

Uncle Death aus Let It Die trägt eine verrückte Sonnenbrille, fährt Skateboard und ist verdammt gut drauf. Das ist Soulslike einmal anders!

Suda51

SEIN SPIEL MIT DEM TOD

Schriil, eigenartig, bizarr – die Spiele des Japaners Goichi Suda und seines Studios Grasshopper fallen auf. Neben seltsamen Geschichten und Grafikstilen ist ein bestimmtes Thema immer präsent: der Tod. Wir sprechen mit dem 51-jährigen Querkopf und finden heraus, wie sein ehemaliger Beruf als Bestatter seine zweite Karriere als Game Designer beeinflusst hat. Von Michael Cherdchupan

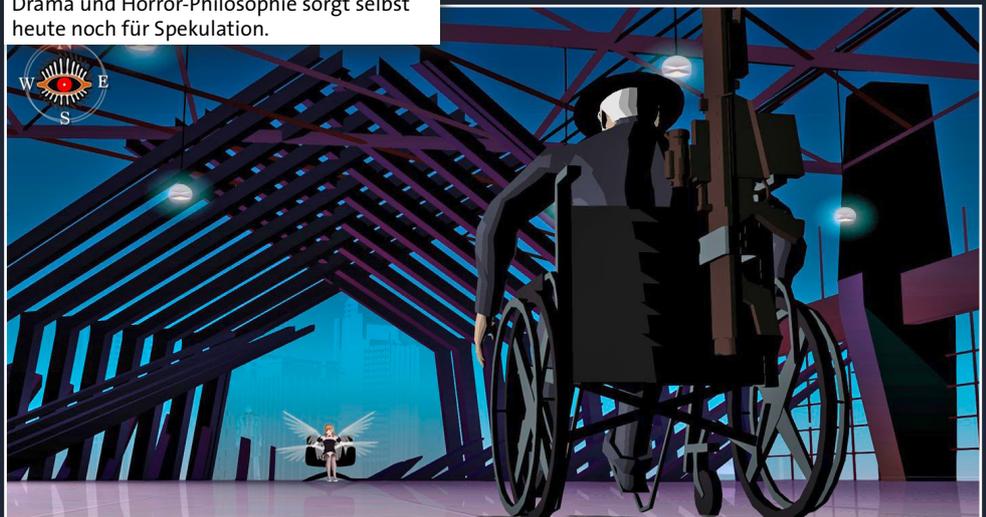
Was stellt man sich unter einem Wrestling-Spiel vor? Viel Energie, viel Schweiß und viel Show. Als Super Fire Pro Wrestling 1994 auf dem Super Nintendo erschien, bot es eine akkurate Darstellung des Entertainment-Sports. Entwickler Human Entertainment

Man mag es kaum glauben: Dieser sympathische Japaner ist für einige der bizarrsten Spiele verantwortlich, die uns in den letzten Jahren untergekommen sind.

war es gewohnt, nach Release eines Spiels Post von Spielern zu erhalten. Darin lasen sie meist freundlich formulierte Kritik oder Lob. Bei diesem Wrestling-Spiel sollte es aber anders sein: Fast jede Einsendung enthielt eine Nachricht voller Wut, Enttäu-

schung oder sogar wüsten Beleidigungen. Der Grund war das dramatische Ende der Einzelspielerkampagne: Als Anfänger kämpft man sich an die Spitze der Wrestling-Liga, erlebt auf dem Weg aber viele Tragödien. So stirbt zum Beispiel der Coach durch einen Mord, oder ein nahestehender Freund verliert sein Leben durch einen Un-

Killer7 ist eines der bekanntesten Werke von Suda. Die kafkaeske Mischung aus Killer-Drama und Horror-Philosophie sorgt selbst heute noch für Spekulation.





No More Heroes ist die langlebigste Reihe von Grasshopper. Über die Jahre ist Hauptfigur Travis Touchdown aber älter und nachdenklicher geworden.



