

Der Reiz der Postapokalypse

WIE SPIELE AM »RICHTIGEN« WELTUNTERGANG SCHEITERN

Fallout, Metro, The Walking Dead, The Last of Us: Die Liste an postapokalyptischen Spielen ist lang. Doch was fasziniert uns an der Endzeit? Woher rührt unsere Lust am Untergang? Und spielen wir denn nicht – die falsche Apokalypse? Von Nora Beyer

Der Weltuntergang lässt sich Zeit. So viel ist sicher. Seit den 1950er-Jahren hängt er über der Medienkultur wie ein Damokles-Schwert, das mal hier im Film, mal dort in der Literatur und – spätestens seit Interplays Wasteland von 1988 – auch in der Spieleindustrie niedergeht, im November 2018 etwa in Fallout 76 von Bethesda. Jede menschliche Kultur hat eigene Untergangsmymen. Angefangen bei Schöpfungsmythen wie dem Gilgamesch-Epos, über den Maya-Kalender, der das Ende aller Zeiten auf den 21. Dezember 2012 datierte, bis hin zum Ragnarök der nordischen Mythologie und zum biblischen Buch der Offenbarung – die Apokalypse gehört zum Menschen wie die Soße auf die Currywurst. Kein Wunder also, dass Spiele auf den Weltuntergangszug aufspringen. Was aber fasziniert uns am Ende aller Dinge – und vor allem der Zeit danach?

Der Anfang vom Ende

Prägend für die Zeiten, zu denen der Weltuntergang mit Vorliebe aufgegriffen wird, sind Naturkatastrophen, Wirtschaftskrisen, Hungersnöte, Kriege. Wenn alles den Bach runterzugehen scheint, dann geht gerne die Welt im Ganzen denselben hinunter. Mit apokalyptischen Mythen reagieren Menschen oft auf historische Ereignisse, zumeist als radikal empfundene Umbrüche. Das hat einen Vorteil: Dem Unerklärlichen oder Ungewollten wird so ein Sinn zugeteilt. Das Chaos bekommt eine Ordnung und wird gewissermaßen gezähmt. Ein Vulkanausbruch ist eben kein (für Normalsterbliche) unberechenbarer Zufall, sondern ein göttliches Zeichen des Niedergangs. Oder eine Warnung vor Selbigem. Zugleich ist die Apokalypse ein Lehrstück: Sie soll etwa – wie im babylonischen Gilgamesch-Epos – aufzeigen, dass der Mensch sich von seinem Hochmut lösen und seine Sterblichkeit akzeptieren muss. Das biblische Weltgericht verbindet diesen Showdown mit dem endgültigen morali-

schen Auswahlverfahren: Jede menschliche Existenz wird bewertet und einsortiert – in Himmel oder Hölle. Die Apokalypse soll uns also mit erhobenem Zeigefinger daran erinnern, dass wir (A) endlich sind und uns (B) aus ebendiesem Grund zu Lebzeiten möglichst »gut« benehmen sollen.

Menschen statt Götter

So viel zum Ursprung der Apokalypse. Spätestens im Zuge der beiden Weltkriege, des Kalten Kriegs und anhaltender Konfliktherde weltweit sowie den Herausforderungen des Klimawandels hat sich das Selbstverständnis des Untergangs jedoch verschoben.

Waren zuvor meist »gottgegebene« Katastrophen am letzten Vorhang schuld, so dämmerte es den säkularen Gesellschaften immer mehr, dass das Problem nicht eine zürnende Gottheit ist, sondern der Mensch selbst. Laut Heather Hicks, der Autorin von »The Post-Apocalyptic Novel in the Twenty-First Century: Modernity beyond Salvage«, ändert sich die apokalyptische Grundstimmung zwar weiterhin in Abhängigkeit von historischen Ereignissen – diese aber werden zunehmend in der Verantwortung des Menschen verortet. In den 1950er-Jahren war daher das Thema Nummer eins in der apokalyptischen Medienlandschaft: der Kalte Krieg und die drohende Atomkatastrophe. In den 1960ern und deren biochemischen Durchbrüchen kam die Angst vor genetischen Mutationen auf, in den 1970ern drohte die »feministische Apokalypse« und so weiter. Im Zuge der Terroranschläge des 11. September 2001 und der zunehmenden Klimakatastrophen wurde die Jahrhundertwende schließlich zur traurigen neuen Glanzzeit der globalen Katastrophe. Potenzielle (post-)apokalyptische Szenarien gibt es also genug: weltweite Krisenherde, die globale Erwärmung, Terrorismus, soziale Ungleichheiten und Brennpunkte. Das zweite Jahrtausend, so scheint es, steckt voller Unter-

gangspotenzial. Doch das schlägt sich in Spielen kaum nieder. Wir bekämpfen weiterhin Zombies und Mutanten und irren durch nuklear verseuchtes Ödland. Fragt man Charlie Jane Anders, Autorin und Gallionsfigur der amerikanischen Popkultur, gibt es eine begrenzte Reihe von apokalyptischen Motiven, die immer wieder bedient werden.

