



Wo ist der Witz?

Es gibt unzählige witzige Filme, es gibt viele komische TV-Serien, aber humorvolle Spiele sind selten. Warum eigentlich? Christian Schmidt reist ins staubige Lacharchiv der Spielebranche und plädiert für eine neue Form von Humor.

Das letzte Mal, dass ich bei einem Spiel lautstark aufgelacht habe, war in **Grand Theft Auto 4**: Ein riskantes Ausweichmanöver entpuppte sich in letzter Sekunde als schlechte Idee, mein Motorrad prallte frontal auf ein entgegenkommendes Fahrzeug, Niko Bellic wurde aus dem Sattel gerissen, schlug einen Salto über das Dach und landete mitten in einer Gruppe Passanten, die er umriss wie Bowling-Pins. Das sah urkomisch aus, aber es war nicht beabsichtigt. **GTA 4** ist kein witziges Spiel.

Das letzte Mal, dass ich in einem Spiel lange auf den ersten Lacher warten musste, war in **Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe**

Leben. Ich erlebte gelangweilt eine aufgesetzte Intro-Kabbelei zwischen Simon und seinem Bruder, klickte mich durch vorhersehbare Beschreibungen in Simons Zimmer und verfolgte teilnahmslos, wie eine fremde Frau mit mir Schluss machte. Erst nach einer halben Stunde schob mir ein rotzfreches Rotkäppchen das erste Grinsen ins Gesicht. Auch das war so nicht beabsichtigt: Ich hätte mich sehr viel besser amüsieren müssen. **Simon the Sorcerer** ist ein witziges Spiel.

Es ist so eine Sache mit Wollen und Schaffen, gerade beim Witzigsein, und insbesondere bei Spielen. Die wenigsten schaffen es.

Und die meisten wollen es erst gar nicht. Beides hat seine Gründe.

Eine riesige Lücke

Wir leben in einer Ära, in der Videospiele auf dem besten Weg sind, zum wichtigsten Unterhaltungsgut der Digitalgesellschaft zu werden. Kein anderes Entertainment-Segment wächst in einem solchen Tempo, weder Musik noch Film noch TV. Die klassischen Unterhaltungsmedien haben ihren Markt seit langem in jeden erdenklichen gesellschaftlichen Winkel getragen, sie erreichen jede Zielgruppe, vom Kind bis zum Großvater, vom Klassik-Fan



Simon the Sorcerer 4 ist ein Beispiel für ein klassisches Comedy-Adventure voller linearem Erzählhumor.



Im Fernsehen gehören Comedy-Programme wie die Sitcom **Friends** zu den größten Quoten-Hits.

bis zum Metal-Rocker, vom trendy Punkgirl bis zur Bundeskanzlerin. Spiele dagegen stehen vor einer weißen Landkarte. Ihr Marktpotenzial ist nicht mal ansatzweise ausgeschöpft. Sie werden – das sieht man schon heute deutlich an Casual Games, an Nintendos Wii und DS, an Gehirn-Jogging und Balance Board, Mobile Gaming und Free2Play – in den nächsten Jahren massiv in neue Regionen hineinwachsen, sie werden in einer Diversifikations-Explosion unzählige neue Nischen füllen.

Eines dieser Segmente ist die Comedy. Lassen Sie mich zwei grundsätzliche Urteile fällen. Erstens: Das Potenzial des Comedy-Segments ist gewaltig. Zweitens: Auf die Art und Weise, wie bislang humorvolle Spiele produziert werden, wird es niemals gefüllt werden.

»Wie Monkey Island!«

Humor als Unterhaltungsträger ist in anderen Medien eine Selbstverständlichkeit. TV-Sitcoms wie **Friends**, **Scrubs**, **King of Queens** oder **The Office** sind nicht nur ausgesprochen populär, sondern deshalb zugleich auch finanzielle Goldgruben; Comedy gehört zu den erfolgreichsten TV-Sparten überhaupt. Das Kino kennt eine ausgeprägte Parodie-Kultur, die sich in letzter Zeit vor allem in Popkultur-Kalauern wie den **Scary Movie**-Klonen niederschlägt und produziert regelmäßig Lachgut von schmalziger *romantic comedy* bis hin zur feingeistigen Woody-Allen-Satire.

