Theoretisch betrachtet: Maize

SINNSUCHE IM MAISFELD

ERZÄHLERISCHER LUXUS

Der Autor

Maximilian Schulz (26) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Er hatte nie einen Chemiebaukasten. Auch als er meinte, dass er ein Set zum Selberziehen von Edelsteinen bräuchte, wurde ihm dieser Wunsch verweigert. Nachdem er Maize gespielt hat, weiß er auch, weshalb, und ist seinen Eltern ausgesprochen dankbar dafür, dass sie ihn, die Nachbarschaft und das Viertel vor Üblem bewahrt zu haben.

Ein Mysteryspiel, dessen Hauptdarsteller denkender Mais ist und dessen Rahmenhandlung ausschließlich von Fehlversuchen und anderweitigem Versagen handelt? Richtig, Maize ist die spielgewordene Fail-Kompilation einer Forschungseinrichtung und gerade deswegen irrsinnig witzig. Aber steckt darin auch ein tieferer Sinn?

Von Maximilian Schulz

»Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt«, schrieb Friedrich Schiller. Den Dichter kennen wir natürlich vor allem für seine Bühnenstücke, einen böhmischen Feldherrn sowie eine gewisse Glocke, doch setzte er sich auch mit der menschlichen Evolution und der Rolle des Spielens auseinander. Nun haben in Maize zwei Wissenschaftler etwas zu viel gespielt, waren zu sehr Vertreter des Homo ludens, also desjenigen, der seine Fähigkeiten im Spiel entdeckt und entwickelt – im Gegensatz zum lernbegierigen Homo faber, dem alten Bücherwurm. Schlussendlich haben die verspielten Forscher dabei etwas geschaffen, mit dem sie nicht gerechnet hatten, nämlich … denkenden Mais. Is' klar. Was wie eine komplett aus der Bahn geratene Einleitung anmutet, ist zwar erstens genau das, zweitens aber deswegen sehr passend, weil auch Maize komplett aus der herkömmlichen Adventure-Bahn gerät. Und ein Spiel ist, das sich herrlich humorvoll ums Scheitern dreht. Um mein eigenes, um das der Forscher, vielleicht sogar um das von Friedrich Schiller, weil alle immer nur an Emmanuel Kant denken (an dem Schiller sich übrigens orientierte), wenn es um die Erziehung des Menschen geht. Aber wer weiß das schon.

Zeichen im Maisfeld

Ich erwache also zwischen Maispflanzen, irgendwo im Nirgendwo, ohne Erklärung, und ich glaube, gesehen zu haben, wie gerade drei Maiskolben samt Stängel hinter der nächsten Ecke verschwunden sind. Bin ich in einem Maislabyrinth? Träume ich? Im Hintergrund sind eine Farm, ein Silo, ein Herrenhaus und eine Art riesengroße Teslaspule zu sehen. Ich setze mich in Bewegung, und mit sanften Texteinblendungen bringt Maize mir die Steuerung näher: WASD zum Laufen, Linksklick für Aktionen, »Q« ist sinnlos und macht überhaupt nichts, sagt mir Maize. Ich drücke also »Q«. Nichts passiert, natürlich – der erste von vielen irrwitzigen Fehlschüssen, und ich kann die Entwickler förmlich vor mir sehen, wie sie sich köstlich amüsieren. Maize nimmt sich keineswegs ernst und erwartet auch von mir keine gehobene Seriosität im Umgang, angenehm. Als mir nach zehn Minuten erneut gesagt wird, dass »Q« nichts bringen würde, war ich schon mittendrin im Rätsellösen, Schalterumlegen und Umgebungserkunden. Dabei ist besonders bemerkenswert, dass ich dies aus reinem Entdeckertrieb heraus anstelle; ich habe keine Ahnung, wohin mich welche Aktion bringt. Doch immerhin ich bin ja ganz Mensch, da ich spiele, stimmt's, Friedrich? Oh, du würdest dich wundern!

Ins Blaue gespielt

Denn ich habe keine Ahnung, wer ich bin und was das alles soll! Herrje, ich könnte sogar –Achtung, krude Theorie! – selbst der Mais sein! Maize zu spielen, heißt vor allem am Anfang, ins Blaue hinein zu spielen. Deswegen ist die Grundaussage des Scheiterns ja auch so einfach auf meine Analyse zu übertragen: Ich scheitere kläglich daran, in Maize mehr zu entdecken als ein herrlich abgedrehtes und schon fast bis zur Unkenntlichkeit entstelltes Adventure. Aber was soll's, die Gags sitzen! Da finde ich etwa einen Gummihandschuh und entdecke wenig später, dass in darin eine abgetrennte Hand steckt. Einfach so! Und warum zur Hölle begleitet mich ein schlechtgelaunter, russischer Roboterbär, der mich kontinuirlich beleidigt? Maize ist eine Ansammlung von Absurditäten. Und womöglich eine alberne

Parabel auf die Evolution. Schließlich haben wir Menschen irgendwann damit angefangen, uns mehr und mehr von der Natur zu emanzipieren. Schiller, Sie haben das Wort: »Die Natur fängt mit dem Menschen nicht besser an als mit ihren übrigen Werken: Sie handelt für ihn, wo er als freie Intelligenz noch nicht selbst handeln kann. Aber eben das macht ihn zum Menschen, dass er bei dem nicht stillsteht, was die bloße Natur aus ihm machte.« Klar, wir wollen mehr werden, als wir sind, zum Beispiel, indem wir spielen. Alter Hut. Aber in Maize geht es eben gar nicht um den Menschen, sondern um den Mais. Ähnlich wie in der Natur ergeben sich aus dem gescheiterten Forscherexperiment neue Lebensformen, denn die Evolution per se ist nichts anderes als die Verkettung vom Scheitern der Verlierer mit dem Lernen der Gewinner aus deren Fehlern. Ob nun dieses gelbkörnige Kind der wissenschaftlichen Liebe eine langlebige Tradition aufbauen oder im heimischen Feld verharren wird, bleibt streng fraglich. Obwohl: Vielleicht erwartet uns ja bald schon »Maize 2: Rise of the Corn«.

