Wahl ohne Qual

Nur wenige Spiele stellen uns vor wirklich schwierige Entscheidungen. Warum eigentlich? Von Dennis Kogel

Dennis Kogel
Freier Autor
redaktion@gamestar.de

Es klingt nach einem gewöhnlichen Auftrag für einen Hexer: Den kleinen Alvin vor Banditen retten, bitte gerne, 200 Orens Standardgebühr. Aber so einfach ist es nicht. Alvin hat magische Kräfte und muss nach der Rettungsaktion behütet werden – von der bezaubernden Ärztin Shani oder der tatsächlich zaubernden Triss. Ein Problem, denn mit beiden Frauen hat der Hexer eine Affäre. Schnell wird klar: Hier geht's gar nicht um den Buben, sondern um Geralts mittelalterliches Junggesellentum. Ich bringe Alvin schweren Herzens zu Triss, und es kommt noch härter: »Geralt, ich wollte über die Zukunft reden – über uns ...« Alarm! Triss will, dass sich der Hexer festlegt. Hochzeit? Kinder? Shani? Geralt stürmt in die nächste Absteige, betrinkt sich und versackt in der Gosse von Vizima. Und ich, ich schalte das Spiel aus. Ich will nicht über die Zukunft nachdenken. Ich will nicht »über uns« reden. Ich will Ghoule jagen. Den Orden der Flammenrose vernichten. Die schwierigste Entscheidung, die **The Witcher** von mir verlangt, hat nichts mit Monstern zu tun, mit Elfen, mit Intrigen und Königen, sondern mit menschlichen Beziehungen.

Genau genommen besteht jedes Spiel aus einem Gerüst von Regeln, innerhalb dessen ich Entscheidungen treffe. Meist unterbewusst und kurzfristig wähle ich, wohin mein Schachspiel-Bauer vorrückt oder in welche Richtung sich der Pac-Man mampft. Das ist simpel, das kann jeder. Doch 1985 hebt Richard Garriots Rollenspielklassiker **Ultima 4** die Entscheidungen in Computerspielen auf eine neue Stufe. Auf der Suche nach der ultimativen Weisheit muss ich darin keinen Bösewicht vernichten, sondern in gewöhnlichen Taten acht Tugenden beweisen, um zum gottgleichen Avatar aufzusteigen. Die Moral hält Einzug ins Computerspiel.

Ob **Bioshock**, **The Witcher**, **Fallout** oder **Baldur's Gate**: Seit **Ultima 4** ist es populär geworden, nicht nur über das schärfere Schwert und die bessere Deckung, sondern auch über die Moral nachzudenken. In vielen Spielen stehe ich zwischen Gut und Böse, in unzähligen Momenten fälle ich salomonische Urteile über alles, was am Wegesrand geschieht. Kaputte Alien-Ehen? Atombomben? Immer her damit, der Held macht das schon. Ich bin Profi geworden in der Wahl zwischen Gut und Böse. Nur die Herausforderung dabei, die ist weg. Wie können Entscheidungen wieder zu Herausforderungen werden – so wie bei der Damenwahl in **The Witcher**?

Für Sebastian Stępień, den Story- und Dialog-Designer der **Witcher**-Serie, sind Entscheidungen die dramaturgischen Höhepunkte eines Spiels: »Es geht darum, den Spielern zu ermöglichen, die Geschichte zu beeinflussen. Entscheidungen hauchen Helden und Nicht-Spieler-Charakteren Leben ein. Sie sind der Kern des Rollenspiels.« Jede Entscheidung soll so stimulierend, so wichtig und so kompliziert sein wie ein Bosskampf. Nur dass ich in diesem Fall eben mit meinem Gewissen kämpfe.

