

Der größte Fehler in den 100 besten Storyspielen

DAS LEBEN HAT
ENTSCHIEDEN

Petra kritisiert niemanden, zeigt auf niemanden mit dem Finger, möchte aber noch mal ausführen, was die meisten der Kollegen beim Ranking (natürlich versehentlich) wieder nicht beachtet haben.

**Petra Schmitz**

Petra mag Rollenspiele, die eine interessante Handlung mit einer fesselnden Mechanik verquicken. So wie in *Divinity: Original Sin 2* etwa. Lustigerweise krankt ausgerechnet eines ihrer Lieblingsspiele an einer echt nervigen Mechanik. Zumindest in der ursprünglichen Version. Wenn sie gekonnt hätte, hätte sie viele Kämpfe im ersten *Mass Effect* gerne übersprungen, um wieder auf die Normandy zu dürfen. Immerhin hat sie sämtliche Nebenmissionen ausgelassen, was aus einem sehr guten Spiel ein für sie brillantes gemacht hat.

Die 100 besten Storyspiele. Das ist mal eine Ansage, das muss man sich als Redaktion auch erst einmal trauen. Denn nur wenig auf dieser Welt ist so subjektiv wie die Wahrnehmung von Geschichten: Gut? Schlecht? Mir egal? Marcel Reich-Ranicki beispielsweise hat jahrelang im deutschen Abendprogramm mehr als eindringlich gepredigt, wie eine gute Geschichte auszusehen habe, wie sie kunstvoll in Worte gegossen sein sollte. Und hat es irgendetwas genützt? Trotz all seiner Anstrengungen sind irgendwann sehr viele Menschen losgelaufen, um maximal schlimm formulierte Bücher über eine junge Dame zu kaufen, die sich gerne von einem Mann mit Kontrollzwang den Popo verhauen lässt. Ach, ich weiß ja auch nicht. Ich weiß aber, dass das erste *Mass Effect* nicht hinter *Mass Effect 2* in unserem Ranking stattfinden sollte. Das habe ich weiter vorne schon komprimierter und 2019 im Rahmen der 100 besten Rollenspiele auch be-

reits auf *GameStar.de* ausgeführt, möchte hier aber noch mal einen meines Erachtens wichtigen Aspekt vertiefen.

Die Klaviatur der Gefühle

Geschichten funktionieren für uns vor allem dann, wenn sie eine gewisse Nähe aufbauen können, wenn sie irgendeine Art von Gefühl in uns erwecken. Emotionen also: Liebe, Angst, Sehnsucht, Neugier, Abscheu ... die Klaviatur, auf der sie spielen können, ist sehr groß; Geschichten greifen auf den Fundus menschlicher Erfahrung zurück, nur so können sie entstehen.

Ah, ich höre euch schon fragen: »Wann hast du denn jemals gegen eine außerirdische Superrasse gekämpft, Petra?« Und: »Was unterscheidet *Mass Effect* denn so maßgeblich von *Mass Effect 2*?« Ich entgegne: »Zunächst zur außerirdischen Superrasse: Ich wohne seit knapp zwei Jahren mit zwei Kindern ...«



Natürlich sah meine Jane im zweiten Teil besser aus, aber das konnte ich ja wohl auch erwarten.



Natürlich habe ich auch in der Legendary Edition mit Kaidan angebandelt.



Scherz beiseite. Auf der vordergründigen Handlungsebene hat Mass Effect selbstredend nichts mit mir zu tun. Außer dass ich mit der klassischen Heldenreise sehr vertraut bin. Die Heldenreise ist eine Erzählform, die wir alle relativ bald nach der Muttermilch einsaugen. Weil sie älter als die Zeit scheint. Weil sie uns auf einer ganz archaischen Ebene anspricht: Meistere ich die kommenden Hürden, um am Ende größer, besser oder einfach nur lebend zu bestehen? Die Frage lässt sich für Spiele in den meisten Fällen mit einem klaren Ja beantworten, unter anderem deswegen spielen wir so gerne. Denn für das echte Leben gilt dieses klare Ja eben nicht.

