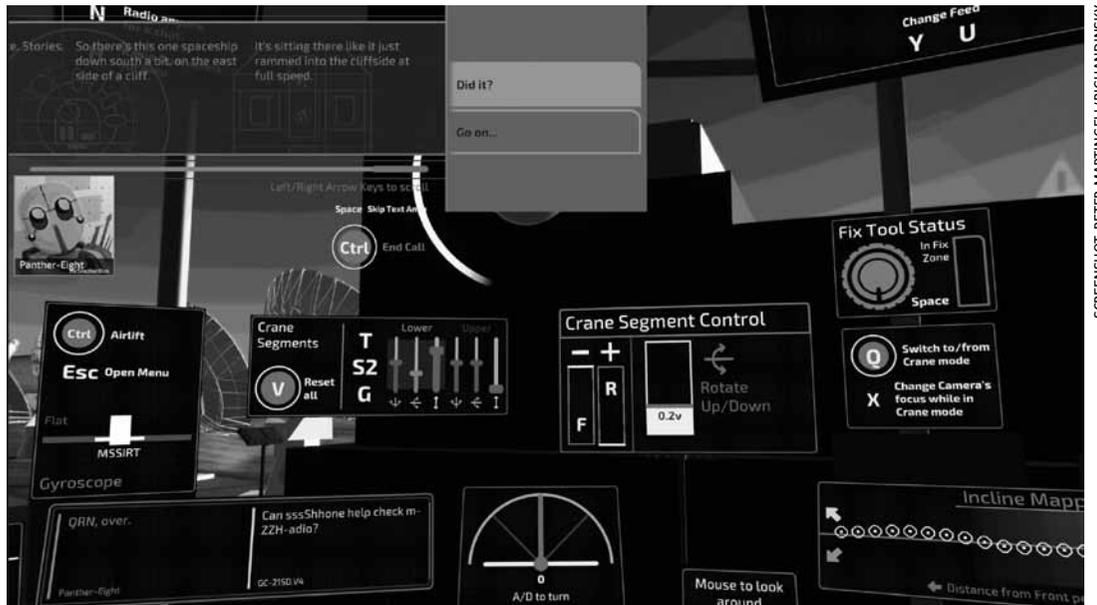


SPILL

Der Einsamkeit und Monotonie der Wüste setzt A Day of Maintenance Gespräche unter Arbeitskolleg*innen entgegen.



SCREENSHOT: PETER MARTINGELL/BIGHANDINSKY

A DAY OF MAINTENANCE

Gespielte Langeweile

Joël Adami

In der Zukunft erledigen Roboter lästige Reparaturarbeiten in abgelegenen Gegenden. Klingt gut - solange man nicht selbst ein Roboter ist. Im Indie-Game „A Day of Maintenance“ ist das jedoch das Schicksal der Spieler*innen.

Ein riesiger LKW fährt durch die einsame Wüste. Am Steuer sitzt GC-53AN.v2, genannt Ground. Der Beruf des Roboters ist es, Kommunikations-equipment zu reparieren. Um das zu erreichen, sind lange Fahrten durch die Wüste vonnöten. Die einzige Ablenkung dabei sind Gespräche mit anderen Robo-Fahrer*innen und mit Orby, Grounds Freund. Die beiden führen eine Fernbeziehung, denn Orby wartet Satelliten im Erdorbit.

Grounds Auftrag besteht im Wesentlichen darin, herumzufahren, mit einem Kran Gebäude zu reparieren und dann weiterzufahren. Nach dem ersten Kapitel bringt eine mysteriöse Order ihn zum Wrack eines abgestürzten Raumschiffs. In der Folge soll Ground dieses erkunden, um ein Notrufsignal abzuschalten. Dabei findet er auch heraus, warum das Signal Jahre nach dem Absturz auf einmal ausgelöst wurde ...

„Arbeitssimulatoren“, bei denen die Spieler*innen vermeintlich monotone, langweilige Berufe wie Landwirt*in, Zugführer*in oder auch LKW-Fahrer*in übernehmen und stundenlang mit schwerem Gerät durch virtuelle Landschaften fahren, erfreuen sich seit einiger Zeit großer Be-

liebtheit. Das sorgt immer wieder für Erstaunen: Wieso gehen Menschen in ihrer Freizeit einer Tätigkeit nach, die stark an Arbeit erinnert? Eine einzige Antwort auf diese Frage existiert wohl nicht. Peter Martingell, der Entwickler von „A Day of Maintenance“, gibt an, dass er sich bei der Entwicklung am „Eurotruck Simulator 2“ inspiriert hat. Außerdem betont er auf seiner Website ausdrücklich, dass das Spiel einen langsamen Rhythmus hat.

