwaschen, dramatische Musik setzt an, Trommeln, das Bild flackert immer mehr, die Farben werden aus dem Bild gesaugt, ich habe Gänsehaut, das Bild wird körnig, dunkel, schwarz. Ich merke, dass mein Herz ziemlich wild pocht.

Rotes Licht pulsiert auf den dumpfen Metallflächen eines altertümlich anmutenden Terminals mit Pip-Boy-Charakter. Dann schallt eine metallene Stimme durch den Raum. »Warum hilfst du nicht, dies ist ein Notfall. Eine wirkliche Leben-oder-Tod-Situation, die deiner Aufmerksamkeit bedarf. Ich wiederhole mich, aber dies ist eine wirklich ernste Situation. Bitte aktiviere das Terminal und folge den Instruktionen!« Okay, auf dem Terminal steht: »Wie geht es dir heute?« Ich habe vier Antwortmöglichkeiten und wähle »Großartig«, auch wenn es gelogen ist. Die Stimme klärt mich darüber auf, dass es keinen Notfall gab, ich nur getestet wurde. Ich habe nun die Wahl zwischen drei Erinnerungen: dem Wald, dem Büro, der Wohnung. Ich bin aufgeregt und auch ängstlich, Asemblance gruselt mich durch seine scheinbare Willkür der Ereignisse, es schüchtert mich



ein, weil nichts greifbar ist. Ich möchte gerne weitermachen, ich möchte wissen, was passiert ist, aber Asemblance erklärt nichts.

Ein Déjà-vu

Asemblance spielt gekonnt mit dem Gefühl, dass ich schon mal da gewesen bin, die Situation kenne, wie ein Déjà-vu, bei dem es aber dennoch eine Veränderung gibt, geben muss. »Die bloße Wiederholung des Loops ist eben nicht der enttäuschende, weil zu seinem eigenen Anfang zurückführende Prozess«, stellte Dietrich Diederichsen, einer der bedeutendsten, deutschen Poptheoretiker, 2008 in seinem Buch »Eigenblutdoping« fest. Darin beschreibt er den Loop, die Schleife, zeitweise zwar verschwurbelt, aber teilweise auch enorm pointiert. Die Annahme, sich im Kreis zu drehen, ist nichts Neues, der Begriff des Hamsterrades kulturell geprägt durch Fließbandarbeit und Begriffe wie »roboten« statt »arbeiten«. Ein System, das auf Schleifen basiert, möchte man meinen, kann sich nicht verändern, weil das Ende dem Anfang gleicht. Gleichzeitig beschäftigen wir uns nur allzu gerne mit dem nächsten Schritt, planen unentwegt, bewegen uns andauernd zwischen dem täglichen Trott und dem Plan, aus dem täglichen Trott zu entkommen. Und wenn diese Flucht endlich geschieht, wird sie zelebriert, und sei's mit Sangria am Ballermann. Das Leben als Pingpong zwischen Schleife und Flucht.

Informationskäfige

Im Grunde drehe ich mich im Kreis, an wenigen Schauplätzen, eigentlich nur dem Büro und der Wohnung, und die sind alles andere als weitläufig. Sie sind konzentrierte Informationskäfige, die ihren Inhalt nur widerwillig herausrücken. Doch jedes Mal, wenn ich wieder in den Simulator steige, habe ich neue Erkenntnisse gewonnen und kann die Szenerie dahingehend auch anders betrachten. Der Schauplatz wirkt neu, obwohl er objektiv betrachtet der alte ist. Und hier liegt die gleich-

sam angsteinflößende und dadurch atmosphärisch brillante Idee von Asemblance. Die Handlung kann überhaupt nicht klassisch chronologisch erzählt werden, weil sie erst durch die Schleifen entsteht. Man könnte also meinen, das Spiel sei postmodern, da es springt, die Vergangenheit und die Zukunft miteinander vermischt und die Zeit, in der ich mich bewege, durch unablässiges Schleifenziehen schärft und schärft und schärft, so wie der ewige Tropfen den Stein höhlt. Es schafft eine Unruhe, einen Fortschritt in der Kreisbewegung. Die Unruhe, die ich selber verspüre, mehrt sich, während ich mich im Kreis drehe. Asemblance lässt somit zwei gegensätzliche Prinzipien aufeinanderprallen. »Die Unruhe kennt keine Resultate, sondern nur lose Enden, die neue Anfänge, Übergänge und Anschlüsse sind.« (Konersmann, 2015)

Während ich als Spieler es gewohnt bin, mich an einem Erzählstrang entlang zu hangeln, eine Chronologie durchzuspielen, zerreißt Asemblance dieses System und ersetzt es durch die Schleife als hocheffektives Atmosphärenwerkzeug. Da der Loop aber nicht vorrangig auf Wandel abzielt, ist er umso eindrucksvoller, wenn dieser Wandel doch geschieht. Denn »wer im Immergleichen des Loops etwas Neues erlebt, hat es mit einem viel härteren Neuen zu tun, als wer dies in einer Struktur erlebt, in der das Auftreten des Neuen vorgesehen ist, wie in der konventionellen Narration.« (Diederichsen) Wie das Schöne neben dem Hässlichen besonders strahlt, so erscheint der Wandel neben der Stetigkeit besonders tiefgreifend. Genau dieses Gefühl vermittelt das Spiel, wenn ich erneut die Wohnung betrete, um mich umzuschauen, und dann wieder das Büro, um neuen Hinweisen nachzugehen.

Die Unruhe im Kreis

Wenn etwas Gleiches auf einmal anders wird, kann man dies als Fortschritt bezeichnen, obwohl er einer Wiederholung entspringt. Das Aufregende an Asemblance ist damit wohl

die Mechanik, dass es sich etwas wiederholt, ohne sich wahrhaftig zu wiederholen, weil die Unruhe im Loop wächst. Die Wiederholung liegt quasi als verschleiende Simulation über dem eigentlichen Spiel, während der Spieler probiert, aus diesem Loop auszusteigen, und zugleich durch das eigene Verlangen nach Aufklärung dazu gezwungen wird, erneut auf das Karussell aufspringen und weitere Runden zu drehen. Das ist die vormals beschriebene Unruhe in der Kreisbewegung, die den Kreis ausbeult, ihm Abweichungen abverlangt. Wenn wir den Loop in Asemblance nun also als eine oberflächliche, simulierte Wiederholung betrachten, können wir davon ausgehen, dass im Loop versteckt eine Chronologie voranschreitet.

Dem Philosophen Heraklit nach kann man niemals zweimal in den selben Fluss steigen, und so bewege ich mich auch als Spieler voran, während ich mich auf der Stelle drehe. Diese Mechanik, gepaart mit der mysteriösen Geschichte, ist ein Thriller voll subtiler Spannung, Verwirrungen bis hin zum Psychohorror, der besonders dann einen enormen Sog entfaltet, wenn er über längere Zeit am Stück gespielt wird. Denn »wenn dann aber etwas Gleiches doch anders wird, etwas Anderes gleich wird, wissen wir besser, woran wir sind. Wir machen Fortschritte.« (Diederichsen, 2008) Die Schleife ist somit keine klassische Rückkehr, aber ein Ankommen. Denn warum spielen wir? Wir ziehen los, um irgendwann am Schluss anzukommen. Asemblance lässt uns auch ankommen, nur immer wieder an einem neuen Anfang. ★

Asemblance

Entwickler: Nilo Studios

Release: 21.6.2016

Quelle: Steam

Preis: 10 Euro

Sprache: Englisch

