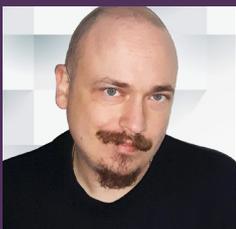


Wir alle tragen Masken

# VERKLEIDUNGEN IN VIDEOSPIELEN



Snake geht als Amazon-Lieferung, Mario kostümiert sich gerne mal als Tanuki, und Cloud verkleidet sich in Final Fantasy 7 als Frau und lässt sich von Muskelprotzen begrabschen. Kostüme gehören in Games (genau wie im Karneval) einfach dazu. Von Sascha Penzhorn



## Der Autor

Sascha Penzhorn lebt seit vielen Jahren in England, wo sich niemand um Karneval schert und wo es auch niemanden interessiert, ob Mainz letztendlich Mainz bleibt. Oder ob es singt und lacht. Auf der Insel wird allenfalls mal im kleinen Kreis Halloween gefeiert, weil manche Leute jeden Mist mitmachen müssen, den Amerika vormacht. Aber bis in Deutschland und England irgendwann unvermeidlich der Independence Day gefeiert wird, trägt Sascha keine Kostüme. Oder überhaupt irgendwelche Kleider, denn die sind überbewertet. Was normale Menschen im echten Leben in Klamotten investieren, steckt er lieber in Outfits für Path of Exile und Warframe.

Oh yeah, Karnevalszeit! Flachwitze mit Dialekt, Brechreiz-Musik, hässliche Billigkostüme und vor allem eins: saufen bis zum Umfallen. So wird in Deutschland irgendwie alles gefeiert. Vatertag: saufen. Neujahr: saufen mit Feuerwerk. Fastnacht: saufen mit Cowboyhut oder Mönchskutte vom Discounter. Und passend zur fünften Jahreszeit hat mir der Chef befohlen, diesen wunderschönen Listenartikel mit Kostümen in Spielen zu erstellen. Seid ihr schon gespannt, was mir einfällt? Ich auch! ★



In England feiern wir höchstens mal Halloween. Ich hasse Halloween!



Im richtigen Leben ist Claire selbstverständlich kein Drache. Sie ist ein Charmander.

## DIVINITY: ORIGINAL SIN 2 (2019)

Kein anderes Spiel kommt für mich so nahe an Pen&Paper-Rollenspiel heran wie Divinity: Original Sin 2. Das Gameplay lässt sich am ehesten umschreiben mit: »Ich kann nicht fassen, dass das tatsächlich geht!« Genau das geht mir bei jeder Sitzung durch den Kopf. Kombiniere Hammer mit Tomate – BÄM! Tomatensoße! Kombiniere Mehl mit Wasser – BÄM! Teig! Kombiniere Tomatensoße mit Teig – BÄM! Pizza! So geht Crafting! Seit ein paar Monaten gibt's das Teil auch für die Switch und sämtliche Spielstände

aus der Steam-Version können übernommen werden. Seitdem spiele ich es mit meiner Freundin Claire im Bus, im Pub, im Park und in jeder anderen Situation, in der wir es nicht vermeiden können, das Haus zu verlassen. Weil wir es als Team spielen, müssen wir vor jeder Aktion natürlich öffentlich und gut hörbar miteinander kommunizieren. Ich: »Hast du was Essbares dabei? Könnte echt was brauchen.« Claire: »Nö. Aber klau doch einfach was!« Ich: »Dann werde ich erwischt und muss

mich mit dem Verkäufer rumschlagen.« Claire: »Na und? Dann töten wir ihn halt und lassen alles mitgehen.« Ich: »Haha, stimmt! Ich war etwas nervös, aber das geht tatsächlich leichter als gedacht. Wir können voll gut Leute töten.« Um uns herum greifen Leute bereits nervös zu ihren Smartphones. Ich: »Wieso gräbst du denn die Leiche aus?« Claire: »Der Hund hat mir gesagt, ich soll das möglichst schnell machen.« Das beste Feature im Spiel ist natürlich die Möglichkeit, einen untoten Charakter zu spielen. Du blutest nicht, ertrinkst nicht, Gift heilt dich, und mit deinen Fingerknochen kannst du Schlösser knacken. Okay, Kinder laufen schreiend davon und Dorfbewohner versuchen, dich umzubringen, wenn du deinen vermoderten Körper nicht unter zwölf Schichten Rüstung versteckst, aber was soll's? Dafür kannst du deinen Mitmenschen ja das Gesicht abreißen, dich damit verkleiden und offiziell als lebendig durchgehen. Dieser Party-Trick hat einst Hannibal Lecter geholfen und macht auch heute noch richtig Spaß! Apropos Hannibal: Ob untot oder lebendig – gehört euer Held zufällig dem Volk der Elfen an, kann er herumliegende Leichenteile essen, um die letzten Erinnerungen des Toten zu sehen. Hach, so gut!



