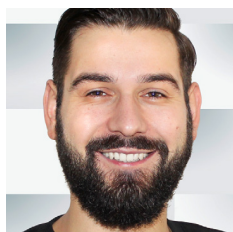


Theoretisch betrachtet: No Thing

TÖTE DEN
BOTENDER BOTE
KENNT DIE BOT-
SCHAFT NICHT

Der Autor

Maximilian Schulz (27) studiert Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation in Berlin. Das Hauptgebäude an der Hardenbergstraße besteht aus schier endlosen Korridoren. Wer sich hier vor dem nahenden Beginn einer Vorlesung noch etwas zu essen aus der Cafeteria holen möchte, der muss weit gehen, vielleicht sogar rennen und vor allem häufig Haken schlagen. Mit einer wichtigen Mission im Kopf einfach loszusprinten, ist also nichts Neues für Max. Nur das Frustrationspotenzial hält sich an der Uni glücklicherweise in Grenzen.

Eine Nachricht zur Eiskönigin bringen? An sich eine ehrenwerte Aufgabe – allerdings nicht für die unterdrückte Arbeitsdrohne eines totalitären Regimes. No Thing ist psychedelisches Cyber-Drama par excellence, ein surreales Mistspiel, in dem ich nichts mache außer rennen, stürzen und mich schlecht fühlen. Und gerade das motiviert.

Von Maximilian Schulz

Die roboterhafte Stimme schnarrt in meinen Ohren: »Level 01, unterster Helfer. Du musst eine Nachricht zur Eiskönigin bringen.« Damit sind die Parameter meiner Reise auch schon gesetzt. Ich bin ein Niemand, trotzdem muss ich eine wichtige Nachricht zur (scheinbaren) Herrscherin bringen. »Jemand musste Josef K. verleumdet haben ...«, schießt es mir in den Kopf. Denn wie der Protagonist von Franz Kafkas Romanklassiker »Der Prozess« werde auch ich ohne Erklärung inmitten einer obskuren Welt ab- und zugleich in andauernder Bewegung

festgesetzt. Ab jetzt kann ich nur noch rennen. Nicht verschnaufen, nicht stehenbleiben, ich werde sogar immer schneller. Während Josef K. in »Der Prozess« durch das Labyrinth der Bürokratie irrt, hetze ich in No Thing durch labyrinthische, surreale Levels. Zwar habe ich ein Ziel, das Spiel lässt mich aber in vollendeter Unklarheit darüber, wieso ich zur Eiskönigin eile, welche Botschaft ich trage, was das Ganze soll. Wie passend, auch bei Kafka bellt ein Gerichtsscherge auf die Frage nach dem Grund für K.s Verhaftung: »Wir sind nicht bestellt, Ihnen das zu sagen. Das Verfahren ist nun einmal eingeleitet und Sie werden alles zur richtigen Zeit erfahren. Ich gehe über meinen Auftrag hinaus, wenn ich Ihnen so freundschaftlich zurede.« Auch von No Thing habe ich wenig Mitgefühl zu erwarten. Im Gegenteil.

Mein Feind

Der ewige Begleiter meines Marathons ist der Kommentator, gleichzeitig Erzähler einer Geschichte, die laufend an mir vorbeizieht. Im Rausch aus den wirren, sich andauernd verändernden Farben der surrealen, bruchstückhaften Spielwelt zerfasert die sonore Maschinenstimme zum Hintergrundrauschen. Überhaupt, der Rausch: No Thing ist wahrhaft psychedelisch, es versetzt mich in

eine Art Trance – und möchte zugleich in keinem Fall, dass ich ans Ziel komme. Das Spiel scheint nur dafür gemacht, dass ich aufgebe, scheitere, und so spiele ich niemals länger als 20 Minuten am Stück. Die Monotonie des Wirrwarrs regt mich auf. Ganz am Boden der Gesellschaft, gefangen in der ständigen Wiederholung, im ewigen Limbus der Sinnlosigkeit schickt mich No Thing auf einen spielerischen und atmosphärischen Höllentrip.

No Thing gibt mir nur zwei Möglichkeiten der Interaktion: abbiegen nach links und abbiegen nach rechts. Logisch, diese fast groteske Beschneidung meiner spielerischen Freiheit gehört zum Konzept des »untersten Helfers«. Mir ist anfangs nicht einmal wirklich klar, ob ich selbst »Level 01« bin, man mich in diesem Staat also mit meinem gesellschaftlichen Rang anspricht, oder ob das nur ein zufälliger Zusammenhang mit dem ersten Level ist. Mein Feind, der Erzähler, sagt es mir wenigstens offen und ehrlich: Er kennt mich, mag mich aber nicht. Ich solle mich mal selber angucken. Ganz so, als würde ich dann schon sehen, was für einer ich bin, jedenfalls kein Guter. Gute werden nicht so behandelt. Nur Level-01-Helfern, der untersten Kaste des Systems, würgt man derart offen seine Feindseligkeit ins Gesicht.

DIE BOTSCHAFT IST DAS MEDIUM

Der Lauf

Ich laufe und biege ab. Nach rechts, wieder nach rechts, dann links, dann wieder rechts, nicht stehenbleiben. Ab und an gibt es Bodenschwellen im monotonen Graubrei der Wege. Wenn ich sie passiere, springe ich kurz – mit etwas Pech gleich über die nächste Gabelung hinaus, an der ich hätte abbiegen müssen. Drehen kann ich mich ausschließlich in 90-Grad-Winkeln. Das Gefühl, etwas unsauber abgebogen zu sein, endet in acht von zehn Fällen damit, dass ich die Bahn überschreite und hinabstürze. Denn No Thing spiele ich in der Ego-Perspektive, und mein Instinkt sagt mir, dass ich immer in der Mitte der Bahn laufen sollte. Also versuche ich, mich im Zickzack wieder dorthin zu manövrieren, was schiefgeht, weil die Bedienung zu grob ausfällt. Schnell lasse ich davon ab, im Zentrum laufen zu wollen. Das Ziel lautet Ankommen, Perfektionismus ist nur ein weiteres Hindernis.