Und bei den Spielen? Gibt es seit mehr als 20 Jahren eigentlich nur einen standhaften Bannerträger des Humors, und das ist das Comedy-Adventure. Bekannt seit **Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, populär seit **Maniac Mansion** bringt das angestaubte Genre unter Husten und Keuchen regelmäßig neue Vertreter hervor, deren Qualität daran gemessen wird, wie ähnlich sie **Monkey Island** sind, einem 17 Jahre alten Spiel. Es ist, als würde man **Call of Duty** danach beurteilen, ob es die Klasse von **Doom** erreicht.

Vor allem die hiesige Branche wird es nicht gerne hören, auch wenn sie es sehr wohl ahnt: Aus dem Genre des Adventures ist kein Heil für Comedy-Games zu erwarten. Was bislang eine Nische war, wird auch weiterhin eine Nische bleiben. Denn das Rezept des Comedy-Adventures ist anachronistisch – und ich meine dabei nicht mal das Spielprinzip an sich, sondern die Machart des Humors. Wir kommen in Kürze darauf zurück.

Humor als Beigabe

Es lässt sich noch ein zweiter, weit weniger reiner Strang von Comedy-Spielen herauslesen, und das sind humorvolle Action-Adventures, die vor allem auf den Konsolen ihre Heimstatt finden. Neben dem großen Klassiker **Conker's Bad Fur Day** fallen darunter so populäre Serien wie **Ratchet & Clank**, aber auch vom Publikum verkannte Perlen wie **Psychonauts**. Es



Spiele wie **Grand Theft Auto 4** sind Fundgruben interaktiven Humors: Ständig passieren ungeplante Kuriositäten.

ist kein rechter Grund erkennbar, warum ausgerechnet dieses Genre traditionelle Comedy-Elemente wie Slapstick, den trottelligen Sidekick und satirische Welten in seinen Wertekanon aufgenommen hat, andere Spielsparten aber nicht. Möglicherweise liegt es daran, dass die Verfolgeransicht (anders als die Ego-Perspektive von Shootern oder die Draufsicht von Strategiespielen) den Film- und Fernsehvorbilder am nächsten kommt.

Doch auch diese Spiele beziehen ihren Massenmarkt-Appeal weniger aus der Tatsache, dass sie den einen oder anderen Lacher versprechen, als aus der Faszination und Perfektion ihres Spielprinzips. Adventures sind immer noch Adventures, hier werden Rätsel gelöst. Actionspiele sind immer noch Actionspiele, ohne schnelle Reaktionen und gemeisterte Herausforderungen passiert hier gar nichts. Es gibt keine Spiele, deren einziger Zweck und Inhalt es ist, den Spieler zum Lachen zu bringen. Warum eigentlich nicht? Ist diese Vorstellung absurd?

Vorsprung des Fernsehens

Man muss sich, auch wenn es selbstverständliches Wissen ist, noch einmal vor Augen rufen, was Spiele von anderen Medien unterscheidet: nämlich ihre Interaktivität. Sie sind auf die Teilnahme des Spielers angewiesen, sie knüpfen für ihn eine Kette aus Aktion und Reaktion. Das bedeutet auch, dass sie dem Spieler die Kontrolle darüber überlassen, welche Dinge in welchem Takt passieren. Im Film beginnt der Gag genau nach einer Minute 23 Sekunden, die Pointe folgt fünf Sekunden später. Im Spiel läuft der Witz erst ab, wenn der Spieler den richtigen Auslöser findet. Also vielleicht auch nie.

Alle traditionellen Arten von medialem Humor sind linear. Der »Kommt ein Mann in eine Bar ...«-Witz am Stammtisch, Stand-up-

Comedy, Sitcoms, Sketche, immer entscheiden der oder die Erzähler über den Ablauf und das Timing der Pointe. Der Zuschauer nimmt auf, aber er wirkt nicht mit.