Das Spiel mit der Seuche

Die Pest ist ausgestorben. Zumindest in ihrer pandemischen Dimension. Aber andere Seuchen stehen bereits Schlange und warten darauf, die Menschheit dahinzuraffen. Dieses Szenario spielt mit der realen Furcht vor Epidemien, die sich gerade im Zeitalter des Global Village blitzartig und weitgehend ungebremst verbreiten könnten. Anders nennt das auch die »Ebola Paranoia«. Spiele wie Plague Inc: Evolved (PC, Mobile) von Ndemis Creations entwerfen ein solches Weltuntergangsszenario. Allerdings ist hier unsere Aufgabe, dem Gegner (der Menschheit an sich) mit der gezielten Verbreitung von Epidemien das Licht auszublenden. Richtig gelesen, hier spielen wir die Seuche. Ziel: die Vernichtung der Menschheit.

Bezeichnend ist, dass die Entwickler selbst ihre Spielfigur, die Seuche, als wertfrei entworfen haben. Matt Gilman von Ndemis Creations dazu: »Plague Inc. betrachtet die Welt aus einer Makro-Perspektive. In unserem Spiel gibt es keine Helden oder Schurken. Stattdessen operieren wir im Spiel mit einem statistischen Modell, wie sich bestimmte Krankheiten ausbreiten. [...] Die Seuche an sich ist nicht »böse«, sie ist eine Naturgewalt.« Globale Epidemien als Apokalypse-Szenario in Spielen greifen unterschwellige gesellschaftliche Ängste auf: die Angst vor Zuwanderung etwa und letztlich die Angst vor dem Fremden. Die relative

globale Mobilität ist für viele nicht nur eine Errungenschaft moderner Zivilisation, sondern trägt auch das Potenzial in sich, dass sich Krankheiten weitgehend ungehindert und rasch verbreiten können. Hier spielt die abstrakte Angst vor dem »überwältigt werden« eine große Rolle. Zugleich kommt im Seuchenszenario eine gewisse Wissenschafts-Paranoia zum Ausdruck: Das Potenzial moderner Forschung birgt ein großes Katastrophen- und Missbrauchspotenzial.

Die Techno-Apokalypse

Ein weiteres Szenario ist der technologische Untergang. Entweder, weil die Technologie, auf die wir uns verlassen haben, plötzlich versagt oder sich gar gegen uns wendet. Klassiker hier: System Shock von 1994. Nachdem SHODAN, der künstlichen Intelligenz auf der Raumstation Citadel, die moralischen Beschränkungen entfernt wurden (das Verdienst unserer Spielfigur, also eine menschengemachte Katastrophe), wird diese großwahnstinnig und wendet sich gegen den Menschen. Auf ihrem Weg hinterlässt sie fortan Leichen oder Cyborgs und verursacht so – im Mikro-Rahmen der Raumstation – die Apokalypse, die rückgängig zu machen unsere Aufgabe ist. Anders im Indie-Adventure Machinarium. Hier pointen und klicken wir uns durch eine gänzlich von Robotern bevölkerte Welt. Obwohl die Entwickler offenlassen, ob es in dieser Welt überhaupt jemals Menschen gegeben hat, entwirft Machinarium doch eine unter die Haut gehende postapokalyptische Szenerie. Die Stadt, durch die wir unseren Roboterhelden bewegen, ist verrostet und verkümmert.

Die Faszination an dieser apokalyptisch anmutenden Parallelwelt erklärt sich Jakob Dvorsky, CEO von Amanita Studios, so: »In der westlichen Welt selbst gab es seit länge-

rer Zeit keinen wirklich existenziellen Konflikt mehr. Es liegt darum eine gewisse Faszination darin, sich vorzustellen, was wäre, wenn? Was wäre, wenn wir um unser nacktes Überleben kämpfen müssten? Wenn die Welt um uns ganz und gar unwirtlich wäre?«

In der Angst vor der Techno-Apokalypse schwingt unser Unbehagen über die rasante technologische Entwicklung mit: Gerade haben wir doch erst noch gelernt, wie man einen Videorekorder bedient, und heute versucht unser Toaster schon, uns etwas mitzuteilen. Das kann ja nicht gut gehen.

Der nukleare Holocaust

Eines der klassischsten Endzeitszenarien in Spielen ist die nukleare Katastrophe. Ursprünglich im Kalten Krieg und hier vor allem während der Kuba-Krise 1962 entstanden, hat die Faszination dieser Spielart der Apokalypse nichts an Faszination eingebüßt. Vorreiter war hier EAs Wasteland von 1988, das in ferner Zukunft nach einer nuklearen Katastrophe spielt.

