

The Stanley Parable: Ultra Deluxe

NICHT LESEN!

Manche Spiele entziehen sich unserem normalen Testprozedere.
Weil sie keine normalen Spiele sind. Von Michael Sonntag

**Michael Sonntag**

Für Michael Sonntag (thaneros auf Twitch) kann ein Videospiel gar nicht meta genug sein. Er ist großer Fan von Spielen wie The Stanley Parable, die Spielern erlauben, einen Blick hinter die Levelbeschränkungen zu werfen und zu verstehen, was sie da eigentlich machen.



**Das hier ist ein Test eines Videospiels.
Das ist so, weil »Test« drinsteht.
Alles andere wäre ein videospield-
journalistisches Verbrechen.**

Aber The Stanley Parable hat ein Problem. Das betrifft sowohl das Original von 2013 als auch seine neue Ultra-Deluxe-Version: Es ist nahezu unmöglich, einen Test darüber zu schreiben. Wörter können nicht vermitteln, was das Spiel mit seinen Spielern und Spielerinnen macht. Hinzu kommt, dass jedes einzige Wort über das Spiel ein Spoiler wäre. Ja, wirklich. Ihr glaubt mir nicht? Passt auf!

»Eimer.«

Seht ihr? Jetzt habe ich schon zu viel gesagt. Tut mir leid. Daher kann ich euch jetzt nur mit dem abgedroschensten Spruch überhaupt kommen. Stellt euch einfach vor, dass ich eine sehr coole, dunkle Stimme dabei hätte: »Ihr müsst es selbst erleben!« Uhh, habt ihr das auch gespürt?

Ganz ehrlich? Ich mag solche Leute nicht, die immer so tun, als hätten sie das geheime Königswissen der Welt gepachtet, und dann recht verschwörerisch tun. Diese Besserwissersprüche wollte ich damals schon bei »Matrix 4« nicht hören, und ich scheine ja nicht viel verpasst zu haben. Und ich weiß wirklich nicht, wer schlimmer ist: die Leute, die ohne jede Vorsicht alles spoilern, oder die Leute, die gar nichts sagen und immer so allwissend zwinkern, als ob sie Morpheus' rote Pillen wie Tic Tacs schlucken.

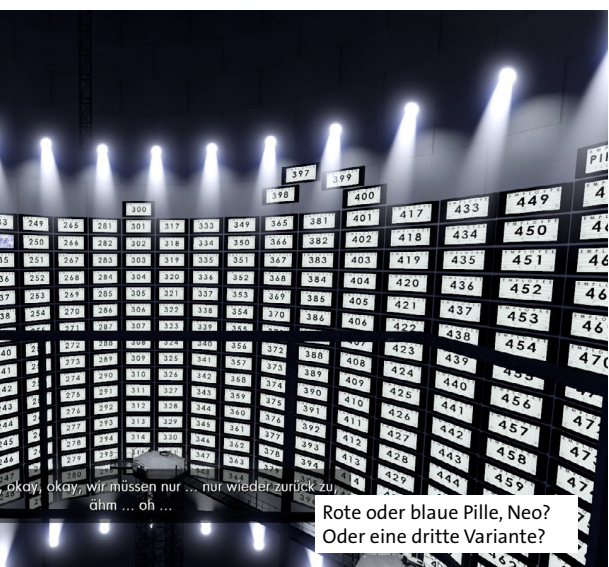
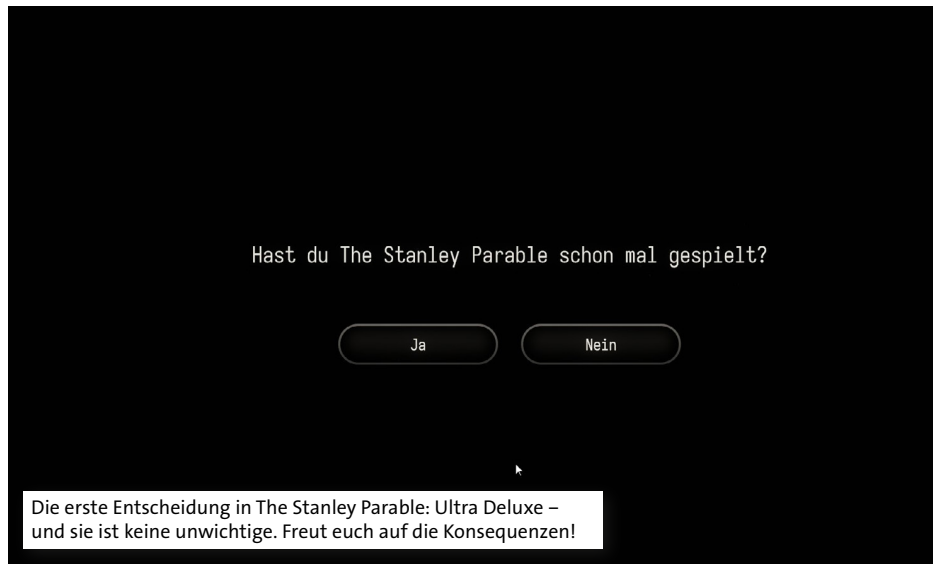
Aber ich stehe immer noch vor einem Dilemma: Wie erkläre ich euch jetzt, dass ich keinen Test über The Stanley Parable: Ultra Deluxe schreiben kann, obwohl es super ist?

