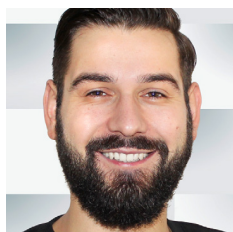
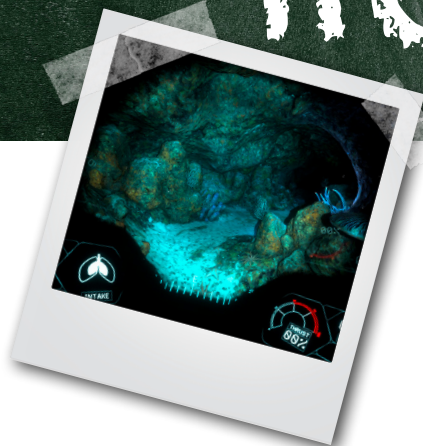


Theoretisch betrachtet: Narcosis

DIE „NASSE HÖLLE

DIE NASSE HÖLLE



Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Prinzipiell findet er ein wenig Grusel okay. Monster wie in Doom sind ebenfalls in Ordnung, auch die Albernheiten des ersten Far Cry waren kein Problem. Dead Space dagegen lag für Max definitiv an der Grenze zum Problematischen. In diesem Kasten möchte er vor allem auf den letzten Satz von Reportonkel Michael Graf hinweisen, der ihm den Auftrag gab, Narcosis zu spielen, und sagte: »Du machst das schon, das wird gar nicht so schlimm.« Michael hatte ja keine Ahnung.

Eingezwängt im Stahlsarg und begraben unter unendlichen Wassermassen schickt uns Narcosis auf eine beängstigende Tiefseemission: Die Angst vor engen Räumen trifft auf die Angst vorm Ertrinken trifft auf die Angst vor Unterwassermonstern. Liegt die wahre Hölle am Meeresboden? Von Maximilian Schulz

Ich stehe unter Wasser in einem Pool und bewege mich bedächtig nach vorne und wieder zurück. Anschließend überprüfe ich, ob das Umsehen so funktioniert, wie es funktionieren sollte – jedenfalls davon ausgehend, was ich aus Spielen gewohnt bin. Es funktioniert nicht, und mir wird bewusst, dass der Anzug, in dem ich stecke, keine geschmeidige Neoprenhaut ist, sondern eher vom Schlage eines »Big Daddy«-Panzers aus Bioshock. Immerhin kann ich einen kurzfristigen Schub aktivieren, um kleinere Untiefen zu überbrücken. Wer in einem mobilen Metallsarg steckt, nimmt ja, was er kriegt. Willkommen in der nassen Hölle von Narcosis, in der mir schon das Tutorial beibringt, dass ich nichts

geschenkt bekomme. Doch wer nach einem Paradebeispiel für Immersion sucht oder besser noch für »Präsenz«, also für das Gefühl, sich wirklich in der Spielwelt zu befinden, der stößt in Narcosis auf pures Gold. Vorausgesetzt, die Nerven machen mit.

Im Stahlsarg

Der Bildschirm zuckt wild und ich versinke abermals im Wasser. Dieses Mal jedoch nicht im Pool, sondern im Pazifik. Behäbig schiebe ich mich vorwärts. Blicke zur Seite gibt's nicht, ich sehe mich maximal ein wenig in meinem Cockpit um. Links werden mir meine Herzfrequenz und mein Sauerstoffhaushalt angezeigt. Rechts sehe ich die Anzahl meiner Leuchtraketen. Im Oval der Frontscheibe spiegeln sich die Anzeigen, glimmen schwach in die Finsternis hinaus. »Im Weltall hört dich keiner schreien«, schießt mir das legendäre Motto der Alien-Filme in den Kopf. Weltall oder Meeresgrund sind sich gar nicht so unähnlich, was Einsam- und Hilflosigkeit angeht. Während draußen im All die unendliche Leere an meinem Gemüt saugt, wird es am Meeresgrund von den Wassermassen erdrückt. Das einzige, was mich in beiden Settings vor dem qualvollen Tod bewahrt, ist ein dicker, unflexibler Anzug. Und der entpuppt sich eben als Lebens-

retter und Todesfalle zugleich, weil ich nicht schnell genug flüchten kann, falls es ernst wird. Und es wird ernst werden. Ganz sicher.

