

The Last of Us

DOCH KEIN MEISTERWERK?

Jahrelang wurde unserem Autor vorgeschwärmt, was für ein außergewöhnliches Spiel The Last of Us sei. Nun hat er es selbst gespielt – und spürt nur Leere.



Alexander Krützfeldt

Alexander, 36, schreibt Bücher, arbeitet als Storytelling-Coach und für das Fernsehen. Er besaß bis vor kurzem eine eigene Firma für TV-Serienproduktionen und arbeitet seit mehr als 15 Jahren als Auslands- und Sozialreporter unter anderem für Medien-Schwergewichte wie die Süddeutsche Zeitung, Die Zeit und das Schweizer Magazin Reportagen. Dafür hat er auch Preise gekriegt. Vier Bücher hat er geschrieben, zwei weitere mitgeschrieben, und derzeit sitzt er an zwei Romanmanuskripten. Das möchte er alles mal genannt haben, weil er meint, sein Umfeld halte ihn für ein Taugenichts. Wegen seiner melancholischen Texte.

Bewegend. Beeindruckend. Die beste Spielstory aller Zeiten. Vor allem aber: ein Meisterwerk. All das haben Millionen Menschen über The Last of Us geschrieben, getweetet und ehrfürchtig gehaucht, seit Naughty Dogs interaktiver Roadtrip vor acht Jahren auf PlayStation-Konsolen erschienen ist. Inzwischen ist sogar eine PC-Umsetzung angekündigt, das PS5-Remake The Last of Us: Part 1 gesellt sich zu Spider-Man, God of War und Horizon auf unseren Rechnern. Autor Alexander Krützfeldt wollte nicht mehr warten: Er hat über Sonys Streaming-Dienst PlayStation Now endlich The Last of Us gespielt. In einer Woche hat Alexander The Last of Us durchgespielt – und am Ende nicht verstanden, warum das Werk so mit Lob überschüttet wurde. Warum er eigentlich lieber schon vorher abgebrochen hätte, erklärt er euch in seiner Kolumne.

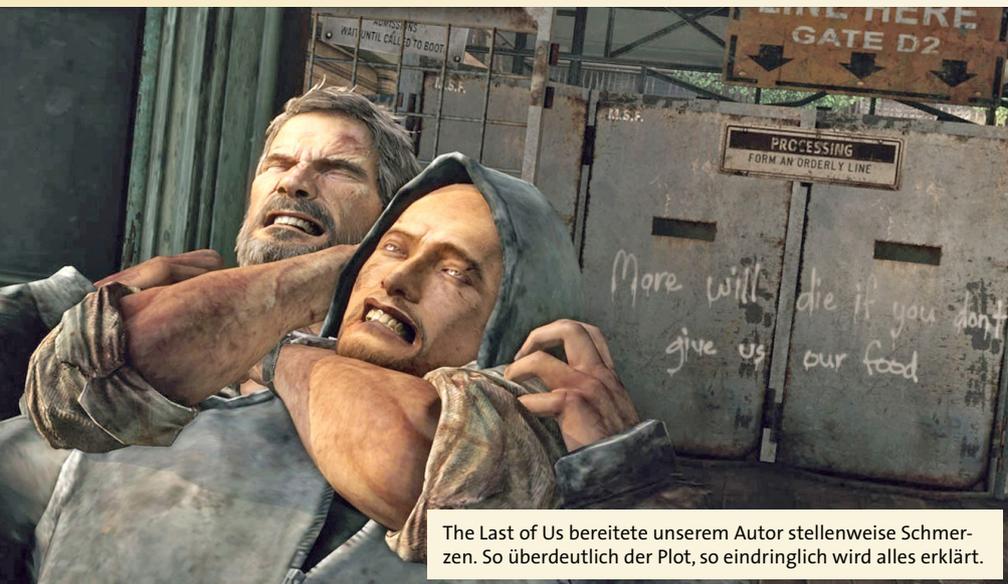
ACHTUNG, SPOILER!

In den folgenden Absätzen besprechen wir für die Handlung zentrale Themen und konkrete Ereignisse von The Last of Us. Einige davon sind faustdicke Überraschungen mit möglicherweise emotionalen Auswirkungen auf euch; wenn ihr The Last of Us also noch spielen wollt, ohne euch vorher zu spoilern, solltet ihr von der Lektüre dieses Artikels Abstand nehmen.