Die Krux am Humor in Spielen ist, dass er fast ausschließlich auf die gleiche Weise eingesetzt wird. Humor in Spielen ist linear. Der Spieler darf durch einen Klick oder eine Aktion entscheiden, wann der vordefinierte Gag starten soll, das Programm spult ihn dann ab.

Die traditionellen Medien sind dem Computerspiel in dieser traditionellen Form des Humors haushoch überlegen. Das gilt insbesondere für Körpersprache und Timing, zwei Schlüsselmerkmalen gut gemachten Witzes. Den Nuancenreichtum und die Präzision eines erfahrenen Komikers auf eine virtuelle Figur zu übertragen, bedeutet einen Aufwand, der in keinem Verhältnis zum Ertrag steht. Und wenn ein Programm wohlgetimte Pointen setzen möchte, muss es dem Spieler zwangsläufig die Kontrolle entziehen – ein Dilemma! Solange die Idee eines Comedy-Spiels darauf hinausläuft, in einer virtuellen Welt lineare Gags aneinander zu reihen, wird es gegen die etablierte Konkurrenz chancenlos bleiben. Die Entwickler wissen das durchaus. Deshalb gibt es keine Spiele, in denen Humor mehr wäre als ein erzählerischer Zuckerguss.

Dann eben selbst!

Nun müsste man annehmen, ja erwarten, dass ein Medium mit einem neuen Verhältnis zu seinem Nutzer auch eine neue Form erfindet, ihn in die Entstehung von Humor einzubinden. Spiele machen Spieler zu Erzählern von Heldentaten und zu Schöpfern von Welten; aber sie machen ihn selten zum Erzähler von Witzen und zum Schöpfer von Humor. Dabei wollen Spieler genau das sein. Wie sehr, das zeigt allein ein Blick auf Youtube: Ein guter Teil der Videos, die dort von Spielern eingestellt werden, dreht sich um witzige Ereignisse. Verrückte Stunts in **Battlefield**, aberwitzige Menschenpyramiden in **Quake 3** und Physik-Kettenreaktionen in **Crysis**, Machinima-Filme, die

»We may not live
to see yesterday!«
Day of the Tentacle

Comedy-Spiele setzen oft auf skurrile Szenarien, statt Humor in Alltagswelten zu tragen – hier **Edna bricht aus**.Die **Sam & Max**-Serie hat sich mit konstanter Gag-Qualität eine treue Fangemeinde erarbeitet.

virtuelle Welten zur Kulisse für Situationskomik machen – Spieler funktionieren die Programmmechanik aus eigenem Antrieb zu kreativen Werkzeugen um, um damit Humor entstehen zu lassen. Es wundert viele Branchenmenschen bis heute, warum eine der populärsten Modifikationen für **Half-Life 2** ausgerechnet **Garry's Mod** ist, eine Mischung aus Puppenstube und Sandkasten ohne jeden spielerischen Inhalt. **Garry's Mod** stellt die Bauteile und die Physik des Edel-Shooters in den Dienst der Spieler, und die kreiieren damit Webcomics, Mini-Filme, Sketche, eben in erster Linie: Humor.

»Du kämpfst wie ein Bauer!«
– »Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!«
The Secret of Monkey Island

Der gespielte Witz

Das ist der Grund, warum **Grand Theft Auto 4** ein sehr viel witzigeres Spiel ist als **Simon the Sorcerer 4**. Das Zauberer-Adventure von Silver Style ist eine interaktive Erzählkomödie, deren Humor man mögen kann oder nicht, von der man durchaus gut unterhalten wird und manches zu lachen hat. Aber sie will immer auf die nächste vorgefertigte Pointe hinaus, und die Aufgabe des Spielers ist es, sich zu ihr vorzuklicken, nur leicht verschleiert durch Feigenblatt-Interaktivität wie Antwort-Auswahlmöglichkeiten in Dialogen. Zöge man die besten Gags aus **Simon the Sorcerer 4** heraus und spielte sie als Film ab, sie würden nichts verlieren, womöglich nur gewinnen; es würde aber auch offensichtlich, dass Comedy in Spielen fast immer eine Abfolge von selbstzweckhaften Einzelgags ist und selten Teil eines Spannungsbogens, der die Fallhöhe für spätere Pointen vorbereiten könnte. Die Handlung von **Ankh, Monkey Island** oder **So Blonde** ist im Grunde langweilig; man möchte selten wissen, wie's mit den Charakteren weitergeht, sondern viel eher, wann der nächste Gag zündet oder wie die nächste Aufgabe zu meistern ist.