Divinity: Original Sin 2 ist eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Kein anderes RPG bietet so viele spielerische Freiheiten.

## OCTODAD: DADLIEST CATCH (2014)

Für Octodad fehlt es mir an Geduld, Finger-spitzengefühl und Frustrationsresistenz. Es ist eines dieser Indie-Games, die eine Weile sehr unterhaltsam sind, wenn man anderen beim Spielen zuschaut und nicht selbst an den Controller muss. Denn die Spielsteuerung ist bewusst und in voller Absicht verwirrend, übermäßig kompliziert und extrem fummelig. Das soll aber gar nicht heißen, dass Octodad schlecht wäre. Im Gegenteil: Die bekloppte Steuerung ist ein Element, das plausibel durch die Hintergrundgeschichte erklärt wird: Octodad ist ein Tintenfisch, der ein Leben als Mensch führt und alles daran setzt, seine wahre Identität geheim zu halten. Dazu trägt er eine raffinierte Verkleidung: einen Designeranzug.

Tatsächlich macht der achtarmige Held mit seiner Verkleidung einen verdammt guten Job. Octodad geht nicht einfach nur als Mensch durch – er ist verheiratet und hat zwei Kinder. Bei Gattin und Anhang handelt es sich um Menschen, ganz ohne Tentakel und Saugnäpfe. Im Spiel erledigt man dann ganz alltägliche Dinge wie den Trip zum Supermarkt. Dort versucht man, nicht als Oktopus enttarnt zu werden, während bis zu vier Spieler gleichzeitig die Kontrolle über Octodads Arme übernehmen und ... okay, Mo-

ment. Octodad ist mit einer menschlichen Frau verheiratet. Seine Kinder sind Menschen. Sind die adoptiert? Geht Frau Octodad fremd? Und selbst falls im Schlafzimmer stets das Licht ausbleibt, hat sie nie bemerkt, dass ... ich meine ... argh!

Und bevor ihr mir jetzt unterstellt, dass ich mir zu viele Gedanken über die Story eines Spiels mache, das sich selbst nicht ernst nimmt, schaut einfach mal in die

Steam-Foren, wo Fans seitenweise und teils sehr hitzig darüber diskutieren, was es mit Octodads Nachwuchs auf sich hat. Hier handelt es sich ganz klar um das spannendste DNA-Mysterium seit Cow & Chicken. Momma had a chicken! Momma had a cow! Daddy was proud, he didn't care how. Vielleicht erfahren wir die Wahrheit, wenn eine Origin-Story verfilmt wird. Am besten von J.J. Abrams oder Michael Bay. Bitte nicht Uwe Boll.



Tintenfische leben längst unter uns. Sie nehmen uns die Jobs weg, heiraten unsere Frauen und machen mit ihnen Kinder.

## SECOND LIFE (2003)

Ich könnte ganze Bücher über den Horror schreiben, die menschlichen Abgründe, das nackte Grauen und die technischen Ungeheimheiten, die in Second Life lauern. Weil ich aber nur begrenzt Platz habe, fasse ich mich kurz und beschränke mich darauf, Second Life als ein furchtbares 3D-Chat-Tool zu bezeichnen, in dem jeder die Avatare, Klammotten, Gegenstände und Welten erstellen kann, die er will. Die Grenze ist eure Kreativität, die lausige Steuerung – und natürlich echtes Geld, wenn ihr feststellt, dass ihr einfalllos seid und euren Krempel lieber direkt kauft. Sämtliche User-Avatare im Spiel sind groß, gut bestückt und perfekt gebaut.