Vor Jahren lernte ich im Rahmen einer Recherche einen Straßenjungen kennen. Vielleicht muss ich mit diesem Jungen anfangen, der mich an Ellie erinnerte, wenn ich erklären will, warum mir The Last of Us nicht so gut gefällt. Geschmack ist bekanntlich irritierend verschieden. Der Junge war

etwas älter als Ellie, ich schätze 15. Genau wollte er mir das nicht sagen. Aus Angst, dass ihn die Behörden holen kommen, verriet er mir auch seinen Namen nicht. Ich war als Journalist für eine Reportage auf der Suche nach Straßenjungen und hatte einen Tipp bekommen. Wir löffelten in einer Notunterkunft für Obdachlose nebeneinander einen Teller Suppe, als er mich fragte: »Wer bist du?«. Ich sagte: »Niemand.« Der Junge nickte, sein Gesicht war sehr blass: »Gut«, sagte er. »Ich auch.« Er saß eine Weile da und erzählte mir davon, dass die Mutter seiner Freundin sie auf den Strich schicken wolle. Dass die erst 13 sei. Dass man sich das mal vorstellen müsse. Er nannte ihr Zuhause seine Grotten. Abriss Häuser. Wo sie keiner finden kann. »Wenn die Fenster kaputt sind, wird es nie richtig warm«, sagte er über den Teller gebeugt. Das Geräusch von einem Löffel, der einen Teller sorgfältig auskratzt. Als er den Teller dann zurückbrachte, sagte er »Tschüss«, obwohl er wohl »Adieu« meinte.

Jede Geschichte beginnt also mit zwei Dingen: der Prämisse und tieferliegenden Motiven, dem Subtext. Dem Resonanzraum, der nicht miterzählt werden muss. Theaterleute nennen es den leeren Raum. Das, was zwischen Bühne und auf dem Weg zum Publikum entsteht. Das, was nicht in der Geschichte steckt, sondern in unseren Köpfen. Ich sah diesen Jungen, und mein Herz brach. Ich meine das ganz unpoetisch. Es gab so viele Dinge, die ich nicht verstand, also be-



The Last of Us bereitete unserem Autor stellenweise Schmerzen. So überdeutlich der Plot, so eindringlich wird alles erklärt.



Das gewohnte Umfeld. Joel ist überarbeitet und hat keine Augen für seine kleine Tochter Sarah.



Die Pferdereiße mit Onkel Tommy ist schön, weil melancholisch. Hier wäre sicher noch mehr drin gewesen.

schloss ich, ihn zu suchen, da ich leider versäumt hatte, ihn zu fragen, wo er lebte. Ich wusste nur: Irgendwo in dieser Stadt, irgendwo da draußen in einem der Abriss Häuser am Stadtrand.

Die Etablierung des Settings

Würde man daraus jetzt einen Film machen, müsste man mich vorher zeigen. In meiner vertrauten Welt. Geschmackvoll eingerichtete Loftwohnung mit hohen Decken, ein Kleinkind im Babystuhl mit Spaghetti in Tomatensauce am Kinn. Man müsste zeigen, wie ich meine Ordnung bewahre, wie ich das Chaos lindere, wie ich versuche, eine heile, ordentliche Welt zu schaffen. Das nennt man im Storytelling die Etablierung des Settings. Wo spielt die Geschichte, was ist die vertraute Welt der Figuren?

The Last of Us beginnt mit Joel, der sich als Vater müde neben seine Tochter fallen lässt, die ihm ein Geschenk zu seinem Geburtstag übergibt, für das er aber kaum Augen hat. Er ist müde und offenbar auch nicht so der gefühlvolle Typ. Wir müssen das Setting kennen, weil wir auch die Figuren zunächst kennenlernen müssen, damit wir wissen, wofür sie kämpfen, was für sie auf dem Spiel steht. Die Figuren stellt man über ihren Alltag vor, denn gleich werden sie aus diesem gerissen. Gutes Beispiel sind Anfänge von Horrorfilmen: Christliche Vorzeigefamilie zieht zu Thanksgiving in ein altes, viel zu günstiges Haus und macht sich noch über die Puppe im Schaukelstuhl lustig.

The Last of Us überhastet am Anfang schon. Wir haben die Szene auf der Couch, dann direkt die Nacht, in der Zombies an die Terrassenfenster kommen, dann Verfolgung, dann ist Sarah auch schon tot, erschossen auf der Flucht, von einem Wachposten. Dann kurze Trauer. Jetzt keine Tochter mehr. Wehende Gardinen für wehende Gefühle und schmerzvolle Streicher. Cut to black. Und ein hastiger Schnitt in die Erzählgegenwart.

Das auslösende Ereignis

Es ist per se nicht schlimm, dass The Last of Us das macht. Es legt nur den Grundstein für schnell geschnittene Convenience-



Die Wege raus aus der Stadt sind grau und verfallen. Im Prinzip wie ein regnerischer Tag draußen in Sachsen.