Durch die Wüste

Lange, monotone Fahrten durch die Wüste, in der Satellitenschüsseln und gigantische abgestürzte Raumschiffe die einzigen Orientierungspunkte sind, machen „A Day of Maintenance“ - bis auf wenige Ausnahmen - aus. Das ist jedoch nicht langweilig, denn die anderen Roboter in der Umgebung sind äußerst gesprächig. Über Radio reden sie über Sport, das Wetter, Verschwörungstheorien, über ihre miesen Arbeitsbedingungen und Roboterrechte. Neben den anderen LKW-Fahrer*innen in der Gegend meldet sich Orby mit liebevollen Botschaften. So lässt sich das Leben unterwegs aushalten.

Die Aufgaben, die man zur Reparatur der einzelnen Stationen, die man besucht, erfüllen muss, sind teilweise anspruchsvoll und knifflig - da kann das ständige Quasseln der Arbeitskolleg*innen schon mal ablenkend sein. Neben dem Kran, der an die richtigen Stellen manövriert

werden muss, gibt es auch Computerterminals. An diesen müssen kleine Rätsel gelöst werden, deren Schwierigkeitsgrad sich im Laufe des Spiels erhöht.

„A Day of Maintenance“ ist ein Spiel, in das Herzblut geflossen ist, was bei jeder Dialogzeile zu merken ist. Besonders die Gespräche mit Orby geben einem schnell das Gefühl, dass man schon lange eine Beziehung mit diesem merkwürdigen Roboter irgendwo im Erdorbit führt. Die Geschichte, die sich um Fragen zu Roboterrechten und Identität im Angesicht der eigenen Austauschbarkeit dreht, ist mitreißend und birgt einige spannende Punkte, die in anderen Medien mit ähnlicher Thematik oft fehlen. Schaut man sich die Spielwelt genauer an, fällt eins auf: Auf der Erde wohnen kaum noch Menschen und viele Gebiete sind verwüstet. Wenn das Spiel-Neuport auch auf Rhode Island liegt, dann hat die Klimakatastrophe einst fruchtbares Land in eine unwirtliche Sandlandschaft verwandelt. Während die Menschen immer weiter in das Sonnensystem vordringen, müssen Roboter die Drecksarbeit erledigen.

Absichtlich banal

Technisch ist dem Spiel leider oft anzumerken, dass es sich zum Großteil um das Werk eines einzigen Entwicklers handelt: Die Steuerung ist oft chaotisch, sodass man den eigenen LKW leicht in Situationen manövriert, aus denen man nicht mehr so leicht

herauskommt. Auch ist es nicht immer einfach, die Orientierung zu behalten. Es gibt zwar einen Kompass, der anzeigt, in welche Richtung man grob fahren muss, doch das GPS des Trucks ist kaputt und eine Karte gibt es nicht. Zum Glück gibt es stets die Möglichkeit, eine Drohne zu rufen, die einen wieder zurück auf die Straße bringt.

Die unaufgeregte und natürliche Art und Weise, wie Queerness in das Spiel eingebaut wurde, ist bemerkenswert. Nicht nur, dass die Roboter eine schwule Beziehung führen - die Pronomen aller Charaktere werden eingebettet, ohne dass dies diskutiert wird. Das Gegenteil wäre in der fernen Zukunft auch irgendwie unrealistisch. Martingell wollte ein Spiel machen, das „absichtlich banal“ ist. Dadurch, dass bei der banalen Herumfahrei stets die Möglichkeit besteht, sich durch ein Gespräch mit den virtuellen Arbeitskolleg*innen abzulenken, ist dies nicht so langweilig, wie es vielleicht wirkt. Manchmal wünscht man sich sogar, die Strecken zwischen den einzelnen Stationen wären länger und die Fahrt durch die menschenleere Wüste dauere noch ein wenig, um „A Day of Maintenance“ nicht so schnell beenden zu müssen.

Etwa 20 Euro, für Windows, Linux und Mac. Auf Steam und itch.io. Ein Controller wird empfohlen.