Wer rechnet bei einem Wrestling-Spiel schon damit, dass der Titelheld am Ende Selbstmord begeht? Suda hat mit seiner Story-Kampagne zu Super Fire Pro Wrestling für hitzige Gemüter gesorgt.

fall im Ring. Als dann noch die Beziehung mit der Freundin in die Brüche geht, sieht der Wrestler trotz Champion-Titel keinen anderen Ausweg mehr und begeht Suizid.

»Ich möchte den Tod in Spielen mit dem Respekt behandeln, der ihm zusteht.«

Diese düstere Geschichte macht ihren Autoren in dessen Heimatland über Nacht berühmt: Goichi Suda, der sich später den Künstlernamen Suda51 gibt. Niemand rechnet mit solch düsteren Inhalten in einem Wrestling-Spiel. Sudas Frühwerk legt bereits die Marschrichtung für seine weitere Karriere fest, denn seine Spiele sind ausnahmslos durchsetzt mit dem Thema Sterben. »Ich möchte den Tod in Spielen mit dem Respekt behandeln, der ihm zusteht«, erklärt uns Suda im Interview auf der gamescom 2019. »Die Spielergeneration der 90er hat ihn nicht sonderlich ernst genommen. Die Spielfigur starb und man dachte sich: Was soll's? Bei meinen Spielen möchte ich aber, dass man spürt, was Versagen für den Spielcharakter bedeutet.« Mit so einer Einstellung eckt Suda bei seinen Kollegen an. Er leitet mit Twilight Syndrome (Search und Investigation, PS1, 1996) und Moonlight Syndrome (PS1, 1997) die Entwicklung zweier erstklas-

siger Horrorspiele, aber sehnt sich nach mehr kreativer Freiheit. Also gründet er 1998 sein eigenes Unternehmen: Grasshopper Manufacture. Der Name ist von dem Song »Grasshopper« der britischen Band Ride inspiriert. Den hörte Suda immer in den Pausen an seinem Schreibtisch bei Human Entertainment. Um nie zu vergessen, wie es war, sein erstes Spiel zu entwickeln, wählt er diesen Firmennamen.

Indie, bevor Indie definiert wurde

Grasshopper besteht bis heute und ist bekannt für seine markanten Inhalte. Als Erstes fallen die extravaganten Grafikstile auf. Contact (2006) für den Nintendo DS nutzt zum Beispiel die zwei Bildschirme zur Darstellung von zwei Dimensionen. Beide sehen unterschiedlich aus und die Handlung läuft parallel. Am bekanntesten ist wohl Killer7 (GameCube, PS2, 2005), mit dem Grasshopper der internationale Durchbruch gelingt. Man spielt einen Auftragskiller, der sieben Persönlichkeiten mit unterschiedlichen Fähigkeiten in sich trägt. Mit seiner Mischung aus Rail-Shooter und Adventure ist das Spiel schon sperrig genug. Der bewusst reduzierte Cel-Shading-Grafikstil und die kryptische Erzählweise machen Killer7 aber zu einer lohnenswerten Erfahrung – auch wenn bis heute niemand die Handlung richtig verstanden hat. Im Westen sind besonders die Folgetitel Killer is Dead (PS3, Xbox 360, 2013) oder Shadows of the Damned (PS3, Xbox 360, 2011) bekannt. Die größte Fangemeinde dürfte sicher No More Heroes (2007) haben, das es neben dem Wii-Original auf zwei Fortsetzungen, eine HD-Neuaufgabe und das Spin-off Travis Strikes Again (Switch, 2019) bringt. Rückblickend wird eines klar: Grasshopper war schon Indie, bevor der Begriff etabliert wurde. Alle Spiele stellen sich konsequent dem Mainstream und passen in keine Schublade. Bei allen Grasshopper-Titeln hat Suda seine Finger im Spiel, meistens als Director oder als Autor.