Die Tradition der nuklearen Vernichtung als populäres Endzeitszenario ist bis heute ungebrochen. Direkter Erbe in den Wasteland-Fußstapfen: die Fallout-Serie, die erstmals 1997 erschien. Das in den Ödlanden nach der nuklearen Katastrophe spielende Rollenspiel wurde zum Meilenstein postapokalyptischer Spiele. Eben wie man Orks mit dem von J.R.R. Tolkien beschriebenen Bild verbindet, so wurde die Apokalypse fortan entlang der optischen Ödnis der Fallout-Spiele gedacht. Graubraune, verstaubte Landschaften, Rüstungen und Waffen aus verrosteten Metallteilen und martialische Gestalten. Klar, das haben sich weder die Fallout- noch die Wasteland-Macher ausgedacht. Jedes Medium beeinflusst sich wechselseitig, und so sind die Bilder, die wir von

der Postapokalypse im Kopf haben und die sich in Spielen wiederfinden, geprägt von bestimmten Meilensteinen der Pop-Kultur, hier primär vom legendären Film »Mad Max« (George Miller) von 1979. Die Bildsprache von damals prägt bis heute unser kognitives Konzept der Postapokalypse und findet sich in Spielen wie Metro oder Rage wieder.

Wenn wir uns als Spieler in rostiger Umgebung mit kaputten Gestalten wiederfinden, dann war es meist die nukleare Apokalypse.

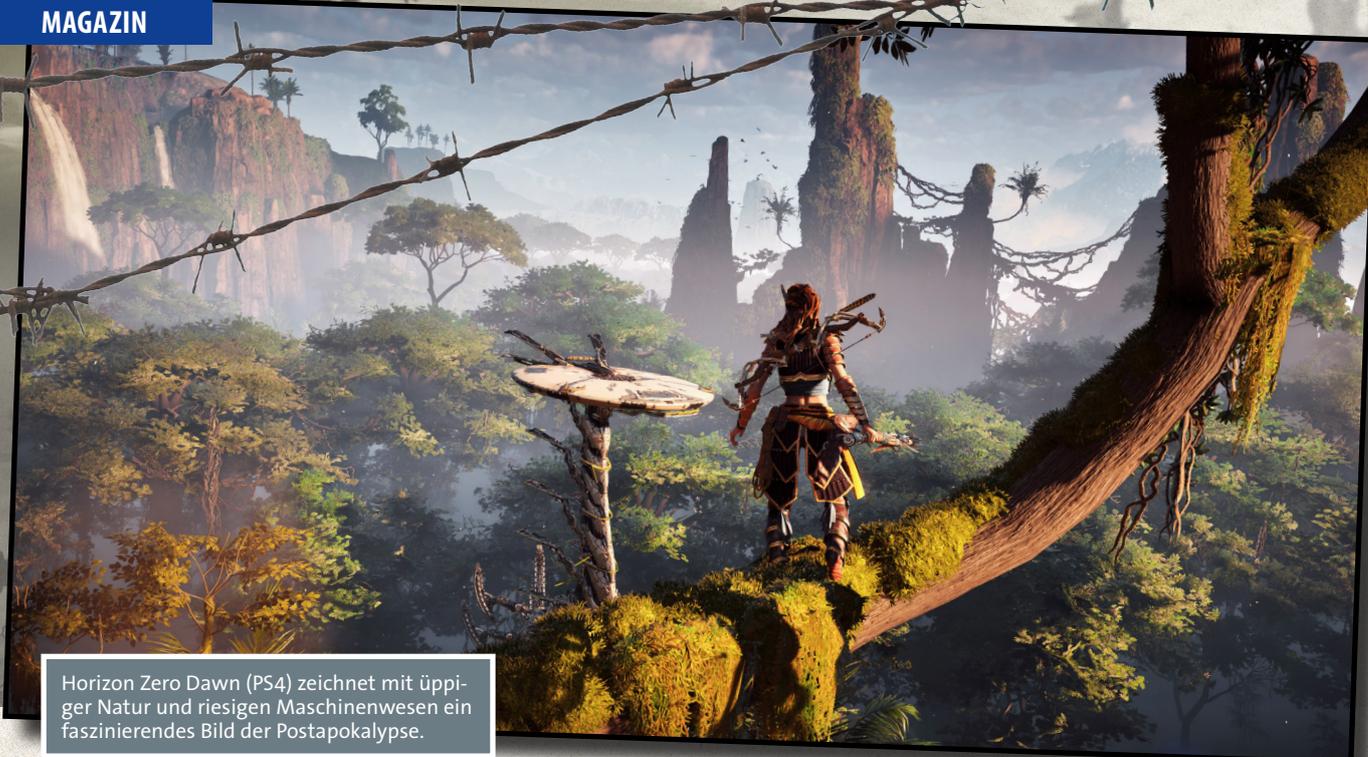
Zombies, Monster und Aliens

Die wichtigsten Antagonisten im Spiel mit dem Untergang wurden aber noch gar nicht erwähnt: Zombies! Monster! Aliens! Wobei nicht unbedingt jedes Spiel mit Zombies, Monstern oder Aliens ein postapokalyptisches Szenario entwirft. Umgekehrt dürfen aber in kaum einem postapokalyptischen Spiel Zombies, Monster oder Aliens fehlen. Auf Platz eins der postapokalyptischen Gegner sind ungeschlagen die wandelnden Toten, Untoten, Zerfallenden – kurz: Zombies. Warum ist das so? Fragt man Tymon Smektala, Produzent von Techlands Dying Light und Dead Island, ist die Antwort vor allem in einer existenziellen menschlichen Faszination zu finden: »Alle apokalyptischen Szenarien, und allen voran die Zombie-Szenarien, haben eines gemeinsam: Sie werfen den Menschen in Extremsituationen.«