Die Situationskomik aus **Grand Theft Auto 4** ist dagegen nicht vorgegeben, sie entsteht spontan und als vollkommene Konsequenz aus den Aktionen des Spielers. Wenn sich in einer Polizeiverfolgungsjagd drei Autos überschlagen und ein viertes durch das Schaufenster eines Fast-Food-Restaurants kracht, kann das in seiner überlebensgroßen Absurdität und Slapstick-Dynamik ein riesiger Lachspaß sein – selbst wenn man dadurch die aktuelle Mission verloren hat. Weil **Grand Theft Auto 4** gar nicht witzig sein will, zumindest nicht auf diese Weise, polarisiert solche Komik auch nicht, denn sie ist nicht Teil der Erwartungshaltung.

Interaktiver Humor, den man selbst geschaffen hat, trifft immer den eigenen Geschmack. Falls das Ergebnis nicht überzeugen sollte, lässt es sich frei variieren: Wenn der Stunt nicht aberwitzig genug war, fahre ich eben etwas anders über die Rampe. Und nochmals, und nochmals. Es gibt Spieler, die ihren Familienmitgliedern in **Die Sims** Häuser ohne Toiletten und Räume ohne Türen einrichten, die streitlustige Grobiane erschaffen und sie dann zu reizbaren Primadonnen in die Wohnung stecken, nur weil sie sehen wollen, was passiert. Den größten Spaß in **Sim City** macht es, die eigene Stadt durch Naturkatastrophen zu verwüsten, und in **Assassin's Creed** ist es ein garantierter Lacher, vom höchsten Turm der Stadt genau NEBEN den rettenden Heuwagen zu springen. Menschen haben den natürlichen Drang, in einer eng umrissenen Situation den Witz zu suchen.

Geschmackssache

Falls ich in **Grand Theft Auto 4** absichtlich einen grotesken Unfall herbeiführe und über

das Ergebnis nicht lachen kann, dann ist das nicht der Fehler des Spiels. Wenn ich mir dagegen ein Comedy-Adventure kaufe und feststelle, dass der hartcodierte Humor nicht meinen Geschmack trifft, dann richtet sich meine Enttäuschung natürlich auf das Programm. Humor ist Ansichtssache. Das macht ihn zu so einem riskanten Medieninhalt. Eine der ersten Lektionen, die jeder angehende Zeitungsredakteur lernt, ist: Triff niemals ironische Aussagen! Denn Ironie wird missverstanden. Im Adventure **Edna bricht aus** erzählt Edna dem depressiven Irrenhaus-Insassen Peter einen Witz: »Kommt ein Mann zum Arzt. Sagt der Arzt: »Peter, du machst es nicht mehr lange.« Das ist im Kontext des Gesprächs ein großartiger Gag. Man kann darüber aber auch mit den Schultern zucken. Im schlimmsten Fall geht Humor sogar nach hinten los: Wer etwas partout nicht witzig findet, der regt sich darüber auf.

Warum immer Cartoon?

Das mag mit ein Grund dafür sein, warum humorgetragene Spiele ein Nischendasein fristen. Dazu kommen weitere Risiken. Humor ist schwer vermittelbar. Falls Ihnen das Edna-Zitat oben nicht witzig erschien, dann kann das auch daran liegen, dass im geschriebenen Text die Gesamtsituation, die Erzählweise und die Betonung verloren gehen. Mit dem gleichen Problem kämpfen der Packungstext und statische Screenshots auf der Rückseite der Box. Humor braucht Bewegtbild und Kontext, und er braucht optische Unterstützung; nicht umsonst fallen fast alle Comedy-Spiele auf einen Cartoon-Stil bei der Grafik zurück. Der hat einen doppelten Vorteil, denn zum einen signalisieren kurios gezeichnete Figuren schon von Weitem »Hier wird's witzig!«, zum anderen erlaubt eine gezeichnete Welt ein Maximum an kreativer Freiheit. Es