Immer wieder Gespräche. Joel taut Ellie gegenüber widerwillig auf. Aber das ist natürlich alles vorhersehbar.

Kost für den Massengeschmack. Im Prinzip heben jetzt 90 Prozent der aktuell erfolgreichen Netflix-Formate schuld bewusst die Hand. Mit den Figuren hat das zunächst nichts zu tun. Wir erfahren bis dahin: Joel ist ein schweigsamer, verschlossener Mann, der offenbar ein mittelaufmerksamer Vater war. Falls einer den Holzhammer nicht gesehen hat. 20 Jahre später erwacht Joel in seinem Bett, in einer heruntergekommenen Unterkunft mit Feuerleiter vor der Tür, schales Licht fällt durch ein Fenster. Vermutlich Brooklyn Heights oder Park Slope nach der Gentrifizierung. Überraschenderweise ist festzustellen, dass Joel praktisch genauso aussieht. Ich habe auf unterschiedlichen Reisen ein Jahr lang Sterbende begleitet und auch viele Menschen getroffen, die ein Kind verloren haben. Wenn du 20 Jahre allein trauerst und trotzdem keinen Frieden finden kannst, siehst du aus wie eine Eule, die finster einen Ast bewacht. Und nicht wie der Mann aus einer Fjällräven-Werbung. Egal.

Jede Geschichte, Luke Skywalker lässt grüßen, beginnt mit dem auslösenden Ereignis. Etwas passiert, was zur Reise des Helden ruft, aber der Held will meistens nicht, weil er beispielsweise der Auffassung ist, er könnte noch ein bisschen warten, bis Onkel Owen auch noch tot ist. Bei Joel heißt dieses auslösende Ereignis: Ellie. Jeder halbwegs aufmerksame und emotionale Mensch weiß, was jetzt kommt und welche zutiefst vorhersehbare Geschichte uns aufgetischt wird. Ich finde zu meiner Vaterrolle zurück durch ein anderes Kind, das ich stattdessen beschützen muss. Leute, bevor ihr die Mistgabeln und Fackeln zückt: Das kann man alles machen. Die Frage ist wie. The Last of Us wird gerne mit »The Road« von Cormac McCarthy verglichen. Jener Endzeitvision, für die der US-amerikanische Autor 2007 den Pulitzer-Preis bekam. Und im Prinzip bedient sich das Spiel dort auch schamlos. Nur erzählt McCarthy keine Actiongeschichte. Im Grunde passiert nichts, außer die Gefühle des Vaters und der anschließende Abschied ohne Happy End. Das Setting ist nur ein beliebiges Vehikel für eine Vater-Sohn-Geschichte. Diese Auslegbarkeit hat Last of Us so nicht. Auch wenn es die Fragen von Schuld und Verrat und dieser sogenannten Menschlichkeit stellt.

Wenig Resonanzraum

Nachdem Joel sich ein bisschen gegen seinen Willen entschieden hat, auf das Kind aufzupassen – sein altes Leben grüßt, aber auch inkonsequent, weil sein Widerstand war derart minimal –, macht er sich auf die Reise, das Kind seinem Bestimmungsort zuzuführen. Jede Geschichte bedient sich der Drei-Akt- oder Fünf-Akt-Struktur, es gibt auch Strukturen mit sieben, ist aber alles das Gleiche; kennt man aus der Theater-AG.

Die Reise ist dann auch vorhersehbar: ein reizendes Mädchen, so widerspenstig wie Brennnesseln. Joel findet das mühsam. Aber in Wirklichkeit: Das Trauma legt den Arm um seine Schulter und fragt: »Wo waren wir?«

Ich habe da zum ersten Mal überlegt, einfach auszumachen, es wäre vermutlich besser gewesen.