»Wenn wir herausfinden wollen, was für eine Person jemand ist, dann müssen wir ihn in eben solchen extremen Kontexten beobachten«, sagt Tymon Smektala. »Nur so können wir herausfinden, was ihn wirklich antreibt, was seine tatsächlichen Intentionen und Motivationen sind. Aus genau diesem Grund bedienen wir uns des Zombie-Szenarios: Es erlaubt uns, etwas Wahres über die Menschheit zum Ausdruck zu



Biblich gut: Die vier apokalyptischen Reiter als Vorboden der Apokalypse werden medial immer wieder aufgegriffen, so auch in Darksiders.



Horizon Zero Dawn (PS4) zeichnet mit üppiger Natur und riesigen Maschinenwesen ein faszinierendes Bild der Postapokalypse.

bringen. Es erlaubt uns herauszufinden, was das Menschsein ausmacht.«

Das könnte interessanter nicht sein, betrachtet man Zombie-Online-Spiele wie DayZ oder Rust. In den Open-World-Spielen geht es um das nackte Überleben. Die umherstreunenden Zombies und der konstante Ressourcenmangel schaffen eine Extremsituation, in der Spieler miteinander interagieren können. Kooperation und Solidarität sind dabei nur eine Möglichkeit von vielen. Erst schießen, dann Fragen stellen, ist eine andere. Die Bandbreite an Interaktionsmöglichkeiten in (fingierten) Extremsituationen schafft gewissermaßen ein soziales Experiment. Wie würden wir reagieren, wenn wir dem anderen Spieler Nahrung wegnehmen müssten, um unser eigenes Überleben zu sichern? Welche moralischen Standards gelten noch, wenn das soziale und kulturelle System, auf dem sie aufbauen, erodierte?

Mythologisch apokalyptisch

In der Masse an Zombies, nuklearen Apokalypsen und grassierenden Seuchen ist die Zahl der Spiele mit biblischem oder mythologischem Hintergrund erstaunlich gering. Tatsächlich finden wir in vielen Spielen quasi-religiöse Sektenbildungen – etwa die Megaton-Sekte in Fallout. Aber Spiele, die sich ausdrücklich an biblischen oder anderen Defacto Mythologien orientieren, sind selten. Eine Ausnahme bildet The Witcher 3: Wild Hunt. Hier werden Versatzstücke der in weiten Teilen Europas verbreiteten Legende von der wilden Jagd, geisterhafte Jäger, die über den Himmel reiten und apokalyptische Ereignisse ankündigen, aufgegriffen, aber umgedeutet. THQs Action-Adventure Darksiders ist da mehr geradeheraus. Wir schlüpfen in die Rolle von Krieg, einem der vier apokalyptischen Reiter, dem vorgeworfen wird, die Apokalypse auf Erden vorzeitig entfacht zu haben, und der nun seine Unschuld beweisen

muss. Darksiders nimmt hier direkt Bezug auf das 6. Kapitel der Offenbarung des Johannes. Der Offenbarung nach beginnt das Weltgericht nach der Öffnung des Buches mit sieben Siegeln. Beim Öffnen der ersten vier Siegel erscheint jeweils ein Reiter und sucht die Menschheit mit seinen Geißeln heim: Krieg, Hungersnot, Seuche und Tod. Biblisch. Dramatisch. Episch eben.

Das rundenbasierte Rollenspiel The Banner Saga dagegen bedient sich – nicht weniger episch – bei dramatischer nordischer Untergangsmythologie. Während die Menschen zusammen mit den riesenhaften Vargs durch die verschneiten Hochebenen vor den kriegerischen Dredge fliehen, bahnt sich zugleich die Apokalypse an. Dunkelheit breitet sich aus und die Ragnarök, die nordische Sagenversion des Weltuntergangs, scheint gekommen. Dabei bilden der Weltuntergang und die kriegerischen Konflikte letztlich nur die Bühne für den letzten Abgesang auf die Menschlichkeit, die inmitten von Hungersnöten, zwischenmenschlichen Konflikten und der schier endlosen Mühsal der Reise langsam, aber sicher zugrunde geht.