»Goggalar hates everything
Lungfish care about! Air, water, family, the economy...«
Psychonauts



Lego Indiana Jones erzählt die Handlung nur durch Slapstick und Geräusche und kommt dabei ohne Text aus.

hat seinen Grund, dass mit **Die Simpsons** ausgerechnet eine Zeichentrick-Sendung die langlebigste TV-Comedy-Serie ist. Eine virtuelle Welt – dazu gehören Cartoons ebenso wie Spiele – gibt ihren Schöpfern punktgenaue Kontrolle über die Gestaltung jeder Szene und das Timing jeder Aktion, in viel größerem Maße als Realaufnahmen. Dazu erlaubt sie Übersteigerungen und Verzerrungen, die in der Wirklichkeit nur mit teuersten CGI-Effekten zu machen wären. Homer den Kopf von Marge aufzusetzen, bedeutet in **Die Simpsons** nur einen Federstrich, im Real-film wäre es ein Riesenakt. Bei Spielen hat Zeichengrafik zudem den Vorteil, dass sie prinzipiell alterslos ist. Ein Curse of **Monkey Island** von 1997 sieht auch heute noch klasse aus, die 3D-Grafik von **Jedi Knight** aus dem gleichen Jahr wirkt gnadenlos veraltet.

Zu wenig Slapstick

Eine grundlegende Schwäche von Computerspielen ist, dass sie emotionale Situationen ungenügend darstellen. Schuld daran ist der Ressourcenaufwand: Einen Streit zwischen zwei Personen lebensnah zu animieren, verschlingt gewaltige Mengen an Zeit und Geld. Deshalb ist die klassische Zwischensequenz nach wie vor ein Hörspiel vor einer Figurengruppe, die abwechselnd aus drei Kamerawinkeln gezeigt wird. Handlung besteht in vielen Spielen vor allem aus Sprachhandlung, und Humor entsprechend vor allem aus Sprachhumor. Das ist nicht verwerflich. Aber es stellt eine freiwillige Verarmung dar. Man muss sich nur mal eine Episode einer beliebigen TV-Sitcom ansehen und aufpassen, wie viel des Witzes durch Gesten, Blicke, Gesichtsausdrücke, durch Slapstick, Objekteinsatz und kreativen Bildschnitt erzeugt wird. **Rayman Raving Rabbids** zählt vor allem deshalb zu den herausragenden Vertretern der Comedy-Spiele, weil es fast komplett auf Sprache verzichtet und seine Komik aus dem Verhalten der wirren Hasen ableitet, die mit glubschäugigem Entsetzen aus der Toilette stieren oder im Kna-benchor Ohrfeigen kassieren. Das Ergebnis

spricht für sich. In die gleiche Kerbe schlagen die Lego-Parodien von **Star Wars** bis **Batman**, die klassische Filmszenen nur durch Slapstick und Geräusche nacherzählen.

Es ist zudem ein Irrtum, dass die Begrenzung auf Sprachhumor die Entwickler vom Zwang zu sorgfältiger Inszenierung befreien würde. Vor allem deutsche Comedy-Spiele muten oft wie abgelesene Drehbücher an, was sie in der Regel auch sind. Auch Sprachhumor braucht zumindest die Professionalität eines Hörspiels, nicht die eines Hörbuchs – keine Sprecher, sondern Schauspieler, die Rollenverständnis entwickeln, die das Timing begreifen und miteinander interagieren. Bei Sitcoms wird jede Szene geprobt, analysiert, oft umgeschrieben, sie wird vor Publikum getestet und an dessen Reaktion angepasst. Man möchte sich diesen Aufwand auch für Computerspiele wünschen. 90 Prozent aller Comedy-Spiele stammen von kleinen Entwicklerteams; sobald deren Etats größer werden, hören sie auf, damit Comedy-Spiele zu produzieren.