Schauerromantik mit Geistern

Während die audiovisuelle Gestaltung sofort auffällt und wie die Visitenkarte von Grasshopper wirkt, wird das Thema Tod

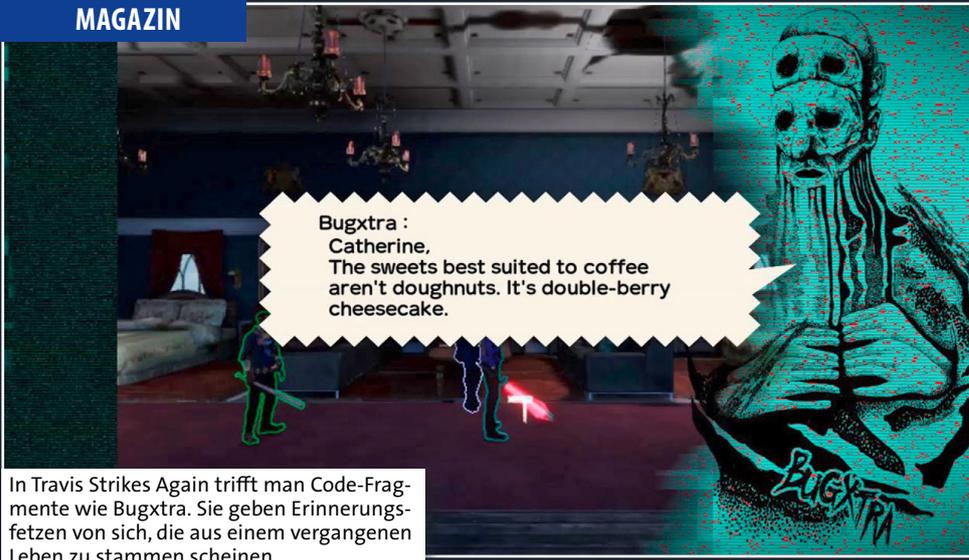
nicht bei allen Spielen auf den ersten Blick ersichtlich. Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse (Wii, 2008) zählt noch zu den offensichtlichsten Beispielen: In diesem vierten Teil der Project-Zero-Reihe betreten mehrere Protagonisten verfluchte Gebäude. Dort hausen Geister, die nur mit einer Camera Obscura besiegt werden können. Als Director und Autor hebt Suda ein Motiv besonders hervor: die Schauerromantik. Das ist eine Unterströmung der kulturgeschichtlichen Epoche der Romantik. Dort treffen attraktive Frauen auf Gestalten des Todes, etwa Skelette oder den gruseligen Nachtmahr. Davon inspiriert entlässt Suda elegant und in warmen Farben gekleidete junge Menschen in alte Gemäuer, wo sie sich mit der Totenwelt konfrontiert sehen. Durch die zarten Protagonisten und die Konzentration auf eine kalte, blaue Farbgebung wirkt das Geschehen wie ein morbider Tanz auf dem Parkett des Jenseits.

Ein kopfloser Teenager in der Sinnkrise

Während der japanische Survival-Horror einen ersten Ton anspricht, setzen andere Titel von Grasshopper auf tiefschwarzen Humor. Lollipop Chainsaw (PS3, Xbox 360, 2012) ist eine Zusammenarbeit mit Filmemacher James Gunn (»Guardians of the Galaxy«, »Slither«), die eine völlig absurde Prämisse hat: Als Cheerleaderin Juliette rettet man die Welt vor einer Zombie-Invasion! Die Darstellung ist komplett überzeichnet. So sprudelt es bei abgetrennten Köpfen nicht nur Blut, sondern auch reichlich Konfetti. Eine Auseinandersetzung mit dem Tod findet hier eher versteckt statt: Als ihr Freund Nick gebissen wird, kann Juliette durch ein Ritual immerhin seinen Kopf retten. Der hängt fortan mit einem Gurt an ihrer Hüfte. Während Juliette wie ein junges Reh durch die Weltgeschichte hüpfert, hinterfragt Nick zunehmend sein Dasein als körperloser Kopf. Ist in seinem Zustand das Leben überhaupt noch lebenswert? Wäre es nicht besser, Juliette würde ihn erlösen? Doch Juliette

Die Horrorserie Fatal Frame (Project Zero) orientierte sich schon immer an Schauerromantik, aber besonders der vierte Teil akzentuiert es stark.