Der richtige Zeitpunkt

Was Mass Effect für mich in diesem Kontext so besonders macht, ist der Zeitpunkt, an dem ich es das erste Mal spielte. Spätestens hier wird die erwähnte Subjektivität wieder sehr wichtig. Ich befand mich damals in einem Limbo, mitten in einer tiefen Phase des Zweifels und Verzweifels. Zu Beginn war Shepards erstes Abenteuer lediglich ein willkommener Eskapismus für mich. Recht bald aber wurde es zu einem Ort, an dem ich mich aus vielen Gründen lieber aufhielt als in meinem wahren Umfeld: Ich fühlte mich wichtig, meine Entscheidungen hatten eine immense Tragweite, ich rannte zwar gegen Wände, wusste aber, dass ich sie alsbald würde einreißen können. Und

um mich herum Menschen und Aliens, zu denen ich Bindungen schaffen konnte und teilweise auch wollte und die zumindest für die Zeit des Spiels (und Wochen danach) Bedeutung hatten.

Die Blaupausen-Eindringlinge

Ja, auch Mass Effect 2 bringt das mehr oder weniger gut zustande. Die Momente, in denen man Garrus oder Wrex wiedertrifft, sind in Gold nicht aufzuwiegen. Mein Herz war voll mit Liebe. Für die Figuren, für die Autoren, für die Inszenierung, für die Komponisten der Musik. Dem gegenüber standen jedoch die Neuzugänge, die sich zuallererst einmal wie Eindringlinge in meine Welt anfühlten. Und darüber hinaus – und das ist in der Retrospektive noch viel wichtiger – wie zu sehr gewollt. Als wären sie nach Blaupausen entstanden, die maximal zwei starke Charaktereigenschaften für Mordin und Miranda und Jack und so weiter vorsahen, um mir genau diese auch recht bald reinzudrücken. Damit bloß kein Irrtum entsteht, welche Figur für welche Art der Unterhaltung, für welche Emotion zuständig ist. Diesbezüglich ist das erste Mass Effect feinfühler, echter und damit nachvollziehbarer vorgegangen, auch wenn es weit hinter der optischen Inszenierung des zweiten Teils zurückblieb. Aber dass Bildgewalt nicht mit einer guten Handlung kongruent ist, wissen wir alle spätestens seit Michael Bay.

Haken dran

Das Verrückte daran? Dass mir Teil 2 diesen Eindruck der Blaupausencharaktere vermittelte, obwohl es sich über weite Strecken auf die Begleiter fokussierte: Zunächst musste ich sie anhand einer Liste einsammeln und ihnen dann auch noch bei ihren persönlichen Problemen helfen, um sie loyal zu stimmen. Diese Formelhaftigkeit hat in der Nachbetrachtung viel von dem zerstört, was ich während der Einsätze als mitreißend empfunden hatte. Denn natürlich habe ich mitgefiebert, als ich Thane half, seinen Sohn vor einem großen Fehler zu bewahren. Oder als ich Jacob auf der Suche nach seinem Vater unterstützte. Aber als das jeweils erledigt war: Haken dran, Nächster!

So funktioniert aber das echte Leben nicht, das weiß man, wenn man ein paar Jahre darin verbracht hat. Im echten Leben trifft man sich zufällig, so wie ich Tali zufällig auf der Citadel in die Arme gelaufen bin. Und dann entstehen Bindungen. Oder nicht. Und dann erlebt man große Momente miteinander. Oder nicht. Und dann setzt man sich nach diesen großen Momenten und lässt sie Revue passieren. In kunstvollen Worten. Und deswegen wird Mass Effect für mich immer besser als Mass Effect 2 bleiben. Und weil niemand irgendwem den Popo verhaut. ★