»Go for the eyes, Boo,
go for the eyes!«
Baldur's Gate

Deck 13 ist das beste Beispiel, das Großprojekt **Venetica** wird selbstverständlich ein ernsthaftes Spiel. Solange Humor in Spielen die Nische der Pfennigfuchser bleibt, ist er für den Massenmarkt untauglich.

Je ne comprends pas

Ein Problem, dem bei der Projektplanung oft zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt wird, ist die Übertragbarkeit von Humor in andere Sprachen und Kulturen. Darin kann mitunter der Teufel stecken. Humor ist nicht zwangsläufig international. Amerikaner und Japaner grinsen über Gewaltexzesse, die Europäern Stirnrunzeln ins Gesicht treiben; Wrestling gilt in den USA beispielsweise durchaus als albern-amüsante Form von inszenierter Komik, hierzulande sieht man darin eher eine seltsame Variante des Sportringens. Umgekehrt kann man in Übersee mit dem oft langgezogenen, trockenen Wortwitz europäischer Machart wenig anfangen. Dialekte und nationale Einfärbungen, im Heimatland oft ein tod-sicherer Quell von Heiterkeit, sind ausgesprochen schwer zu übertragen. Wenn's doch mal versucht wird, etwa in der legendär verunglückten deutschen Version des Rollenspiels **Baldur's Gate**, ist das Ergebnis meist unpassend statt ulkig. Parodien und Anspielungen werden automatisch zu Rohrkrepiern, wenn man das Original nicht kennt, und sie haben

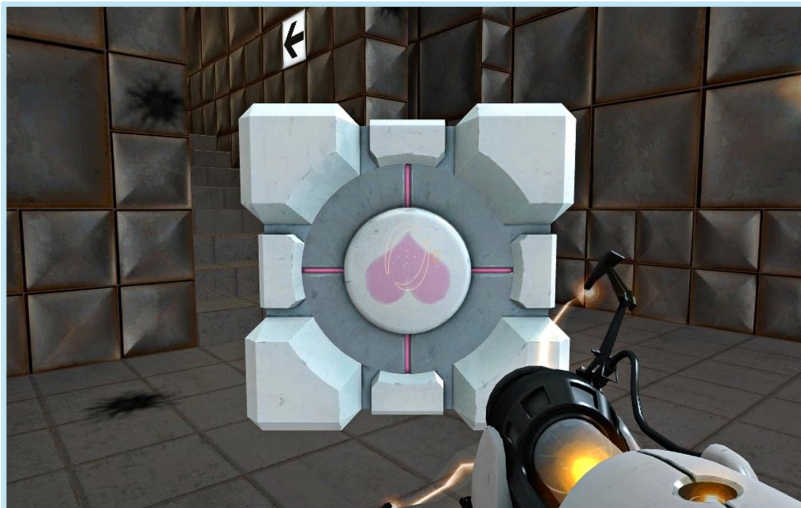
ein eingebautes Verfallsdatum. Das Atombomben-Wettwerfen

Nuclear War von New World Computing war 1989 eine bitterböse Satire auf den kalten Krieg, der nachwachsenden Generation müsste man aber wohl erst

erklären, wer sich hinter Namen wie »Ronny Raygun« und »Mao the Pun« verbirgt – und warum das mal lustig war.

Abstruse Übersetzungen

Die Lokalisation von Comedy entpuppt sich zudem als alpträumerisches Abenteuer, das Ergebnis ist oft über weite Strecken von Sinn be-



Das originelle Knobelspiel **Portal** wird durch dezenten, wohlgesetzten Humor wie den Companion Cube aufgewertet.

freit. Eine der witzigsten Minuten in den durchweg grandiosen Episoden von Telltales Adventure-Serie **Sam & Max** schickt den Hasen Max in eine langgezogene Sterbeszene, in der er unter anderem theatralisch lamentiert: »Death, where is that guy, Sting?« Wer die Anspielung auf den 1. Korintherbrief versteht (Death, where is thy sting?), dem dürfte sich zumindest ein Grinsen auf die Lippen stellen. In der deutschen Version bleibt das ziemlich sicher aus. Hier klagt Max: »Wo ist, oh Tod, dein Lied? Von diesem Typ da – Sting?«