Bugxtra :
Catherine,
The sweets best suited to coffee
aren't doughnuts. It's double-berry
cheesecake.

In Travis Strikes Again trifft man Code-Fragmente wie Bugxtra. Sie geben Erinnerungsfetzen von sich, die aus einem vergangenen Leben zu stammen scheinen.



Suda hat mit seiner Firma Grasshopper viele Spiele entwickelt, und alle davon sind auf ihre eigene Weise sonderbar. In Contact für den Nintendo DS schaut man auf zwei Dimensionen gleichzeitig.

ben. Eines mit einem normalen Job, mit Hobbys – eben mit gewöhnlichen Dingen.«

Vom Leichenbestatter zum Spieldesigner

Aber warum beschäftigen sich Sudas Spiele so sehr mit dem Tod? Die Antwort darauf liegt in seiner Vergangenheit: »Ich halte es für wichtig, sich mit dem Tod zu befassen. Bevor ich in die Spieleindustrie gekommen bin, habe ich als Leichenbestatter gearbeitet«, verrät uns Suda. »Durchschnittlich zweimal die Woche war ich bei Begräbnissen zugegen und habe die Anwesenheit des Todes gespürt.« Dann wird er für einen Augenblick nachdenklich und erklärt: »Meine Perspektive als Leichenbestatter ist etwas Besonderes gewesen. Ich habe das gesamte Begräbnis organisiert und war persönlich, ja, irgendwie nah dabei - und doch gehörte ich nicht zu den Verwandten, die natürlich alle todtraurig waren. Am Anfang habe ich mitgeföhlt, doch nach einem Jahr stumpfte ich so langsam ab. Als ich das bemerkt

Black Knight Sword ähnelt Sonys Puppeteer (PS3, 2013) und findet ausschließlich auf einer Bühne statt. Die Grafik läuft auf einer schmalen Linie zwischen morbide und ästhetisch.



No More Heroes 3 ist noch nicht mit einem festen Datum angekündigt, aber wird uns wieder mit viel Nerdkram unterhalten. Zum Beispiel mit Mechs, die an Sudas Liberation Maiden (3DS, 2012) erinnern.

kümmert es nicht, dass er ohne Körper ist. Sie liebt ihn als Person, als Charakter – was Nick gegen Ende des Spiels erkennt und wieder Lebensfreude gewinnt.

Es gibt noch weitere Beispiele für den schwarzhumorigen, bisweilen bizarren Umgang mit dem Tod: Der 2D-Plattformer Black Knight Sword (PS3, Xbox 360, 2012) beginnt etwa mit dem Selbstmord des Hauptcharakters. Die erste Aktion des Spielers: Man muss seine Figur hin und her pendeln lassen, um ihn aus der Schlinge zu befreien. Der Grafikstil ist einem Kamishibai-Theater nachempfunden, was kein Zufall ist: In Japan war diese Form der Straßenunterhaltung in den 1930ern populär, als das Land unter einer Depression litt.