Ich habe Second Life seit etlichen Jahren nicht angerührt, aber damals hatte man für seinen Avatar die Auswahl, ob man ein Mann, eine Frau oder irgendein Tier sein möchte. Menschen mag ich schon im richtigen Leben nicht besonders, also entscheide ich mich in den meisten Spielen für das, was so wenig menschenähnlich ist wie möglich. Tauren in WoW, Echsen in Divinity – in Second Life war ich ein Wolf. Das war kurz nach der Jahrtausendwende, ich war jung, naiv und unwissend. Und zog mit diesem Avatar Mitglieder einer Gemeinschaft an, von deren Existenz ich zu diesem Zeitpunkt nichts wusste: Furrries. Vereinfacht ausgedrückt sind Furrries diese Zeitgenossen, die sich wie pelzige Sportmaskottchen kostümieren, auf Conventions gehen und miteinander kuscheln. Für viele ist es ein Fetisch,



In Second Life trifft man auf allerlei sonderbare Gestalten, die im richtigen Leben noch viel sonderbarer sind.

was ich nicht weiter tragisch finde. Sexualität behandle ich wie Religion: Wenn es dein Leben bereichert, du niemandem schadest und niemandem etwas aufzwingst – hau rein! Ist zwar nicht mein Fall, aber ich schreibe regelmäßig bezahlte Stories für Furrries, an denen ich mehr verdiene als an den meisten Kolumnen und Spieletests. Als freiberuflicher Autor nimmst du, was du kriegen kannst. Und so erforschte ich Second Life mit meinem flauschigen Avatar und lernte plötzlich lauter Furrries kennen. Ich selbst kann mit dieser Nische nicht furchtbar viel anfangen, aber als relativ junger Single war mir das egal, weil ich in der Community immer wieder mal nette Mädels kennenlernte. Natürlich war das irgendwie bizarr. Du hängst in einem virtuellen Club rum, in dem haufenweise anatomisch korrekte Tiger und Bären tanzen und quatscht irgendwelche Tiere mit übergroßen Hupen an. Die Vorurteile muss man sich dabei verkneifen, denn hinter den Avataren sitzen ja trotzdem normale Leute. Meistens. Also manchmal.

Die am wenigsten verrückte Begegnung

(und damit die einzige, über die ich hier jemals berichten kann) hatte ich mit einer Dame, deren Avatar halb Hase, halb Katze war. Die war total nett, gebildet, man konnte sich gut mit ihr unterhalten, und ein schickes Profilfoto hatte sie auch – falls es denn echt war. Wir haben ab und zu telefoniert, sie hatte eine tolle Stimme, alles lief prima. Und dann beichtete sie mir eines Nachts, dass sie davon träumt, gegessen zu werden. Sie teleportierte mich in einen Bereich im Spiel, der aussah wie eine Küchenausstellung für Riesen. Übergroße Herde, Kochstellen, Töpfe und Pfannen. Und der Avatar meiner virtuellen Freundin rotierte plötzlich an einem Drehspieß über dem Feuer, badete in einem brodelnden Kochtopf und hüpfte schließlich in einen Backofen. Ich schwöre bei der Seele meiner Katze, all das ist wirklich passiert. Und ich habe mich dabei verdammt unwohl gefühlt. Ich habe sie ein paar Tage später für eine Drachendame in Sternenflottenuniform verlassen. Das war übrigens dann Claire, mit der ich bis heute in England lebe.

## THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (2000)



Der Mond aus Majora's Mask verfolgt mich bis heute. AAAH!

Na, hat sonst noch jemand Majora's Mask auf dem N64 gezoomt und leidet bis heute an Albträumen, weil einem am Ende immer dieser verdammte Mond mit seiner teuflischen Fratze auf den Kopf fällt und alle umbringt? Man hat drei Tage im Spiel, um die Welt zu retten. Seid ihr zu langsam, geht die Welt unter, und ihr fangt wieder bei null an.

Okay, über die Okarina kann man zum ersten Tag zurückkehren und zumindest gesammelte Waffen und Gegenstände sichern, aber irgendwelche erledigten Puzzles und die meisten anderen Fortschritte gehen dabei trotzdem flöten. Die Uhr tickt immerzu und gnadenlos. Eigentlich kann ich mir sämtliche Erklärungen auch sparen, denn Majora's Mask gilt zu Recht als eines der absolut besten Spiele aller Zeiten. Und wer Nintendos 3DS in seinem Besitz hat, kann (und sollte unbedingt!) das Teil seit 2015 auch bequem unterwegs in seiner aufgehübschten Variante spielen. Endlich Zeitdruck und Panikattacken überall und zu jeder Zeit! Weil das Spiel eine aufgebohrte Fassung der Engine aus Ocarina of Time nutzt, ist es auf dem N64 nur mit dem sogenannten Expansion Pak spielbar, das den Speicher der Konsole um fette 4 Megabyte erweitert! Dafür gab's verbesserte Weitsicht, bessere Animationen und Texturen, mehr Charaktere auf dem Bildschirm und Effekte wie Bewegungsunschärfe. Heutzutage reichen 4 MB kaum aus, um einen nicht zu arg komprimierten Screenshot aufzubewahren.