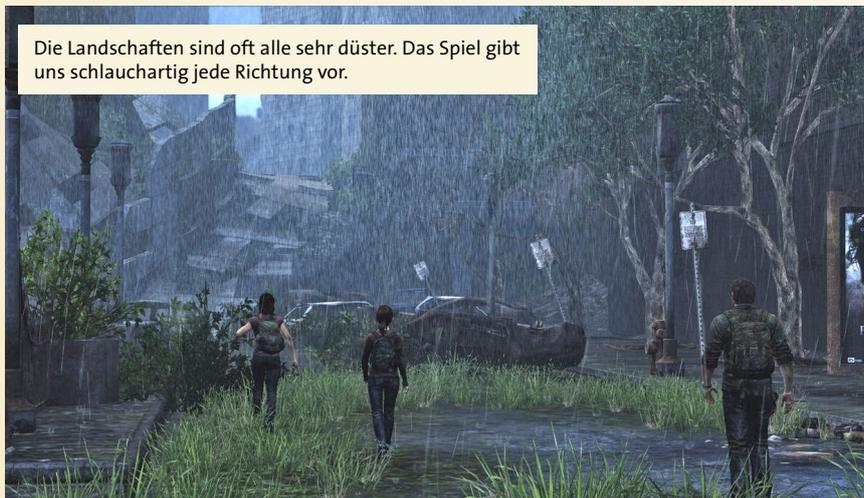
Nachdem sich der Held widerwillig in sein Schicksal ergeben hat, trifft er meist Mentoren, die ihm vordergründig bei seinem Weg helfen, die aber fürs Storytelling wichtig sind, weil sie uns Hintergründe erklären, wenn der Held zum Beispiel ein Paddel oder ziemlich wortkarg ist. Das ist dann oftmals ein billiger Info-Dump, aber okay. Wir erfahren also dank Mentorin Tess folglich alles über Pilze. Als würden wir mit unseren alten Eltern im Herbst einen Waldspaziergang machen: »Schau, Knollenblätterpilz!« Auch das mit dem Impfstoff wird enorm schnell angeteasert. Gut, braucht man beim Ballern halt nicht so viel nachdenken. Wir haben also das perfekte Klischee: eine taffe Frau, ein verschlossener Mann, der nicht über Gefühle sprechen kann, und ein Kind, eine Tochter. Was kommt da jetzt für eine Entwicklung? Man greift das Popcorn und darf gespannt sein.

Wir wissen recht genau, worauf wir uns einzustellen haben, und das schon im ersten Drittel. Joel wird irgendwie über sich hinauswachsen müssen. Klickende Zombies (»The Grudge« oder »The Conjuring«), Fanatismus in den USA. Ein bisschen weibliches Empowerment, aber bitte nicht zu viel und natürlich leicht männlichkeitskonnotiert, weil alle ständig kämpfen, auch die Frauen. The Last of Us ist keine alttestamentarische Erzählung wie bei McCarthy. Lest mal McCarthys Roman als Vater zweier Kinder, und ihr werdet vergehen.

Im Prinzip verbindet The Last of Us risikolos nur mehrere Dinge, die woanders schon mal gut funktioniert haben, zu einer seichten, klischeehaften Einheitsbreierzählung, die möglichst viele Leute abholen soll. Das ist das Gegenteil von Kunst. Und ja, die Grafik ist natürlich hübsch. Aber wir kennen alle Leute, mit denen man über Prousts Lebenswerk reden will oder magischen Realismus und die sich dabei die Nägel machen.

Natürlich hat es The Last of Us schwer gegen Bücher oder Filme, weil man bei einem Videospiel anders erzählen muss. Du musst Hilfestellung für Steuerung oder Ziele mitliefern, weil sonst keiner deine Open World spielen kann, siehe GTA. Aber

Die Landschaften sind oft alle sehr düster. Das Spiel gibt uns schlauchartig jede Richtung vor.





Viele Sachen funktionieren wohl deshalb so gut, weil a) Ellie so gut ist und b) weil wir Schutzgefühle haben.

Das weibliche Empowerment ist zweifellos das Highlight der Geschichte, aber auch das ist wieder, um im Kannibalenkontext zu bleiben, in mundgerechte Happen verpackt. Außerdem bleiben die Subplots, also die Nebenerzählungen der anderen Charaktere, vage und klischeehaft. Nur Joel und Ellie werden wirklich gezeichnet.

Das Finale

Das Ende spielt dann im Krankenhaus, wo uns eröffnet wird, dass Ellie sterben muss, um mit ihrer Immunität den Weg für einen Impfstoff für den Rest der Menschheit freizumachen. Dramatik, die muss sein. Joel kann

The Last of Us lässt einfach zu wenig Raum für eigene Spekulationen. Warum die Zombies? Kommt direkt raus. Da sind Rebellen, sind die schlimm? Wird sofort klar, sind unsere Rettung.

Heldenreise

Damit deine Helden und Heldinnen ihr Ziel nicht zu schnell erreichen, legst du ihnen Steine in den Weg. Falsche Fährten, falsche Vermutungen (sogenannte »red herrings«). Insgesamt gibt es meist so drei Plot Points bis zum Ende. Zwei werden Pinch Points genannt, an denen entsteht ein cooler Twist, der die Helden näher ans Ziel, aber eigentlich meist weiter weg davon bringt (Beispiele: Ellie kann bei den Fireflies nicht abgegeben werden, weil alle tot sind. Tess ist auch gebissen). Der Mid Point, also der klassische Mittelpunkt der Geschichte, der alles stützt wie eine Brücke, ist sicher, als uns auch Tommy keinen sicheren Hafen bieten kann. Dafür kommt noch die dramatische Szene mit Sam und Henry und deren Verzweiflungstat, die uns vor Augen führen soll, welches Schicksal uns drohen könnte (mit Ellie). Das spielt sich für mich alles wie auf Schienen, tunnelartig, von A nach B. Ohne Überraschung, ohne Mut.