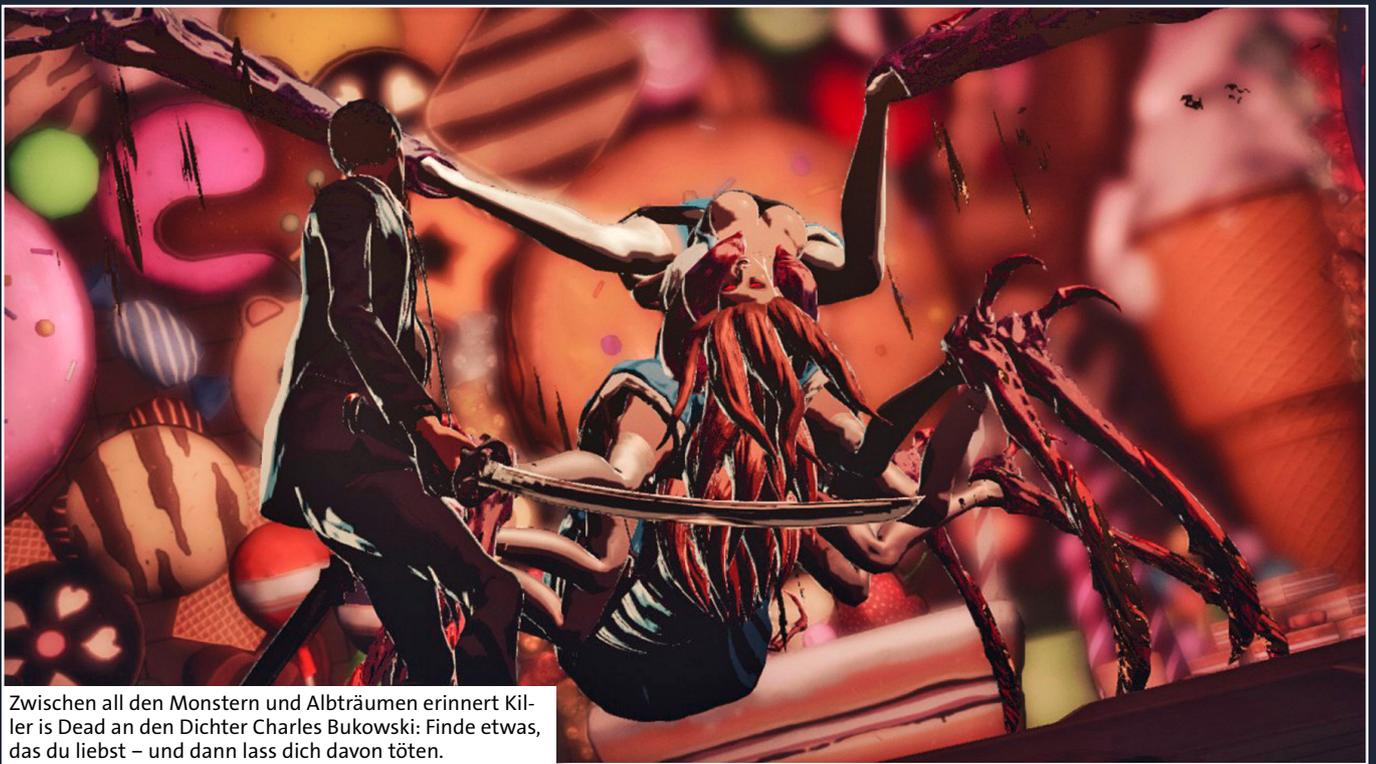
Verbindungen zur Wirklichkeit

Mit mehr Slapstick arbeitet Let It Die (PS4, 2016), eine Interpretation des Soulslike-Genres. In diesem Spiel geht es um einen langen Kreislauf von Fehlschlag, Tod, noch einmal Fehlschlag und noch einmal Tod. Grasshopper macht sich über dieses Mähdrescher-Design des Genres lustig, indem es den Tod als hippen Typen mit schriller Sonnenbrille und Skateboard inszeniert. Das Spiel wirkt fast wie eine Allegorie auf das Hamsterrad, in dem sich viele Menschen durch ihren Beruf empfinden. Man wird stärker, sammelt Loot und kauft neue Dinge –

nur um beim nächsten großen Hindernis doch zu sterben. Indes macht der Tod gut gelaunt ein paar Kickflips.

Diese Verbindung zum Alltäglichen gibt es auch beim ursprünglich nur für Nintendos Wii erschienen Titel No More Heroes, in dem sich ein junger Mann ein Laserschwert kauft und Auftragskiller wird. »Ich bin mir nicht sicher, ob ich tatsächlich so sehr darauf achte, eine tiefsinnige Botschaft in meinen Spielen unterzubringen«, sagt Suda. »Aber was ich möchte: Meine Spiele sollen eine Relation zum echten Leben haben, und nicht bloß reine Fantasie sein. In No More Heroes ist Travis deshalb nicht bloß ein Auftragskiller, sondern er hat nebenher ein zweites Le-





Zwischen all den Monstern und Albträumen erinnert Killer is Dead an den Dichter Charles Bukowski: Finde etwas, das du liebst – und dann lass dich davon töten.

