

SPILL

Trenchcoat, Pinnwand, halb geschlossene Gardinen: Howard Lotor ist ein archetypischer Privatdetektiv – auch wenn er ein Waschbär ist.



FOTO: EGGNUT

SPIELEMPFEHLUNG

Waschbär im Trenchcoat

Joël Adami

Backbone ist ein Computerspiel, das nicht nur mit einer atemberaubenden Atmosphäre besticht: In einer alternativen Version von Vancouver schlägt sich Waschbär-Detektiv Howard Lotor mehr schlecht als recht durchs Leben. Ein vermeintlich einfacher Fall verändert alles.

Howard Lotor ist ein Film Noir-Detektiv, wie er im Buche steht: Seine Klient*innen empfängt er in seiner schäbigen, spärlich beleuchteten Wohnung, mit seiner Arbeit kommt er kaum über die Runden und natürlich trägt er einen Trenchcoat. Weniger genretreu ist Howard allerdings ein Waschbär, aber in dem Vancouver von Backbone, das mit anthropomorphen Tieren bevölkert ist, fällt das nicht weiter auf. Zu Beginn des Spiels bekommt er einen für einen Privatdetektiv klassischen Auftrag – er soll einem vermeintlich untreuen Ehemann nachspionieren.

Schnell landet Howard in der extravaganten Kneipe „The Bite“ und findet dort tatsächlich eine Spur des Gesuchten. Der ist allerdings nicht untreu, sondern liegt tot im Keller des Lokals auf einem Seziertisch. Es sieht ganz so aus, als würden in dem Szenelokal Kund*innen ermordet, um sie zu verspeisen. Nach einer etwas hektischen Flucht vor dem Schlachtermesser trifft Howard auf die Journalistin Renée, die seit längerem über die Machenschaften der Besitzerin des „Bite“ recherchiert. Clarissa Bloodworth stammt aus einer bekannten

Mafia-Familie und hat gute Beziehungen zu den Affen, die in Backbone die Oberschicht darstellen. Howard und Renée finden heraus, dass sich im Umfeld des „Bite“ die Vermisstenfälle häufen – und beginnen gemeinsam zu ermitteln.

Klassenkampf zwischen Affen, Hunden und Kaninchen

Die Geschichte, die Backbone erzählt, lehnt sich stark an das „hard-boiled detective“-Genre an: Der leicht depressive Detektiv, die untröstliche Ehefrau als Auftraggeberin und die Mächtigen der Stadt, die mit Kriminellen gemeinsame Sache machen. Im letzten Drittel wandelt sich die Geschichte allerdings stark und es mischen sich Science-Fiction- und Horrorelemente hinzu. Aus der kriminellen Verschwörung, deren Ziel es war, das Fleisch der Mordopfer zu essen, wird eine weltverändernde Verschwörung, deren Ziele unklar sind. Ist Howard am Anfang des Spieles noch von der Sorge, wie er die nächste Miete bezahlen soll, geplagt, so ist er nur wenig später mit kosmischem Horror konfrontiert. Dieser abrupte Wechsel sorgte in anderen Rezensionen bereits für viel Kritik.

Spielerisch gestaltet sich Backbone wie ein klassisches Point-and-Click-Adventure, in dessen Fortgang die Spieler*innen Spuren sammeln, kleinere Rätsel lösen und mit Zeug*innen reden müssen. Wer erwartet, jede gegebene Dialogoption einmal ausprobieren zu können, wird

enttäuscht: Eine falsche Bemerkung bedeutet oft, dass eine Person nicht mehr mit Howard reden will. Um den Fall zu lösen, muss man dann andere Wege suchen.

Backbone behandelt ein breites Themenspektrum, das von Klassenkampf und quasi-anarchistischen Kommunen über Teenager-Liebesgeschichten bis zur Bioethik reicht. Dies wird vor allem über die grandios geschriebenen Dialoge vermittelt, ein kleinerer Teil über Texte, die in virtuellen Büchern oder Computern zu lesen sind. Besonders die Verschränkung von Religion und Rassismus wird immer wieder angedeutet. Wirklich ausgebaut werden die vielen Themen allerdings nicht, dennoch entsteht der Eindruck einer lebendigen und detaillierten Spielwelt. Der Genrewechsel am Ende macht das Spiel zudem nicht weniger politisch, obwohl man das auf den ersten Blick vielleicht annehmen könnte.

Atemberaubende Grafik und Doom-Jazz

Die Atmosphäre – vom Film Noir am Anfang bis zum kosmischen Horror zum Ende – wird dank der Pixelgrafik geradezu atemberaubend transportiert. Detailreich werden nasse Straßen im Ausgehviertel, die teuren Läden der hippen Einkaufsstraße und das Leben der Kommune unter einer Brücke am Rande der Stadt dargestellt. Eine traumartige Sequenz, in der Howard durch überflutete Straßen läuft, ist visuell beeindruckender als

so mancher Kinofilm. Hinzu kommen die vielen Wortspiele, die in der Kulisserie des Spiels zu sehen sind und die tierische Population der Stadt auf die Schippe nehmen. So läuft in einem Kino „Citizen Mane“, daneben ist eine Filiale der „Woofbank“.

Untermalt wird diese Augenweide von einem Soundtrack, der die Stimmung des Spiels grandios einfängt. „Dystopischen Doom-Jazz“ nennen die Entwickler*innen das Werk, das Danshin und Arooj Aftab geschaffen haben. Ein Spielesoundtrack hat vor allem die Aufgabe, die Atmosphäre zu unterstützen und nicht zu sehr auf die Nerven zu gehen. Der Soundtrack von Backbone ist einer der wenigen, den man auch einfach so wie ein klassisches Album hören kann.

Für eine kleine Indieproduktion ist all dies wahrlich erstaunlich. Rund 90.000 Euro haben die Entwickler*innen des kleinen kanadischen Studios EggNut auf dem Fundingportal Kickstarter für ihr Spiel einsammeln und aufwenden können – für die Produktion eines Spiels eine doch eher bescheidene Summe. Auf die Kritik, das letzte Drittel der Handlung sei zu wenig mit dem Anfang der Geschichte verknüpft, antworteten die beiden Autor*innen inzwischen mit einem offenen Brief: Backbone sei genau das Spiel geworden, das sie machen wollten.

Für Windows, Mac, Nintendo Switch, Playstation und Xbox, ca. 25 Euro. Der Prolog ist als kostenlose Demo verfügbar.