Am Anfang von Narcosis soll ich zu einem Kollegen aufschließen. Als ich ihn finde, machen wir uns gemeinsam auf den Weg zurück zur Tiefseebasis »Kompass 1«. Wir stampfen durch Unterwassercanyons voller Korallen, Fische und aufgewirbeltem Staub. Sigmund Freud hat mal geschrieben, dass »das deutsche Wort ›unheimlich‹ offenbar der Gegensatz zu heimlich ist, heimisch, vertraut, und der Schluss liegt nahe, es sei etwas eben darum schreckhaft, weil es nicht bekannt und vertraut ist«. Siegmund, der alte Schnellmerker! Und dafür musste er nicht mal als menschliche Dosenwurst auf den Meeresgrund sinken! Selbstverständlich ist Narcosis unheimlich, schon zum Beginn, beim harmlosen Hinterherstapfen. Zum Beispiel, weil wir beide nur mit spartanischen Lampen ausgestattet sind, die nur unsere unmittelbare Umgebung befunzeln. Drumherum wabert das unendliche Schwarz der Tiefsee. Technisch spielt Narcosis zwar nicht in der allerersten Liga, beispielsweise fehlen dynamische Schatten – gerade bei einem Gruselspiel ein Muss. Atmosphärisch ist es aber ein Erlebnis, denn seine zwei Stunden Spielzeit entpuppen sich als intimer Horrortrip.



ALLES WIRD
GUT - ODER?

Flucht ins Schwarze

Nahe der Basis bebt urplötzlich der Meeresboden. Meine Herzfrequenz rast in die Höhe, schlagartig keuche ich doppelt so viel Sauerstoff weg, mir stehen die Haare zu Berge, der Meeresgrund verbiegt, verformt sich um mich herum, meine Sicht ist vernebelt, mein Kollege verschüttet. Als ich ihn finde, liegt er wie über ein massives Rohr gebrochen auf dem Rücken. Ich nähere mich langsam, da erwacht er, klebt blitzartig an meiner Frontscheibe, sein Gesicht verzerrt, er schreit. Ich blicke versteinert auf den Bildschirm, meine Finger krampfen um die Maus, das Bild wird schwarz, immer wieder, dann liegt mein Partner leblos vor mir. Mein Sauerstoffhaushalt kratzt am Existenzminimum, ich reiße die Flasche meines toten Kollegen aus dem Anzug und speise seine Atemluft in mein System ein. Dann flüchte ich, bloß weg hier!

Doch was heißt schon Flucht? Im tiefen Schwarz bewege ich mich immer noch so schrecklich langsam, dass sich überhaupt kein Gefühl des Davonkommens einstellt. Wohin auch? Die rettende Oberfläche ist unerreichbar, ich bin an den Meeresgrund gefesselt. Mein eigener Puls – der vor dem Monitor – steigt weiter, als ich eine Unterwasserhöhle betrete und sich mir eine monströse Kreuzung aus Spinne, Krabbe und Krebs in den Weg stellt. Vor Schreck bleibe ich wie angewurzelt stehen. Eine riesige Schere knallt gegen meinen Helm, die Scheibe bricht mit einem elendigen Knarzen zusammen. Wasser dringt ein, ich ertrinke sofort. Aus meiner Hilflosigkeit destilliert Narcosis einen ganz persönlichen Horror, der nur zeitweise von solchen drastischen Momenten unterbrochen wird, die dann aber doppelt so stark wirken. Bis ich einen Weg gefunden habe, die Spinnenkrabbe zu umgehen, sterbe ich einige Male – und jedes Mal stellen sich mir die Nackenhaare auf, wenn die Schere in meine Scheibe kracht.

