

## FILM

In „Assemble with Care“ werden nicht nur Objekte repariert – auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht.



GRAFIK: USTWO GAMES

## GAME-EMPFEHLUNG

# Assemble with Care

Joël Adami

**In „Assemble with Care“ schlüpfen die Spieler\*innen in die Rolle einer Reparatur-Fachfrau. Neben besonderen Objekten gilt es aber auch, Beziehungen zu reparieren.**

Die junge Maria hat ein besonderes Talent: Sie ist sehr gut darin, Dinge zu reparieren. Nach einem Jahr auf Weltreise ist sie an ihrem vorerst letzten Ziel angekommen: Die pittoreske Kleinstadt Bellariva. Deren Bewohner\*innen bereiten sich gerade auf ein Festival vor, bei dem das beste Essen des Ortes gekürt werden soll. Deswegen gibt es für Maria auch genug zu tun: Die Bewohner\*innen Bellarivas wollen Objekte rechtzeitig vor dem großen Ereignis repariert haben. Je näher der Tag rückt, umso mehr Aufträge hat Maria – aber sie merkt auch, dass es bei ihren Kund\*innen nicht nur physische Objekte sind, die einer Reparatur bedürfen.

Sie lernt zum Beispiel die Cafébesitzerin Carmen kennen, deren Telefon sie repariert. Schnell wird klar, dass es ihr nicht nur darum ging, mit ihrer Schwester Helena telefonieren zu können. Auch die Beziehung der Geschwister braucht Arbeit, die sich jedoch nicht mit einem Schraubenzieher erledigen lässt. Im Gegenteil: Ein Neonschild, das Maria in mühsamer Arbeit repariert und das Kund\*innen in Carmens Café bringen soll, nennt sie hässlich und will es unbedingt loswerden. Ähnlich verhält es sich bei der Schülerin Izzy und ihrem Va-

ter Joseph, der als vielbeschäftigter Bürgermeister keine Zeit für seine Tochter hat.

## Puzzles und sonnige Stimmung

Neben den vielen Story-Sequenzen, die in stimmungsvollen Standbildern und mit exzellentem Voiceover erzählt werden, besteht das Gameplay vor allem aus dem, was Maria hauptberuflich macht: Reparieren. Die 3D-Objekte können gedreht, aufgeschraubt und wieder neu zusammengesetzt werden. Während diese Aufgaben, die immer als eine Art Puzzle daherkommen, anfangs noch leicht zu lösen sind, werden sie im Laufe des Spiels zunehmend kniffliger. Der Schwierigkeitsgrad ist jedoch nie so hoch, als dass man verzweifelt aufgeben oder im Netz nach einer Auflösung suchen müsste.

Die Art der Reparaturen ist unterschiedlich: Mal sind es technische Geräte wie ein Walkman oder ein Telefon, mal sind es eher Objekte wie eine Porzellan-Statuette, die wieder zusammengeklebt werden muss. Stets haben die Dinge, an denen Maria herumschraubt oder -werkelt, für ihre Besitzer\*innen einen hohen emotionalen Wert. So treibt jedes Reparatur-Puzzle die Geschichte voran und zeigt die Verbindungen zwischen den einzelnen Charakteren auf.

Diese Rätsel sind zwar nicht sonderlich schwer, die Handhabung ist jedoch manchmal etwas frieme-

lig. Das mag daran liegen, dass das Spiel ursprünglich für das iPhone entwickelt und später erst für Computer (und somit Mausbedienung) angepasst wurde – wenn man ein Objekt zum dritten Mal versehentlich weglegt, statt es zu drehen, kann das schon etwas frustrierend sein. Allerdings stellt sich mit einiger Zeit Gewöhnung und Übung ein, sodass der Ärger über die Steuerung nicht allzu lange anhält.

Zwischen den einzelnen Rätseln erzählt Maria aus der Ich-Perspektive ihre Geschichte. Sie und alle Nebencharaktere, die eine größere Rolle spielen, sind vollständig synchronisiert, was die Geschichte lebendig macht. Der Soundtrack, der stark an der Musik der 1980er-Jahre inspiriert ist, ist ebenfalls sehr gelungen und bringt die sonnige Stimmung in Bellariva gut rüber.

## Diaprojektor für's Familienglück

Eine tiefgehende Story darf man sich bei Assemble with Care nicht erwarten: Großartige, überraschende Wendungen oder philosophische Fragen kommen nicht vor. Vielmehr erzählt das Spiel davon, welchen sentimentalen Wert wir Objekten beimessen und wie der Akt des Reparierens diesen erhalten oder verändern kann. Ein Beispiel ist der Diaprojektor, mittels dessen sich die beiden Schwestern Helena und Carmen wieder annähern können – weil sie nun

in der Lage sind, die Fotos aus ihrer Kindheit anzusehen.

Die Parallelen zwischen „Dinge reparieren“ und „Beziehungen reparieren“ bilden den roten Faden des Spiels. Die Botschaft wird allerdings nicht zu dick aufgetragen, sondern eher subtil verpackt. Assemble with Care wurde von dem schwedischen Entwicklungsstudio Ustwo Games programmiert, das zuvor mit dem Handyspiel „Monument Valley“ eine gewisse Berühmtheit erlangte. Mit dem Reparatur-Spiel zeigt das Entwicklungsstudio, dass es durchaus in der Lage ist, auch längere Stories zu schreiben und zu präsentieren.

Das relativ kurze Gameplay von Assemble with Care ist wohl die größte Schwäche, die man dem Spiel nachsagen kann. In etwas mehr als zwei Stunden hat man es durchgespielt und es gibt wenig Anreize, dies mehrmals zu tun. So mag es interessant sein, das eine oder andere Objekt ein weiteres Mal zu reparieren, die ganze Geschichte zu wiederholen, ist jedoch nicht naheliegend. Mit einem Preis, der definitiv günstiger als ein Kinoticket ist, ist ein Kauf dennoch auf jeden Fall gerechtfertigt.

Für Windows, Mac und iOS, etwa 6,60 Euro.