Ein paar Fakten zu diesem geheimnisvollen Titel kann ich ja immerhin noch spoilerfrei erwähnen: Das Spiel ist am 27. April für PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series und die Nintendo Switch erschienen und kostet 22 Euro. In The Stanley Parable spielt ihr Stanley. Es ist einer dieser First-Person-Walking-Simulatoren, in denen ihr nicht schießen könnt. »Aber wenn ich nicht schießen kann, was soll ich denn da überhaupt machen?« Eine berechtigte Frage. Wie wäre es, euch selbst zu hinterfragen, euer Verhalten, eure Wünsche, euer ganzes Dasein, euer ...



**Das hier ist ein Test eines Videospiels.
Das ist so, weil »Test« drinsteht.
Alles andere wäre ein videospield-
journalistisches Verbrechen.**

Aber es ist nun mal unmöglich, einen Test über The Stanley Parable: Ultra Deluxe zu schreiben, das war eigentlich schon damals bei seinem ersten Erscheinen so. Es gibt zwei Arten von Spielern: diejenigen, die das Original damals gefeiert haben, und diejenigen, die einen Geschwindigkeitsrekord im Deinstallieren aufgestellt haben. Erstere werden die Ultra-Deluxe-Version umso mehr feiern, weil sie sich noch



mal selbst übertrifft und das Experiment noch viel weiter treibt – ohne eine echte Fortsetzung zu sein. Zweitens werden ihren Rekord im Deinstallieren sicher noch einmal überbieten, weil sie noch viel weniger verstehen werden, warum jemand so etwas entwickelt. Geschweige denn spielen will.

In The Stanley Parable müsst ihr viel laufen, viel zuhören, und manchmal dürft ihr sogar einen Knopf drücken. Und wenn ihr euch darauf einlassen könnt, werdet ihr oft loslachen, oft verwirrt sein und sogar etwas über euch selbst lernen. Habt ihr euch schon jemals gefragt, was die Definition von Wahn... eines Videospiels ist?



**Das hier ist ein Test eines Videospiels.
Das ist so, weil »Test« drinsteht.**

Stellt euch einfach folgendes Szenario vor: Morpheus (ihr wisst schon, der glatzköpfige, cool bebrillte Typ aus »Matrix«) sitzt euch gegenüber und bietet euch zwei Pillen an, eine blaue und eine rote. Welche würdet ihr nehmen? Wenn ihr dann einen Schokoriegel aus eurer Hosentasche hervorholen und genüsslich vor Morpheus verputzen würdet, nur um zu sehen, was passiert, dann habt ihr The Stanley Parable verstanden. Auch wenn das Spiel nur aus wenigen Räumen (obendrein meistens öde Büros) besteht, findet ihr hier mehr »Freiheiten« als in jedem Open-World-Spiel.

Der ehemalige GameStar-Chefredakteur Jochen Gebauer schrieb im Jahr 2013 über The Stanley Parable: »(...) denn es

ist ein wunderbares, ja wegweisendes Un-Spiel, das es unbedingt verdient, genossen zu werden. Falls Ihnen mal wieder jemand erzählt, dass Spiele keine Kunst seien, dann haben Sie meinen Segen, ihm The Stanley Parable kräftig über den engstirnigen Schädel zu ziehen.«

Das markige Zitat des Kollegen gilt heute ebenso wie damals. Während das Original bereits Spieler auf die Metaebene aller Videospiele entführte, fügt der neue Ultra-Deluxe-Inhalt dem Ganzen jetzt noch eine wunderbare Analyse/Parodie der vergangenen neun Jahre Videospiegelgeschichte hinzu. Denn genauso wie wir und unser Lieblingsmedium sich weiterentwickelt haben, so hat sich auch dieses Schwarze Loch von Video(nicht)spiel weiterentwickelt.

The Stanley Parable: Ultra Deluxe ruft uns als Spieler dazu auf, uns selbst den Spiegel vorzuhalten. Um mit uns die Schönheiten von Videospielen zu zelebrieren. Um sich mit uns in die Schattenseiten von Videospielen zu stürzen. Um mit uns über allgemeine Videospiegelgeschmäcker zu reflektieren. Um uns »The Stanley Parable kräftig über den engstirnigen Schädel zu ziehen«. Und um uns gewissermaßen mal die Person zu zeigen, die uns die Ego-Perspektivenkamera hält. Und sich mit ihr zu unterhalten. Das ist nicht nur verstörend, das ist auch unglaublich lustig.



Das hier ist kein Test von The Stanley Parable: Ultra Deluxe. Auch wenn »Test« drinsteht. Das wäre nämlich ein videospiegeljournalistisches Verbrechen.