Präsenz am Boden

Meinen Weg hinab in die nasse Hölle unterlegt Narcosis mit einer kontinuierlich sonoren, basslastigen Geräuschkulisse, die mich selbst dann beunruhigt, wenn gar nichts geschieht. Weil sie mich wunderbar daran erinnert, dass mich die Wassermassen wie eine Wanze zerquetschen würden, wenn ich den verdammten Anzug nicht an hätte. Dass ich ständig das Klicken und Kratzen (noch) unsichtbarer Tiefseekrabber höre, verschärft diese Anspannung zusätzlich. Die Viecher sind irgendwo da draußen! Im krassen Gegensatz dazu stehen die beunruhigend ruhigen Kommentare meines Charakters, etwa, wenn er den Notfallplan erklärt, nach dem man vorgeht, wenn sich ein Seebeben ereignet. Kühl berichtet er über die Toten, die Leere, die Protokolle, die Listen. Er spricht nicht mit sich selbst, nicht in diesem Moment, nicht jetzt, wo erhöhter Sauerstoffbedarf besteht und das Herz rast. Und nicht nur seins, meins hämmert genauso schnell. Meine eigene Herzfrequenz passt fast immer zu dem, was im Metallsargdisplay steht: Natürlich bin ich aufgeregt, schon alleine, weil ich meinen Charakter hektisch schnaufen höre, sobald der Sauerstoffvorrat den Sinkflug antritt. Schon 2010 haben Forscher der Uni Heidelberg festgestellt, dass die Geräuschkulisse von Spielen den Puls beschleunigen kann. Ich kann das bestätigen, fühle mich, als würde ich wirklich in diesem Anzug stecken, begraben im wandernden Sarg. Narcosis lebt von seiner erdrückenden Atmosphäre, seiner permanenten Anspannung, die sich nur selten in Schreckmomenten entlädt.

Die Tiefsee-Therapie

Zugleich entfaltet das Horrorspiel eine spannende Erzählstruktur, weil die beiden Story-Ebenen zu unterschiedlichen Zeiten stattfinden. Die erzählte Zeit ist nicht die erzählende Zeit, die Kommentare meines Tiefseehelden stammen offensichtlich aus der Zukunft. Während er also seelenruhig aus dem Off über seine Erfahrungen berichtet, rinnt mir der Angstschweiß unter die Kopfhörer. Es er-

gibt sich eine merkwürdige Kreisförmigkeit, wie immer, wenn das Ende einer Geschichte zwar diffus, aber doch bekannt ist. Ich überlebe wohl. Die eigentliche Erzählung findet innerhalb einer Therapiesitzung statt, ich stampfe durch einen Rückblick, fühle mich aber dennoch präsent im Abgrund. Auch in den Momenten, wo meinem Helden die Geschichte entgleitet, die Welt Kopf steht, die Physik bricht, spiele ich nur seine Geschichte nach, statt meine eigene zu erleben.

Diese Erzählweise ist ein zweischneidiges Schwert. Denn einerseits wirkt sie, wie bereits beschrieben, extrem eindringlich und fast schon intim. Andererseits ist sie durch die ganz persönliche Sichtweise auch arg begrenzt, was als Ausrede für die schlauchförmigen Levels dienen könnte. Als Spieler bewege ich mich eben auf den Bahnen des Hauptcharakters, der sich am Meeresgrund halt nicht so viel nach links und rechts bewegt hat, wie ich's vielleicht gerne würde. Hin und wieder finde ich dabei Aufzeichnungen über andere Crewmitglieder, die mich tiefer in die Gedankenwelt meiner Figur eintauchen lassen. Die Unterwasserwelt allerdings bleibt eine Femme Fatale – eine grausame Schönheit, tödlich und unergründlich.

Letztlich überlebe ich den Horror also und komme wieder ans Licht, sonst könnte ich ja nicht davon berichten – oder war doch alles ganz anders? »Jede dunkle Nacht hat ein helles Ende«, schrieb der persische Erzähler Eljas ebn-e Jussef Nizami. Aber zuerst muss man die Dunkelheit durchschreiten. In Narcosis lohnt sich das auch des Endes wegen, nicht nur dank des spannenden Weges. ★

Narcosis

Entwickler:

Honor Code

Release: 28.3.2017

Quelle: Steam

Preis: 20 Euro

Sprache:

Englisch