So ziehe ich durch die blanke Ödnis, getränkt in strahlend-dumpfe Retrofarben. Regelmäßig tauchen in der Leere hängende Gesichter auf. Da ich so schnell renne und mich permanent darauf konzentrieren muss, nicht von der Bahn herunterzufallen, und mir dabei wie ein dressierter Affe vorkomme, bekomme ich nicht wirklich mit, ob die Gesichter mit der Geschichte verwoben sind oder einfach völlige Willkür. Derweil verspottet mich unentwegt der Erzähler: »Deine Schuhe glänzen. Aber ich kenne dich wirklich.« Immerhin ist das mehr, als ich selbst von meinem Marathonboten behaupten kann.

Unterwegs im Nichts

Und so laufe und laufe ich und kenne mich selber kaum, erkenne die Welt nicht, so wie Josef K., als ihn Fräulein Bürstner nach seinem Verbrechen fragt, das ihm den Prozess eingebracht hat, und er matt antwortet, dass

er es selber nicht wisse. Okay, ein paar Storykroken streut No Thing dann doch. Die Rebellen scheinen zu erstarken in diesem totalitären Regime des Zukunftsjahres 1994 (!). Aber was wollen die Rebellen? Und was steht in dieser Nachricht? Ich versuche, aufmerksamer zu lauschen, renne wie in Trance, schanze versehentlich bei hoher Geschwindigkeit über die Bodenschwellen, fange mich, lausche weiter, biege ab und schaue durch die hohlen Fratzen am Wegesrand, die wie höhnische Zuschauer in der Luft hängen, nur darauf lechzend, dass ich falle. Und das geht schnell, mit steigendem Tempo wird No Thing extrem schwer. Ich brauche über 150 Wendungen, bis ich die 100 Prozent des ersten Levels erreiche, und stolpere in eine Stadt, Level 02. Nun führt mein Dauerlauf durch Kulissen von Häuserfassaden, deren Front sich mit mir dreht, wenn ich sie passiere. Und ich weiß jetzt wenigstens, dass ich vollkommen namenlos bin und Level 01 wirklich den ersten Level beschreibt. Später schweben noch andere Objekte um mich herum, Stühle, Telefone, irgendwann hetze ich sogar durch Menschenmassen. Ich bin ein Nichts, im Nichts.

Gehirnwäsche

»Du bist unser einfachster Helfer. Du wirst schlecht bezahlt. Du lebst auf der grauen Straße«, schallt es mir entgegen. Hier ist kein Platz für meinen kleinen, inneren Konflikt, sagt man mir. Ich falle immer wieder von der Straße, mein Gehirn wird zu Salat, ich kann die Texte mittlerweile auswendig, und keiner davon ist auch nur im Ansatz ermutigend. No Thing ist durch und durch destruktiv, es will, dass ich das Handtuch werfe, und dabei soll ich mich auch noch möglichst schlecht fühlen. Die direkte Ansprache des Erzählers ist unmissverständlich, meine Biografie maximal trostlos. Ich murmele seine kurzen, im Stakkato vorgetragenen Beleidigungen und Erniedrigungen mit, während mir andauernde Farbwechsel und Unschärfefilter das Sichtfeld verhaseln. Das perma-

nente Runterziehen durch die Parolen des Erzählers wird mein eigenes Credo, ich kann nicht dagegen ankämpfen. Hier glaubt niemand an mich, nicht einmal ich selbst. Also schalte ich erst mal ab. Aber nicht lange.

No Thing wirkt auf den ersten Blick unfassbar simpel, ein »Endless Runner« eben, wie es ihn auf Smartphones dutzend-, wenn nicht hundertfach gibt. Allerdings treiben mich die völlig undurchsichtige und in kürzesten Sprüchen vorgetragene Geschichte, der andauernd schneller werdende Schritt und die kontinuierliche Ablenkung durch die Umwelt immer wieder an meine Grenzen und darüber hinaus. Besonders sobald mein Weg nicht mehr ebenerdig, sondern auf- und abwärts verläuft und ich plötzlich über – und in – Abgründe fliege, wird meine Mission zum permanenten Misserfolg. Sofort raffe ich meinen Rest Selbstachtung zusammen und beginne von vorne, solange, bis ich das Level entweder geschafft habe oder genervt pausieren muss. Zurück komme ich in jedem Fall, denn ich möchte endlich wissen, wieso ich welche Botschaft an die Eiskönigin überbringen muss. Und wenn ich auch immer wieder stürze, sterbe, so beginne ich neu. Nur um mich, im Gegensatz zu Josef K., nicht zu fühlen »wie ein Hund«, unfähig mein eigenes Schicksal in die Hand zu nehmen. Ich werde laufen und weiter laufen und abbiegen, bis meine Mission erfüllt ist. Sei's nur, um diesem verdammten, höhnischen, demoralisierenden Drecksspiel zu beweisen, wer hier der unterste Helfer ist. ★

No Thing

Entwickler:

Evil Indie Games

Release: 7.4.2016

Quelle: Steam, Itch.io

Preis: 4 Euro

Sprache: Englisch