Wortspiele gehen in der Übersetzung meistens verloren, wenn es in der Zielsprache kein passendes Äquivalent gibt. Das gilt auch für kulturelle Spezialitäten. Dass in **Curse of Monkey Island** eine Sängergruppe aus Friseuren auftritt, halten hiesige Spieler höchstens für skurril. Amerikaner verstehen dagegen die Anspielung auf ein Barbershop Quartett, vierstimmigen A-Capella-Gesang, der dem US-Kulturkreis entstammt. Die Piraten-Barbiere sangen im dritten **Monkey Island**-Spiel übrigens ein launiges Liedchen namens »A Pirate I Was Meant To Be«. Deutsche Spieler haben davon nie etwas gehört: In der hiesigen Fassung fehlt der Song komplett. Er war zu schwer zu lokalisieren.

Vom Wert der Witze

Humorfreie Spiele haben solche Stolpersteine nicht zu fürchten. Entsprechend gilt Witzigkeit vielen als Produktionsrisiko. Dabei steckt in kalkulierter Komik eine Wirkungskraft, die alle Bedenken aufwiegt.

Lachen ist eine außergewöhnlich positive Erfahrung. Wer sich gut amüsiert, der verbindet automatisch wohlwollende Erinnerungen mit der Quelle dieses Spaßes. Humor emotionalisiert, und emotionale Erfahrungen prägen sich ein. Die meisten Menschen erinnern sich sofort an die letzte Gelegenheit, bei der sie Tränen gelacht haben, und an die Einzelheiten der Situation: Wer war dabei, worum ging's? Darunter liegt eine fundamentale Dankbarkeit. Kaum ein Spielelement kann auf so einfache Art und Weise eine so starke Verbindung zum Spieler herstellen wie treffsichere Komik. Humor besitzt emotionale Steuerungsmacht; er baut in Running Gags Erwartung und Vorfreude auf, er löst im Actionfilm angestaute Spannung durch *comic relief* auf, den flotten Bond-Spruch nach dem Feuergefecht. Noch heute ist der One-Liner »Hail to the king, baby!« untrennbar mit der **Duke Nukem**-Serie verbunden.

Dazu kommt eine angenehme Eigendynamik: Humor macht gute Geschichten. Ein gelungener Witz, ein kurioses Erlebnis will weitererzählt werden. Automatisch verbreitet sich damit die Kunde vom Produkt. Ich halte jede Wette, dass jeder ambitionierte PC-Spieler davon gehört hat, wie brillant das Ende von **Portal** ist, wahrscheinlich direkt von einem Freund

oder Kollegen. Ohne den Computer Glados wäre **Portal** ein originelles Knobelenspiel. Dank Glados ist es ein Meisterwerk.

Dieser emotionalisierende Effekt wird verstärkt durch die Tatsache, dass sich Spieler mit der Figur identifizieren, die sie steuern. Deren Handeln und Erleben wird als Verlängerung des eigenen Willens begriffen; entsprechend strahlt die Schlagfertigkeit des Spielhelden auf den Spieler zurück. Witz macht witzig. »So wie Actionspiele dem Nutzer Waffen oder Superkräfte geben, kann man ihm auch die Möglichkeit verleihen, wortgewandt und lustig zu sein«, sagt Tim Schafer, der kreative Kopf hinter den humorvollen Klassikern **Grim Fandango** und **Psychonauts**: »Es ist so, als ob man immer sein eigenes Autorenteam dabei hätte, das sich ständig neue Sprüche für einen einfallen lässt.«

»I seem to have lost my phone number. Can I borrow yours?« – »I'm in the book. Under »Police Department.«
No One Lives Forever

Einzigartigkeiten

Humor hat die Macht, Einzigartigkeit zu erschaffen. Starke Figuren wie Guybrush Threepwood beziehen ihre Faszination aus ihrer Witzigkeit, und in der Folge haben sie Ikonen-Status erreicht. Die Beleidigungs-Duelle aus **Monkey Island** waren eine so einmalige Idee, dass sie Kult geworden sind. Aus einem guten, aber nicht genialen Shooter wie **No One Lives Forever 2** überlebt die Erinnerung an die Verfolgungsjagd, in der Cate Archer auf dem Dreirad Pantomimen jagt. Kein Mensch, der **Psychonauts** gespielt hat, wird die Milchmann-Verschörung oder Lungenfisch-City vergessen. Witzige Spiele haben die besten Ein-Satz-Beschreibungen: »Psi-Junge reist in die Gehirne von Verrückten«, »Rosa Würmer sprengen sich mit Bananenbomben in die Luft«, »Gewaltbereiter Hund und Hase jagen als freischaffende Polizisten Verbrecher« – so was macht neugierig.