Zurück auf Start

Was aber ist, wenn einfach alles versagt? Manche Spiele erklären gar nicht groß, warum die Welt jetzt untergegangen ist. Das ist uninteressant. Es geht vielmehr darum, wie wir uns im Angesicht der geschehenen Katastrophe verhalten. Bahnbrechend gelang das wohl Naughty Dogs The Last of Us. Als ausrangierter Schmutzler Joel haben wir hier die Aufgabe, Teenager Ellie durch ein postapokalyptisches Nordamerika zu eskortieren. Die Apokalypse ist hier einerseits lediglich das Hintergrundzenario der emotional erzählten Geschichte zwischen Joel und Ellie, die sich zu einer Vater-Kind-Beziehung entwickelt. Andererseits ist die Apokalypse eben die Prämisse für deren Beziehung. Wir

beobachten Joel und Ellie in Extremsituationen, die auf diese Art und Weise nur in der aus den Angeln gehobenen Welt zustande kommen können. Aber genau diese Extremsituationen sind es, die die Beziehung zwischen den beiden Figuren erst herstellen und schließlich festigen. Der Verfall der restlichen Welt stellt die Wertigkeit der beiden Charaktere erst heraus. Ganz ähnlich im auf den ersten Blick niedlich anmutenden Rollenspiel Lisa von Entwickler Dingaling. Unser Protagonist kämpft und redet sich auf der Suche nach seiner Adoptivtochter (die einzige überlebende Frau!) durch eine apokalyptische Welt im ästhetischen Stil von »Mad Max« – nur cartoonhaft umgedeutet. Hier ist die ganze Welt korrupt und bevölkert von martialischen Bandenbossen sowie durchgeknallten Höhlenbewohnern. Lisa ist gemein, überzeichnet, zynisch und nimmt kein Blatt vor den Mund. Ebenso wie die Postapokalypse eben. Die Frage ist, wie wir uns als Spieler verhalten.

Wenn alles zurück auf Start gesetzt ist, wenn wir Feuer mit unseren bloßen Händen machen müssen und uns das Leben an den Kragen will – wie verhalten wir uns? Das sind Fragen, die Spiele wie The Last of Us oder Lisa stellen. Fragen, die uns an die Nieren gehen, weil sie so zentral für unser Verständnis von Menschlichkeit sind. Austin Jorgensen, kreativer Kopf hinter Lisa, bringt es auf den Punkt: »Das Genre der postapokalyptischen Spiele bietet sich für uns Entwickler und Story Designer an, weil es inhärent mit Konflikten gefüllt ist. Das Szenario wird vom Spieler automatisch als frei von Menschlichkeit und Hoffnung und voll mit Chaos und Verzweiflung erkannt.«

»Das ist der Erwartungshorizont, den wir automatisch haben, wenn wir ein postapokalyptisches Spiel spielen. Umso einprägsamer sind die Momente, wenn in einem solchen Spiel – für den Spieler unerwartet – mensch-

liche Züge zutage treten. Indem wir den Spieler durch die Wahl des Szenarios bewusst quasi auf eine Hungerkur des Humanen setzen, werden die Augenblicke, in denen dann doch etwas Humanes geschieht, umso denkwürdiger.«

Allein auf weiter Flur

Aber was ist, wenn da außer uns sonst keiner mehr ist? Was ist, wenn wir allein auf weiter Flur sind? Oder es zumindest so scheint? Es gibt diese Kategorie von Spielen, die wir auch die einsame Apokalypse nennen könnten. So etwa im Indie-Roguelike The Flame in the Flood. Wir spielen Scout, ein Mädchen, das sich mit dem Hund Aesop als einzigem Begleiter durch ein verlassenes, zu großen Teilen überflutetes Amerika schlägt. Interessant: die Namenssymbolik. Ein Scout bezeichnet eine ursprünglich militärische Einheit, die als Aufklärer und Vorhut in unbekanntem Feindesland unterwegs ist. Das Feindesland in diesem Fall: die ganze Spielwelt, die unserer Spielfigur feindselig und unwirtlich gegenübersteht. Die Wahl der Heldin – ein junges Mädchen – unterstreicht unsere eigene Verletzlichkeit. In The Flame in the Flood sind wir auf uns allein gestellt. Hilfe können wir nicht erwarten. In dieselbe Kerbe schlägt Hinterland Games mit The Long Dark. In dem First-Person-Survival-Spiel finden wir uns als Überlebender eines Flugzeugabsturzes in der eisigen Wildnis Nordamerikas wieder. Einziges Ziel: überleben. Ähnlich allein lässt uns Sonys Everybody's Gone to the Rapture. Nach einer mysteriösen Apokalypse in der englischen Grafschaft Shropshire Country müssen wir herausfinden, was die Katastrophe verursacht hat (und was die Katastrophe eigentlich ist) und warum wir allein auf weiter Flur sind.

