

SPILL

In Cloudpunk begleiten die Spieler*innen Rania in ihrer ersten Nacht als Lieferfahrerin. Mit dem schwebenden Auto erkunden sie dabei die Megacity Nivalis.



BILD: ION LANDS

GAME-EMPFEHLUNG

Cloudpunk

Joël Adami

Als Lieferdienstfahrerin in einer gigantischen, futuristischen Stadt hat man es nicht leicht. Cloudpunk macht dennoch Spaß, denn es besticht mit einer tiefgehenden Story und merkwürdigen Charakteren.

Rania ist neu in der Stadt und in ihrem Beruf. Sie arbeitet als Fahrerin für den illegalen Lieferdienst Cloudpunk in Nivalis. In ihrem neuen Job gibt es nur zwei Regeln: „Verpasse keine Lieferung und frag nicht, was in dem Paket ist.“ Es sollte also nicht so schwer sein, sich durchzuschlagen. Die Betonung liegt auf „sollte“, denn Rania wird in ihrer ersten Arbeitsnacht ständig in komplizierte, teilweise die ganze Stadt bedrohende Affären verwickelt.

Dabei hat sie genügend eigene Probleme: Da wären zum Beispiel die „Debtcorps“, die skrupellosen Gläubigerfirmen, vor denen sie nach Nivalis geflüchtet ist. Außerdem braucht sie Geld, um ihrem Hund Camus einen neuen Körper zu besorgen. Bis dahin muss er sein Dasein als künstliche Intelligenz des Lieferwagens, den Rania fährt und fliegt, fristen. Die futuristische Stadt Nivalis erstreckt sich über mehrere „Stockwerke“ und Autos können fliegen – was die Navigation für Rania nicht unbedingt leichter macht.

Im Laufe der Nacht lernt Rania durch ihre Lieferungen die verschiedensten Charaktere kennen: Von Menschen, die in den Lüftungsschächten mehr schlecht als recht überleben, bis hin zur wortwörtlichen „High Society“, die hoch über den Wolken wohnt und bis auf den Lieferdienst keinen Kontakt zu den Menschen un-

ter sich hat. Unter Rania's Kund*innen sind immer wieder gescheiterte Existenzen, wie der Rennfahrer, der eigentlich schon am Ende seiner Karriere sein sollte, oder der „hardboiled“ Detektiv-Roboter, der wie die Erzählstimme eines Neo-Noir-Filmes spricht.

Von A nach B, der Pakete wegen

Das Gameplay besteht bei Cloudpunk vor allem darin, dass man mit dem Flugauto von A nach B fährt. Die Steuerung ist nicht unbedingt sehr intuitiv, nach einer kurzen Eingewöhnungsphase ist es jedoch auch für Menschen ohne Fahrerlaubnis möglich, sich auf den „Straßen“ Nivalis' zurechtzufinden. Aussteigen darf Rania auch manchmal: Die meisten Pakete müssen händisch übergeben werden. Es reicht also nicht, schnurstracks auf einen Punkt auf der Karte zuzufahren: Parkplatzsuche und Herumlafen gehört schon dazu.

Das wäre vermutlich eher langweilig, wäre Nivalis nicht großartig gestaltet und gäbe es nicht die abwechslungsreiche Story. Letztere entfaltet sich vor allem in den Gesprächen zwischen Rania und ihrem Dispatcher in der Cloudpunk-Zentrale, auf die man jedoch keinen direkten Einfluss hat. Insgesamt haben die Spieler*innen wenig Möglichkeiten, den Verlauf der Story zu verändern, wobei es in kritischen Momenten durchaus die Wahl gibt, beispielsweise ein Paket, das verdächtig tickt, verschwinden zu lassen oder es ordnungsgemäß auszuliefern.

Da es bei den allermeisten Lieferungen kein tatsächliches Zeitlimit

gibt, kann man die Stadt Nivalis nach Herzenslust erkunden und dort auch einige Nebenaufgaben entdecken und absolvieren. So kann man zum Beispiel einen Menschen ansprechen, der ein angeblich völlig neues Tier aus dem Genlabor als Haustier feilbietet: Einen sogenannten „Falken“ – ein Tier, das es in der Natur garantiert nicht gibt! Alternativ lässt sich das hart verdiente virtuelle Geld an Essensständen in virtuelle Ramen oder sonstige Leckereien umtauschen.

Spätestens nach den ersten zwei Stunden Spielzeit fühlt man sich in Nivalis ziemlich zu Hause und findet möglicherweise auch schon ohne Karte den richtigen Weg. Der unablässige Regen und die Dunkelheit unter den Wolken sind zur ständigen Begleitung geworden, die Werbung für den 3D-Drucker, der Gegenstände aus Träumen nachdruckt, oder die Warnung, dass Jazz höchst illegal ist, alte Bekannte. Dennoch fühlt sich das Spiel nie so an, als gäbe es nichts mehr zu entdecken. Hinzu kommen die vielen Wendungen in der Story, die oft überraschen.

Thematisch stellt Cloudpunk die gleichen großen Fragen wie viele Science-Fiction- oder Cyberpunk-Werke: Was passiert mit Schwachen und Armen, wenn große Firmen immer mehr staatliche Aufgaben übernehmen? Kann eine künstliche Intelligenz tatsächlich „leben“ und sollten Roboter mit Bewusstsein Rechte haben? Bei einer Frage hat das Spiel wohl ein Alleinstellungsmerkmal: Wenn ein Hund als KI im Computer eines Autos lebt, ist er dann noch ein Hund oder

eher ein Auto? Die Gespräche zwischen Camus und Rania über Letzteres sind berührend, aber gleichzeitig so schwierig und unangenehm, dass man am liebsten weghören würde.

Zu Hause in der neuen Stadt

Im Vergleich zu Neo Cab (woxx 1658), das einen ähnlichen Ansatz verfolgt, überwiegen bei Cloudpunk die großen, philosophischen Fragen zu den Alltagsorgen von Einzelpersonen im fortgeschrittenen Spätkapitalismus. Gemein ist beiden Spielen, dass sie sich nicht mit Held*innen beschäftigen, sondern mit arbeitenden Menschen, die eigentlich nur versuchen, sich irgendwie durchzuschlagen, und unverhofft in eine große Verschwörung reingezogen werden.

Cloudpunk ist mit etwas mehr als zehn Stunden Spielzeit kein besonders langes Spiel, bietet aber genügend Möglichkeiten, ein zweites oder drittes Mal in Nivalis einzutauchen. Ein Knackpunkt ist sicherlich die Steuerung, die gewöhnungsbedürftig ist und sich am besten mit einem Controller bewältigen lässt. Ansonsten überzeugen die Sprecher*innen, die Grafik und das Design der überwältigend großen Stadt. Das wurde dieses Jahr übrigens beim Deutschen Computerspielpreis gewürdigt: Cloudpunk gewann dort in der Kategorie „Beste Spielwelt und Ästhetik“.

Für Playstation, Xbox, Switch und Windows, ca. 20 Euro.