Und abgesehen von all dem haben humorgetragene Spiele nach wie vor Seltenheitswert, vor allem abseits des Adventure-Genres. Ein Alleinstellungsmerkmal ist damit jedem Programm quasi garantiert, das seine Ziele um den Punkt »Den Spieler zum Lachen bringen« ergänzt. Es ist schier unbegreiflich, warum seit **No One Lives Forever** kein witziger Shooter mehr erschienen ist.

Die Entwickler brauchen mehr Mut zum souveränen Witz, der den Spieler für sein Handeln belohnt. Wir brauchen mehr Spiele wie **Jagged Alliance 2**, in dem man der jähzornigen Diktatorin Deidrauna rote Rosen schicken darf, wir brauchen mehr sympathische Spitzen wie in **You don't know Jack**, wo das Überspringen der Einleitung stichelnd mit »Boooah, Leertaste gedrückt. Mutig, mutig!« kommentiert wird, wir brauchen mehr coole Konsequenz wie in **Sam & Max**, wo

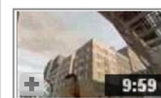
Ähnliche Videos



GTA 4 Best Car Accident!!!!
7.274 Aufrufe
RedBull2323666



GTA 4 Bloopers !
39.498 Aufrufe
bosshogg1982



Grand Theft Auto 4 Unbelievable Crashes/Falls E...
222.408 Aufrufe
deathmule



Messing around on GTA4
3.279 Aufrufe
pv2kurtb



gta 4 stunt montage and

Youtube ist voll von Spieler-Videos mit originellen und witzigen Szenen.

man Verkehrsteilnehmern das Rücklicht zerschießen kann, um sie dann anzuhalten und anzuschmauzen, weil ihr Rücklicht kaputt ist.

Next-Gen-Comedy

Es ist höchste Zeit für eine neue Wertschätzung des Humors. Dazu gehört die Einsicht, dass Comedy mehr Aufwand bedeutet, als ein paar lustige One-Liner zu verfassen und dem Helden zweimal pro Kapitel Scherereien mit einem duseligen Gnom/Goblin/Roboter aufzuhausen. Dazu gehört vor allem die Erkenntnis, dass die Spieler in einem interaktiven Medium von allein auf die Suche nach amüsanten Unterhaltung gehen, wenn man sie nur lässt – umso mehr, wenn auch noch die Möglichkeit besteht, diese eigene Kreativität mit anderen zu teilen. In diesem Gedanken schlummert der Keim für eine neue Form von interaktiver Comedy, eine Art digitales Improvisationstheater. Wer es schafft, sie zum Kern eines Spiels zu machen, dem prophezeie ich umwälzenden Erfolg.

Ich würde in dem Fall freilich um eine Gewinnbeteiligung bitten. Irgendwo hört der Spaß ja auch auf.

CS

Mehr zum Thema

Dieser Artikel ist Teil der Titelgeschichte »Humor in Spielen« unserer Schwesterzeitschrift **Making Games**



Making Games, die sich an angehende und etablierte Spiele-Entwickler richtet. Zum gleichen Thema im Heft: Ubisoft erzählt, wie der Humor in Rayman Raving Rabbids entstand; King Art beschreibt, welche Werkzeuge bei der Planung von Comedy-Adventures helfen; und der Design-Veteran Tim Schafer (Grim Fandango, Psychonauts) spricht im Interview über die Kunst, witzig zu sein, und sein aktuelles Projekt Brutal Legend. Das Making Games Magazine erhalten Sie bequem über unseren Online-Shop auf www.gamestar.de/shop.