Mit dem zweiten Pinch Point, nach dem Mid Point, wird der Plot, also der zweite Akt (die Heldenreise) auf Eskalation gedreht. Wir erreichen danach nämlich das Finale, die Klimax. Wir treffen also einen Mann namens David, der zunächst wie unser Verbündeter erscheint, aber in Wirklichkeit der Antagonist ist (also der böse Gegenspieler), der Ellie essen und vergewaltigen will, natürlich beides. Da ich selbst mal verurteilte Kannibalen getroffen habe: So klischeehaft ist das alles nicht. Ellie ist in dieser Szene natürlich allein, das muss sie sein, damit wir merken, wie sie erwachsen wird. Vom Mädchen zur Frau, Coming of Age. Da Ellie aber von Anfang an äußerst taff ist, ist das mittel gelungen, weil alles schon darauf hindeutet. Wäre sie sehr schüchtern gewesen, wäre das vermutlich anders in der Wirkung. Wir erfahren durch die Eskalation: Ellie ist erwachsen. Das Leben bietet einer 14-Jährigen keine Rosen an. Männer sind entweder emotionale Krüppel oder Kannibalen. Oder beides.

das völlig zu Recht nicht akzeptieren und befreit Ellie, bringt noch einige Leute um, um mit ihr ein ruhiges Leben woanders anzufangen, zum Beispiel in Nebraska. Schützt du den Einzelnen, der dir lieb ist – oder das Kollektiv? Im Prinzip Eskapismus.

Am Ende erzählt Joel Ellie nicht die Wahrheit, aber wer erzählt seinem Kind schon die Wahrheit? Dass der Klimawandel unsere Welt plattmacht, das werden die Kinder später alles noch selbst herausfinden, nicht wahr, Joel? Im Ernst: Es ist ein versöhnlicher Schluss, vielleicht kein sehr überraschender, weil zu viel darauf hingedeutet hat, aber nun gut. Joel ist immer noch emotional ein Krüppel, schützt aber nun sein Kind, wobei er das andere ja eigentlich auch schützen wollte, er hat nur wenig Veränderung durchgemacht, im Grunde ist nur eine ältere Version vom Anfangs-Joel. Ellie ist Ellie ist Ellie. Sie ist taff und erwachsen geworden, aber war sie das vorher nicht auch schon, irgendwie? Mir ist das in Sachen Charakterentwicklung zu wenig, denke ich, als der Abspann kommt. Vielleicht spricht aus mir auch nur die Erfahrung eines Autors, der weiß, dass sehr viele Menschen da draußen passabel bis schlecht gemachte Krimis lesen.

Vielleicht wollt ihr noch wissen, wie die Sache mit dem Jungen ausging? Nach einigen Stunden hatte ich seine Nummer. Eine Mitarbeiterin der Obdachlosenunterkunft hatte sie mir besorgt. Er ging nicht ran. Mailbox. Also suchte ich die Häuser einzeln ab. Die mit Brettern vernagelten ließ ich aus. Er hatte es mir erklärt: »Wenn die Fenster kaputt sind, wird es nie richtig warm.« »Sie werden lange brauchen, bis sie dir vertrauen«, hatte die Frau von der Unterkunft zu mir gesagt. Und wie ich da stand, unschlüssig in der Dunkelheit, der staubige Bretterboden, zerschlissene Möbel, zerbrochenes Glas, Pflanzentriebe, die sich langsam einen Weg ins Innere bahnten, da dachte ich an diesen einen Satz. An den großartigsten Dialog in meinem Leben in nur einem Satz. An eine ganze Welt, eine ganze Geschichte in wenigen Worten. »Wenn die Fenster kaputt sind«, hatte er gesagt, »wird es nie richtig warm.« Ich verstand erst jetzt, dass dieser Satz überhaupt nichts mit Häusern zu tun hatte. Und dass er mir etwas anderes sagen wollte. ★



Ellie wirkt zunehmend eigenständig, wobei sie das von Anfang an schon war. Mäßige Charakterentwicklung.



Vieles kommt mit dem Holzhammer, findet unser Autor Alexander.