Treibender Faktor in dieser postapokalyptischen Spielart: die Einsamkeit. Und die Frage, was sie mit uns anstellt. Forrest Dow-

ling, Lead Designer von The Flame in the Flood: »Wir wollten ein Spiel machen, in dem der Spieler allein auf sich gestellt ist. Dafür bietet sich das postapokalyptische Szenario an. Wir schaffen eine Szenerie, in der der Spieler das Gefühl hat, er ist ganz allein für sich verantwortlich und es gibt keine Hilfe und keine Hoffnung von außen.«

»Gleichzeitig haben wir aber immer vermieden, den Begriff der Postapokalypse im Zusammenhang mit The Flame in the Flood zu benutzen. Die biblischen Implikationen darin empfinden wir als problematisch. Passender wäre der Begriff des Postkulturellen, des Postsozialen. Wir haben ein Spiel geschaffen, in dem das soziale Netzwerk, oder überhaupt alles Bekannte, Kulturelle kollabiert ist. In dem wir uns ein eigenes, einsames Überleben sichern müssen.«

Die Isolation als Spielprinzip. Darum geht es in diesen Spielen der Einsamkeit. »In The Long Dark wollten wir die Konzepte von Isolation und Gemeinschaft ausloten«, erklärt Raphael van Lierop von Hinterland Games im Gespräch. »Wie ändert sich unser Blick auf die Welt, wenn wir auf einmal aus sämtlichen sozialen Netzen gerissen werden und wir keinen anderen Menschen in weitem Umkreis um uns mehr haben?«

»Fallen wir zurück auf irgendeinen tief in uns verankerten animalischen Instinkt, der unser Überleben sichert, aber uns zu amoralischen Wesen macht? Sehen wir unsere Existenz vielleicht mit ganz anderen Augen? Wir nehmen unseren Charakter im wahrsten Sinne des Wortes aus der Gesellschaft heraus und zwingen ihn dazu, sich dem »anderen« zu stellen – letztlich sich selbst.«

Spiele wie The Flame in the Flood oder The Long Dark sind in gewisser Weise die Klimax der postapokalyptischen Spiele. Nicht nur ist die Welt untergegangen. Wir sind auch noch ganz allein darin.

Weniger Licht! Mehr Dunkelheit!

Der Weltuntergang ist noch einmal zusätzlich beängstigend, wenn wir ihn allein erleben müssen. Sicher, die Apokalypse ist beklebend. Das liegt in der Natur der Sache. Aber eine zunehmende Tendenz zu düsteren Settings finden wir nicht nur in postapokalyptischen Spielen. Denken wir an die erfolgreiche Actionserie Dark Souls, die nicht nur für ihren unerbittlichen Schwierigkeitsgrad bekannt ist, sondern ebenso für ihre rabenschwarze Szenerie. Die Trostlosigkeit ist ein kontemporäres popkulturelles Phänomen, das sich durch sämtliche Medien – postapokalyptischer wie nicht-postapokalyptischer Art – zieht. Die als »Game of Thrones« verfilmte Buchserie »A Song of Ice and Fire« stellt das Intrigante, Korruptierte und Düstere des Menschen in den Vordergrund. Schwarz und Weiß? Gut und Böse? Klare Trennlinien? Gibt es nicht mehr. Der Mensch und seine Moral bewegen sich in Grauschattierungen mit Tendenz zur Dunkelheit. Wie in Cormac McCarthys postapokalyptischem Roman »Die Straße« (oder der Verfilmung »The Road« mit Viggo Mortensen), in dem ein verzweifelter Vater seinen Sohn durch ein verwüstetes Amerika voller Kannibalen und Verzweigung führt.

Im wörtlichen Sinne voller Dunkelheit ist auch Ninja Theorys Hellblade: Senua's Sacrifice. Die schizophrene Heldin muss sich auf dem Kreuzzug in die nordische Totenwelt, um ihren Liebsten zu finden, nicht nur gegen dunkle Gestalten wehren, sondern auch und vor allem gegen die Dunkelheit in sich selbst. Ästhetisch herausragend auch das Rätselspiel Dark Train des tschechischen Paperash Studios. In Dark Train spielen wir ein metallenes, spinnenartiges Wesen, das in einer Welt aus Dunkelheit und Stahl Rätsel lösen muss, um einen geisterhaften Zug in Bewegung zu setzen. Primär-



In The Last of Us (PS4) kämpfen sich Joel und Ellie quer durch die nach einer Zombie-Epidemie verwüsteten USA.

Die »Mad Max«-Reihe mit Mel Gibson ist ikonisches Vorbild für viele Endzeitszenarien.



Foto: AIP-Filmways

farbe: Schwarz. Die klassische Farbsymbolik – hell ist gut, dunkel ist böse – wird aus den Angeln gehoben. So etwa auch in modernen Umdeutungen von Westernfilmen. Im Western »Django Unchained« bricht Regisseur Quentin Tarantino etwa auf geniale Weise mit der Farbsymbolik, indem er als Helden den Afroamerikaner Jamie Foxx wählt.