Ein wichtiges Spielelement sind Masken. Ganze 24 Stück davon gibt's – und die sind nicht nur Deku... pardon, Dekoration, sondern verleihen Link völlig neue Fähigkeiten. Von Hasenohren für akrobatische Sprünge über die Schweinemaske zum Erschnüffeln von Pilzen bis zu Masken, die Link komplett verwandeln, ist alles dabei. Interessanterweise benötigt man die allerwenigsten davon, um die Welt zu retten. Der größte Teil der Masken findet Verwendung in den unzähligen optionalen Nebenaufgaben, wenn man sich um die Sorgen und Nöte der Bewohner von Termina kümmert. Eine coole Idee, die den Wiederspielwert enorm steigert! Und wo ich es gerade von Zelda und Verkleidungen habe, will ich natürlich auch Sheik nicht unerwähnt lassen – Prinzessin Zeldas Alter Ego in Ocarina of Time. Verkleidet als männliches Mitglied vom Stamm der Sheikah greift Zelda Link immer wieder mal unter die Arme und bringt ihm neue Melodien für seine Okarina bei. Dass sie als Sheik verkleidet auch richtig derb austeilern kann, wissen wir spätestens seit Super Smash Bros. Melee und Hyrule Warriors.

## KILLER INSTINCT (2017)

Ich liebe Kampfspiele! Das Meistern von Kombos und Special Moves, die vollkommen bekloppten Storys, die abgefahrenen Charaktere! Der Trash-Talk, wenn man mit Freunden spielt, die psychologische Kriegsführung! Den Gegner verwirren, austricksen, ihn studieren und mit seinen eigenen Waf-



Dieses Kostüm ist der beste Grund, Killer Instinct zu spielen.

fen schlagen. Oder gegen den einen Vollhohnk verlieren, der noch nie einen Controller in der Hand hatte und einfach nur wild auf den Tasten herumhämmt. Zugegeben: Mit Killer Instinct hatte ich nie furchtbar viel am Hut. Gar nicht mal, weil es irgendwie schlecht ist. Im Gegenteil: Was ich vom modernen Remake des Spiels gesehen und gespielt habe, hat mich begeistert. Aber auf Steam regt sich trotz 88 Prozent positiver User-Wertungen so gut wie gar nichts mehr dazu. Auf der Evo-Meisterschaft bekommen wir es auch nicht mehr zu sehen. Und ja – neben BlazBlue, Mortal Kombat und Soul Calibur habe auch ich nicht mehr viel Platz für weitere Prügelspiele in meinem Leben (und meinem Herzen) und vernachlässige Killer Instinct brutal. Schade drum!

Einer der Gründe, weshalb mir das Spiel von Anfang an gefallen hat, liegt in den komplett aberwitzigen Figuren. Das Roster beinhaltet einen untoten Piraten, einen Wiking, einen Werwolf, Aliens, Dämonen, Cyber-Krieger und Riptor. Riptor ist ein genetisch modifizierter Velociraptor ... denn na-