Der Luxus des Unfugs

Nun könnte ich natürlich abwinken und festhalten, dass sich Finish Line Games einfach dem Luxus der kompletten Blödelei hingegeben haben. Anstatt ein althergebrachtes Abenteuerspiel zu präsentieren, in dem ich später sogar in eine mysteriöse Forschungseinrichtung eindringe, nehmen die Entwickler andauernd Kontakt mit mir auf. Die Texteinblendungen gehören nicht direkt zum Spiel, sondern überlagern es. Der Soziologe Werner Sombart schrieb nicht umsonst: »Luxus ist jeder Aufwand, der über das Notwendige hinausgeht.« Witzigerweise ist der Adventure-Anteil von Maize eben wirklich nur das absolut Notwendige, der Inbegriff des Rudimentären. Der Witz, mit dem er verkauft wird, ist dagegen beeindruckend. Und sich die Freiheit zu nehmen, ein Spiel zu programmieren, dass eigentlich nur dafür da ist, Witze zu erzählen, könnte man als luxuriös bezeichnen.

Als ich einen Sicherungskasten repariere, erscheint der schon fast gelangweilte Kommentar »Die Sicherung ist repariert, es ist nun etwas weniger dunkel«. Selbst den Erfolg verkauft mir Maize als mindestens kleines Scheitern. Die sarkastischen Sprüche sind der Text gewordene »Slow Clap«, wunderbar giftiges Lob. Als ob der Beleidigungsbär nicht schon schlimm genug wäre! Aber nach und nach dämmert mir auch, was Maize wirklich ist: gar kein Adventure, sondern im Kern ein Walking-Simulator mit Adventure-Anleihen, der nichts will, außer eine haarsträubende Geschichte zu erzählen und auf Gameplaymechaniken weitestgehend zu pfeifen, natürlich zugunsten einer liebevoll absurden Spielwelt. Da ich selbstredend nichts vorwegnehmen möchte, gehe ich nicht weiter ins Detail, aber vor allem der zweite Teil des Spiels strotzt nur so vor Charme und Witz. Sollte ich deswegen wirklich von einem luxuriösen Spiel sprechen? Ich hoffe, mir nimmt dieses Apologetengebahren niemand übel, aber so viel wie ich über die irren Einfälle lache, so wenig erschließt sich mir, was hier noch vergraben liegen könnte, welche Bedeutungsebenen ich nicht sehe – aber darum geht's doch eigentlich bei »Theoretisch betrachtet«! Um den tieferen Sinn! Vielleicht scheitere ich analytisch schlicht an der Einfachheit und auch der Ehrlichkeit des zynischen Humors von Maize? Da ist einfach überhaupt nicht mehr, theoretisch betrachtet ist Maize praktisch witzig, und das war's. Zum Glück ist das Scheitern mittlerweile so salonfähig, ich könnte meine Analyseversuche, wenn man mich ließe, bei der »Fuck Up Night« in Berlin als Anekdote vortragen, schließlich stehe ich, was Maize anbelangt, kurz vor der Methoden-Insolvenz.

Popcorn Spiel

Ich gebe also auf. Gleichzeitig ergebe ich mich dem Spiel. Das übrigens ausgesprochen kurz anmutet, und das man deswegen vielleicht etwas überteuert nennen könnte. Ich habe rund zweieinhalb Stunden im Maisfeld verbracht. Was einem so ein Popcorn-Spiel dann also wert ist, muss jeder selber wissen. Ich muss allerdings noch einmal betonen, dass Maize sicherlich eines der witzigsten Spiele des vergangenen Jahres ist und sich an Absurditäten immer wieder selbst übertrifft, vor allem in der zweiten Hälfte. »Das Absurde entsteht aus [dem] Zusammenstoß zwischen dem Ruf des Menschen und dem vernunftlosen Schweigen der Welt«, befand der französische Philosoph Albert Camus. Er sieht im Absurden den Moment, in dem ich nicht mehr weiß, was um mich herum geschieht, und vor allem keinen Grund für das Geschehen sehe. Genau das beschreibt Maize am besten und stimmt mich dann auch versöhnlich damit, dass ich keine analytischen Ankerpunkte finde, Insolvenz also abgewendet, Glück gehabt. Es gibt einfach keinen tieferen Sinn im Maisfeld. Außer vielleicht, dass uns die spielerische Evolution endlich so weit gebracht hat, denkendes Gemüse in der Unreal Engine 4 darstellen zu können. Dafür bin ich dankbar. Vor mir aus auch Schiller. ★

Maize

Entwickler: Finish Line Games
Release: 1.12.2016
Quelle: Steam
Preis: 20 Euro
Sprache: Englisch