Der große gemeinsame Nenner

Was ist es aber, das uns am Weltuntergang – in welcher Form auch immer – so fasziniert? Sollte es uns nicht grauen vor dem Horrorszenario, wenn die Welt und alles darin, was wir kennen und lieben, plötzlich nicht mehr da ist? Autorin Charlie Jane Anders erklärt das so: »Sicher, postapokalyptische Szenarien berühren unsere tiefsten Ängste. Aber es geht in ihnen auch immer um Wunscherfüllung. Wir alle fantasieren davon, zu der quasi-auserkorenen Gruppe der Überlebenden zu gehören, die von einem Moment auf den anderen zu etwas

ganz Besonderem werden. Einfach nur, weil wir noch am Leben sind. Hinzu kommt, dass die Vorstellung, unseren im tiefsten Inneren verhassten Routinen eines geregelten Lebens nicht mehr nachkommen zu müssen, durchaus etwas Reizvolles hat. Der Weltuntergang verspricht ein einfacheres Leben, das sich auf das Existenzielle beschränkt.«

Alle postapokalyptischen Spiele sind eine Allegorie auf etwas – auf als bedrohlich empfundene soziale Veränderungen (Stichwort Seuchenspiele oder Zombies als Allegorie auf Zuwanderungsängste oder Spiele der einsamen Apokalypse als Allegorie auf soziale Isolation). Und immer geht es um die Frage: Was wäre, wenn? Die große Frage ist nämlich letztlich nicht, warum die Welt untergegangen ist, sondern, wie wir uns in einer untergegangenen Welt verhalten.

Die Apokalypse als soziales Experiment

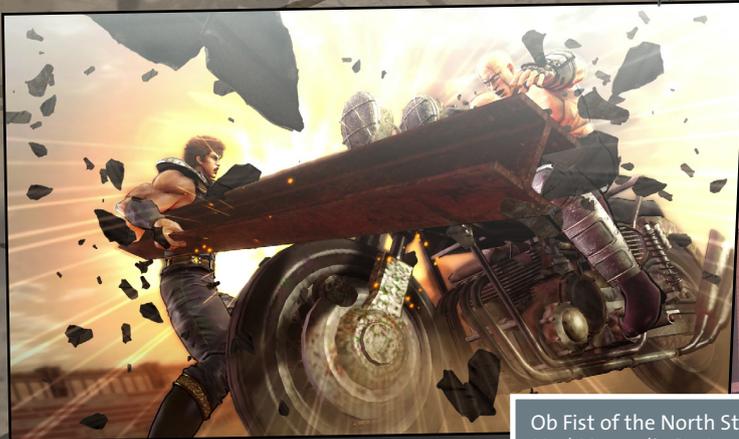
Fragt man Steven Poole, britischer Autor und Journalist, sind Spiele das perfekte Medium,

die Postapokalypse darzustellen. »Wenn wir davon ausgehen, dass Welt und Menschheit nach der Apokalypse auf einen vorkulturellen Zustand der natürlichen Rohheit zurückfallen, dann ist Gewalt der logische Katalysator. Und Gewalt können Spiele nun einmal hervorragend darstellen.« Die Postapokalypse muss dabei nicht zwingend als das Grausige, das Böse begriffen werden. Im Gegenteil. Jede Zombie-Dystopie ist im Grunde eine Utopie. Gewagte These? Nun, jeder Dystopie, also jeder fiktiven Vorstellung vom Untergang der Welt, liegt auch eine (positive) Utopie zugrunde. Die ist letztlich nichts anderes als eine Wunschvorstellung. Die Utopie in vielen postapokalyptischen Szenarien ist etwa die Vorstellung eines radikalen Libertarismus. Der Libertarismus erhebt die negative Handlungsfreiheit zur Leitnorm. Kurz: Wir dürfen alles, der Staat darf uns keinerlei oder beinahe keine Einschränkungen auferlegen. In einer solchen Szenerie gilt die Stärke des Einzelnen, letztlich Dar-

Kurz vor Mitternacht

Im Zuge der nuklearen Schläge auf Hiroshima und Nagasaki im Jahr 1945 hat eine Handvoll Wissenschaftler die Doomsday Clock (Atomkriegsuhr) ins Leben gerufen. Als Analogie auf den drohenden Weltuntergang soll sie seitdem anzeigen, wie weit die Welt von der Katastrophe entfernt ist. Seit den 2000ern bildet sie, neben der nuklearen Bedrohung, auch andere potenzielle Untergangsfaktoren ab, so auch den Klimawandel. Zeitpunkt der Apokalypse: Mitternacht. Die Uhr begann 1947 bei sieben Minuten vor Mitternacht. Seitdem wurden die Zeiger zweiundzwanzig Mal verstellt. Im Januar 2017 stand die Uhr anlässlich der Amtseinführung von US-Präsident Donald Trump auf zweieinhalb Minuten vor Mitternacht. Näher an der Katastrophe war sie nur 1953, als die USA und die Sowjetunion in kurzen zeitlichen Abständen thermonukleare Vorrichtungen (Wasserstoffbomben) testeten.





Ob Fist of the North Star, Fallout, Rust oder Mad Max – die Postapokalypse ist meist ein lebensfeindliches Ödland.



wins Idee vom »Survival of the fittest«. Die fiktive Postapokalypse greift also Vorstellungen auf, die in Gesellschaften ohnehin bereits vorhanden sind. In einer hochgradig regulierten und durchgetakteten Gesellschaft liegt die Wunschvorstellung nahe, aus dieser auszubrechen. Der Weltuntergang gibt uns dazu die Möglichkeit. In jeder Apokalypse steckt also eine Utopie.