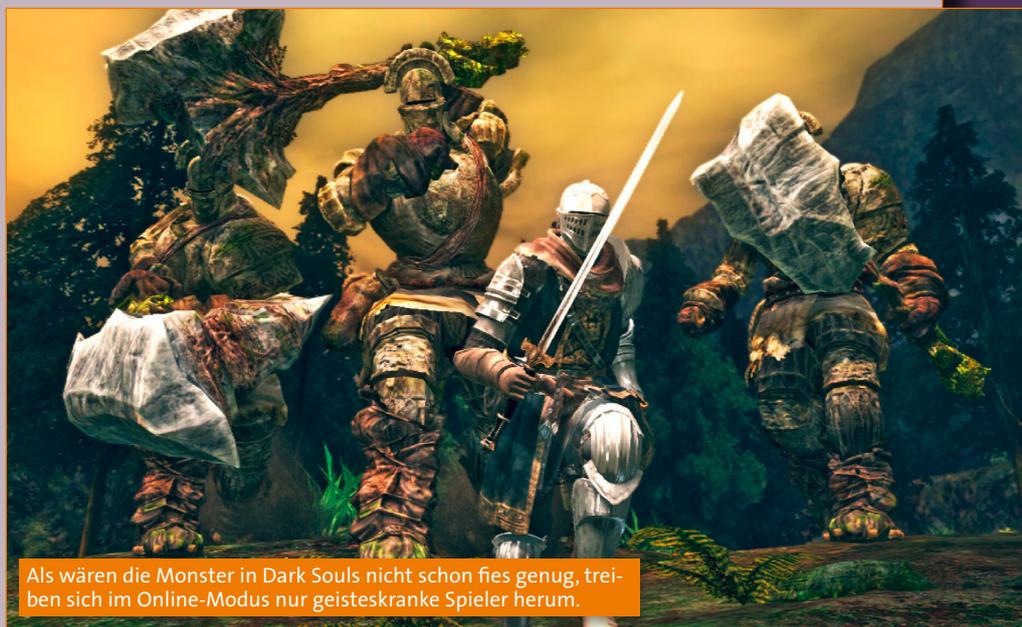
türlich ist er das! Falls ihr auch nur annähernd mit dem Genre etwas anfangen könnt und einfach mal als wild gewordener Raptor gegen einen riesigen, gehörnten Gargoyle kämpfen und ihm Ultra-Kombos um die Ohren hauen wollt, lege ich euch Killer Instinct echt ans Herz! Und wie es sich für Spiele dieser Art gehört, gibt's natürlich auch hufenweise Kostüme und Outfits zum Freispiel. So könnt ihr eure Helden schick anziehen, optisch aufwerten und sie etwas individualisieren. Das geht übrigens auch mit Riptor. Jetzt hat man kleidungstechnisch mit einem Velociraptor vielleicht nicht so furchtbar viele Möglichkeiten. Ein paar schmückende Federn, ein Outfit mit irgendwelchen futuristischen Cyber-Implantaten ... und natürlich das Cheerleader-Outfit. Jawoll. Ihr könnt als Raptor im Cheerleader-Kostüm spielen. Und wenn Killer Instinct damit nicht automatisch eines der großartigsten Fighting Games aller Zeiten ist, dann weiß ich auch nicht. Gib mir ein A! Gib mir ein U! Gib mir ein A! Gib mir deine linke Niere! Gib mir deine Milz! Gooo, Riptor!

## DARK SOULS (2012)

Wer sich jetzt wundert, was Verkleidungen mit Dark Souls zu tun haben, der ist ein Feigling, der sich niemals in den Online-Modus des Spiels getraut hat. Genau dort findet ihr nämlich den ultimativen Spielplatz für Sadisten und Psychopathen aller Kaliber. Ein beliebtes Beispiel für den cleveren Einsatz von Kostümen und Verwandlungen ist der Zauber Chameleon, mit dem ihr das Aussehen eines zufälligen Gegenstands aus eurer Umgebung annehmt. Damit seht ihr aus wie irgendwelche Holzkisten, Vasen, tote Bäume, Statuen und ähnliche Deko. Das bringt im ersten Moment scheinbar nichts, doch wenn ein feindlicher Spieler in eure Welt eindringt, lassen sich damit hervorragende Streiche spielen. Pazifisten verstecken sich zwischen der regulären Dekoration und beobachten, wie ihr Eindringling langsam, aber sicher den Verstand verliert und genervt aufgibt. Kampfeslustige Naturen greifen im richtigen Moment aus ihrer Verzauberung heraus an und verschaffen sich so einen Vorteil. Fortgeschrittene Spieler treiben das Spiel einen Schritt weiter und posieren als NPCs und Monster. Rüstungsteile und Klamotten lassen die Opfer in großzügiger Menge fallen. Einfach den Gegner oder Charakter lynchen, dessen Identität man annehmen will, dann dessen Position einnehmen und Eindringlinge überraschen, die blind vorbeilaufen. Okay, die Souls-Spiele

sind nicht mehr nagelneu, und entsprechende Videos machen seit Jahren auf YouTube die Runde, aber man trifft immer wieder mal auf Neulinge, die voll auf solche Tricks reinfallen. Besonders, seit das Spiel als Remaster für die Switch erschienen ist. Natürlich sorgt die sehr freie Charaktergestaltung im Spiel auch für haufenweise Memes. Beispielsweise dann, wenn Spieler als Shrek verkleidet den Sumpf vor Eindringlingen be-

hüten und Phantomen mit einer schweren Keule ein paar vor den Latz ballern. Ein Jammer, dass Online-Spiele alle mit einem Verfallsdatum versehen sind. Bis es Dark Souls ähnlich ergeht wie Demon's Souls und die Server endgültig abgeschaltet werden, ist es nur eine Frage der Zeit. Bleibt zu hoffen, dass dieser Tag noch weit entfernt ist, denn ohne seine Online-Komponente geht ein wichtiger Teil der Souls-Seele verloren.



Als wären die Monster in Dark Souls nicht schon fies genug, treiben sich im Online-Modus nur geistesranke Spieler herum.