habe, fragte ich mich: Was bedeutet Tod eigentlich für mich persönlich? Diese Frage hat mir dabei geholfen, mich auf gewisse Weise wieder emotional mit den Angehörigen zu verbinden. Ich denke, diese Erfahrung führt dazu, dass der Tod so präsent in meinen Spielen ist.«

Während Suda uns das im Interview erzählt, hat er einen nachdenklichen Blick. Er schaut in die Ferne und scheint für einen kurzen Augenblick nicht mit uns im gleichen Raum zu sitzen. Das passt irgendwie zu Travis Strikes Again: Der titelgebende Held ist älter und bedächtiger geworden. Er wird in eine verfluchte Spielkonsole gesogen und durchlebt die goer der Videospiegelgeschichte – die Zeit, in der die Karriere von Suda begann. Das Spiel ist nicht nur eine Retro-Reflexion, sondern auch eine Erinnerung an die kleinen Kostbarkeiten des Lebens. Deutlichstes Zeugnis sind die Geister, denen Travis begegnet. Es sind digitale Code-Reste von Avataren, die sich nur noch an das Wichtigste in ihrem Leben erinnern. Das sind oft Kleinigkeiten wie etwa gutes Essen

oder ein Sprichwort. Ihre Dialogzeilen haben Suda Kopfzerbrechen bereitet: »Als ich Travis Strikes Again geschrieben habe, lagen mir die Geister sehr am Herzen. Ich wollte, dass sie bloß mit einem Satz, manchmal sogar nur mit einem Wort auskommen. [...] Deshalb musste alles auf den Punkt formuliert sein und trotzdem bedeutsam erscheinen.« Durch die Gespräche mit den Geistern werden auch in Travis' Gedächtnis Erinnerungen wach, die auf den ersten Blick trivial wirken. So erinnert er sich an Videospiele und andere Phänomene der Popkultur, die er früher gern konsumierte und die ihn irgendwie beeinflusst haben. Selbst Endbosse sinnieren über ihr Leben, bevor sie im digitalen Nirvana verschwinden.

»Ich denke, in Spielen geht es generell um Sieg oder Tod. Das ist oft ein integraler Bestandteil des Game-Designs«, meint Suda abschließend. »Wenn ich ein Spiel entwerfe, möchte ich, dass auch der Spieler darüber nachdenkt. Ich möchte, dass er in die Rolle eines Charakters schlüpft, der sich an der Schwelle zu Leben und Tod befindet.«

Der Katharsis ein Stück näher

25 Jahre nach seinen Anfängen wird sich für Suda der Kreis schließen: Für Fire Pro Wrestling World (PS4, 2018) schreibt er gerade einen Story-DLC. Das ist der neueste Ableger des Sportspiels, mit dem seine Karriere begann. Der Suizid seiner Hauptfigur war aber noch nicht das Ende, denn deren Sohn entschließt sich in die Wrestling-Szene einzutreten. Wird es um Vergeltung gehen? Die Suche nach Antworten? Oder gar um eine Form der Katharsis? »Ich bin mir nicht sicher, ob bei einem so schwierigen Thema wie dem Tod jemals so etwas wie eine Katharsis einsetzen kann«, überlegt Suda. »Offensichtlich sind wir alle am Leben, und niemand kann genau sagen, was nach dem Tod geschieht. Was ich aber sagen kann: All die Dinge, die ich als Leichenbestatter und darüber hinaus in meinem Leben gesehen und gefühlt habe, versuche ich in meinen Spielen zu verarbeiten. Vielleicht nähere ich mich sehr, sehr langsam so etwas wie meiner persönlichen Katharsis. Aber ich spüre, dass es noch ein langer Weg ist.« ★



Lollipop Chainsaw ist das vielleicht fröhlichste Spiel, das Grasshopper je entwickelt hat. Es atmet den Vibe von Highschool-Musicals der 80er.



Autor Michael trifft sich mit Goichi Suda auf der gamescom 2019 zu einem Interview. Im Herzen ist der Designer Punk – was er auf Fotos gerne zeigt.