Vom Menschsein

Wir spielen die Apokalypse, weil wir herausfinden wollen, was wäre, wenn. Raphael van Lierop von Hinterland Games fasst das treffend zusammen: »Spiele können uns diese Erfahrung bis zu einem gewissen Grad bieten. Wir können, natürlich nur experimentell, herausfinden, wer wir in Extremsituationen sind. Warum also nicht die extremste aller Situationen spielen? Den Untergang der Welt. Spiele wie Grand Theft Auto schlagen in die gleiche Kerbe. Hier starten wir bereits als Figur, die von Anfang an außerhalb des Gesetzes steht und damit an dieses nicht gebunden ist. In dieser Sandbox der Kriminalität können wir uns ganz gefahrlos an Alternativen zum »guten« Leben versuchen. Postapokalyptische Spiele gehen da noch ein ganzes Stück weiter. Hier sind die Fragen, vor die wir gestellt werden, noch grundlegender und die Erfahrungen noch intensiver: Ist es in Ordnung für mich, von anderen Menschen zu stehlen oder diese sogar zu töten, um selbst zu überleben?« Tymon Smektala, Produzent bei Techland (Dying Light 2), ergänzt: »Die (Post)-Apokalypse ist die Leinwand für Millionen Ge-

sellschaften, die uns die Frage stellen lassen: Was heißt es eigentlich, Mensch zu sein?«

Die Zukunft der Apokalypse

Das alles sind große und wichtige Fragen. Erstaunlich nur, dass die gewählten postapokalyptischen Settings in Spielen so weit weg sind von den realen Konflikten, die unsere Welt umtreiben. Der Journalist Pil Hartup bringt das auf den Punkt: »Jeder Versuch, die Postapokalypse einzufangen, ist ein mutiges Unterfangen. Wir stellen uns damit existenzielle Fragen über das Menschsein und unsere Rolle in der Welt.«

»Aber aus irgendeinem Grund ist die Bühne, auf der diese Fragen gestellt werden, in Spielen ziemlich veraltet. Wir spielen immer noch die Stories von Männern in verwüsteten Ödlanden, die aussehen, als wären sie auf dem Weg zum Eishockey-Training, oder treten gegen Horden von Zombies an, die es irgendwie geschafft haben, das komplette Militär im Handumdrehen zu überwältigen, aber gegen eine Handvoll Überlebender mit Stöcken nichts ausrichten können.« Der Großteil der postapokalyptischen Spiele schwelgt noch immer in quasi-nostalgischen Bedrohungen des nuklearen Holocausts oder bedient sich gleich der durch und durch fiktiven Gefahr einer Zombie-Apokalypse. Und das, obwohl wir im 21. Jahrhundert doch unser ganz eigenes Apokalypse-Potenzial haben. Klimawandel, zunehmende soziale Ungleichheiten und daraus resultierende Konfliktherde, dogmatischen und extremistischen Fanatismus. Die Liste ist lang. Dennoch tauchen aktuelle Konflikte selten

in Spielen auf. Und genau hierin liegt das grundlegende Problem heutiger postapokalyptischer Spiele: Wir spielen den falschen Weltuntergang. Oder, in Hartups Worten: »Die postapokalyptischen Spiele haben nicht den Mut, wirklich düster zu sein. Es gibt eine Reihe von postapokalyptischen Spielen wie The Last of Us oder The Walking Dead, die sich mit niederschlagenden Themen beschäftigen.« Aber selbst diese sind darauf bedacht, das Setting als solches – den Grund für den Weltuntergang, wenn man so will – fein säuberlich fiktiv zu halten und sich nicht an realen Konflikten zu orientieren. Kein Spiel nimmt eine Apokalypse zum Thema, die tatsächlich eintreten könnte oder sogar – wie die globale Erwärmung – vielleicht schon auf dem Weg ist.« Warum? Warum fürchten wir uns vor Zombies, aber nicht vor der globalen Erwärmung? Warum konstruieren wir den Weltuntergang in Spielen entlang höchst unwahrscheinlicher oder sogar unmöglicher Szenarien, wenn es doch eine Menge realistischer potenzieller Untergangsszenarien gibt? Warum gibt es keine Spiele, die die drohende Klimakatastrophe aufgreifen oder die zunehmend auseinanderklaffende soziale Schere?

Die Welt geht seit Jahrhunderten immer wieder fiktiv unter. Sie wird wohl auch noch eine ganze Zeitlang weiter untergehen, das Thema Postapokalypse wird wohl so schnell nichts von seiner Faszination einbüßen. Es wird Zeit, dass nicht mehr nur die richtigen Fragen im falschen Untergang gestellt werden. Sondern dass der Untergang selbst realistischer wird. Haben wir den Mut dazu? ★