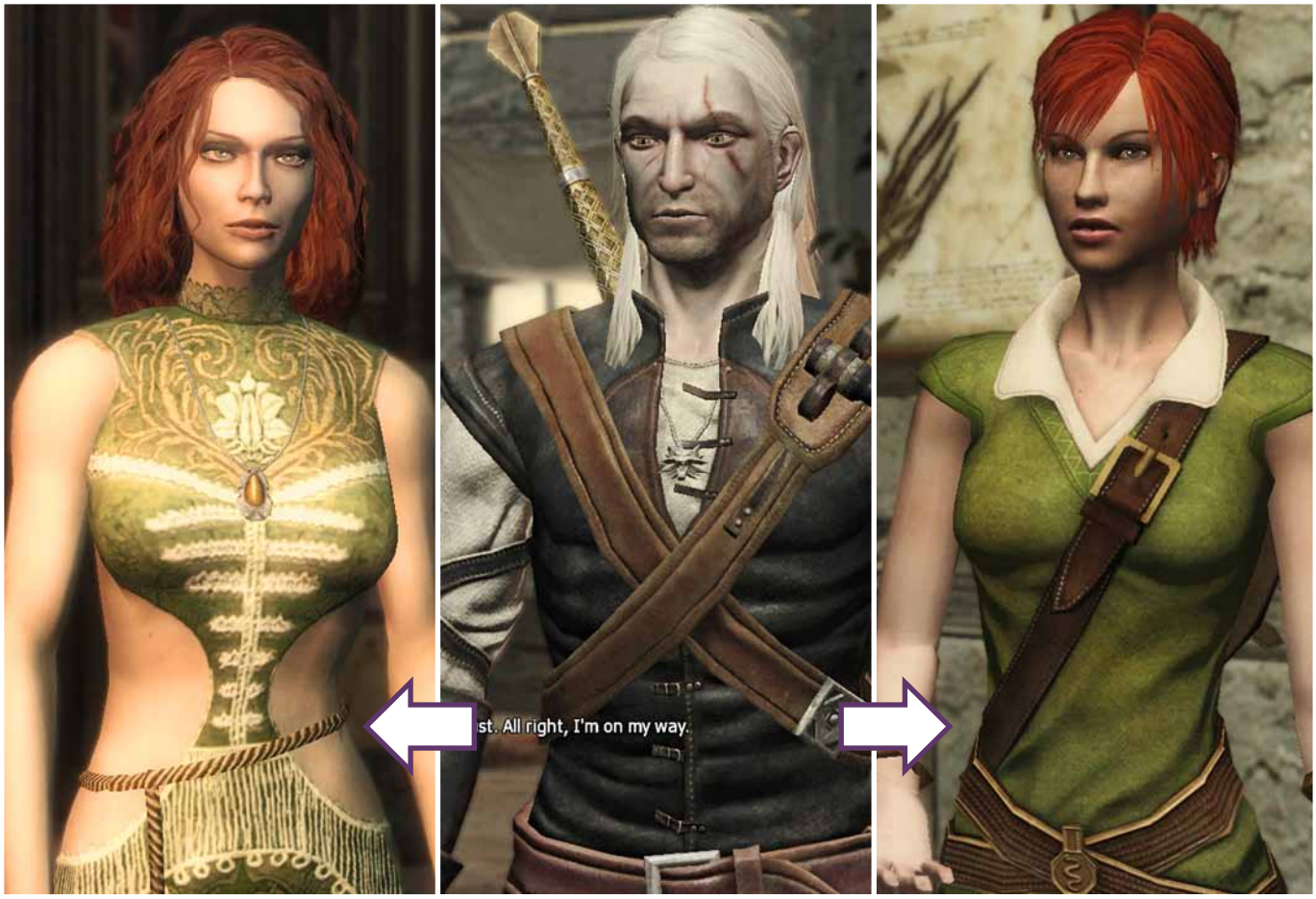
»Wenn Entscheidungen und ihre Konsequenzen stimmig präsentiert sind«, erläutert Stępień weiter, »dann regen sie die Vorstellungskraft an und lassen uns über das Was-wäre-wenn nachdenken.« Der Weg des Avatars in **Ultima 4** ist lang und beschwerlich. Nicht wenige Spieler schei-

Die Insider

Sebastian Stępień hat als leitender Story- und Dialog-Designer an beiden Teilen von The Witcher gearbeitet.

Casey Hudson war der Projektleiter von Knights of the Old Republic und betreut die Mass-Effect-Serie als Executive Producer.

 2002 veröffentlichte der Brite Brian Jacques den Fantasy-Roman »Triss«, in dem Tiere die Hauptrolle spielen. Triss selbst ist ein Eichhörnchen.



Der **Hexer Geralt** muss sich zwischen zwei Frauen entscheiden: der Magierin Triss (links) und der Ärztin Shani (rechts).

tern an der Aufgabe, ein tugendhafter Held zu sein, der die Kommode der blinden Wahrsagerin eben NICHT nach Gold durchsucht. Umso wichtiger ist es deshalb, die ultimative Weisheit zu finden: Ich muss kein Monster besiegen, keine Prinzessin retten. Ich muss meine eigenen Taten hinterfragen. Casey Hudson, der Executive Producer von **Mass Effect 3**, bringt es auf den Punkt: »In einem interaktiven Medium wie dem Videospiel haben nichtinteraktive Elemente keinen Platz. Die Geschichte muss auf den Spieler reagieren.« Das aber führt zum zentralen Problem:

Viele Spiele behandeln moralische Entscheidungen inzwischen ähnlich wie einen Mehrspieler-Modus. Wie etwas, das auf einer Checkliste steht. Etwas, das man eben haben muss. Irgendwie.

Doch wie denken sich die Entwickler diese Entscheidungen aus? Und warum ist die Entscheidung, wer ein magisches Kind erziehen darf, dann doch wieder so schwierig? Keine Belohnung, keine große Moral, keine dramatischen Duelle, nur zwei Frauen, ein Kind und für den Hexer Geralt die Aussicht auf ein Leben nach der Monsterjagd. Warum schaffen es Spiele wie **The Witcher**, mich stutzig zu machen, mich zu unbequemen Entscheidungen zu zwingen? Und warum gehen die meisten Entscheidungen, die ich in anderen Spielen treffe, so leicht von der Hand?

Bereits bei der Charaktererstellung stellt Sie **Ultima 4** vor Moralfragen.

»Das Spiel liegt außerhalb von Weisheit und Torheit, es liegt aber auch außerhalb von Wahrheit und Unwahrheit und von Gut und Böse«, schreibt 1938 der niederländische Kulturwissenschaftler Johan Huizinga in »Homo Ludens«. Spiele, so Huizinga, sind keine idealen Träger von Moral. Es liegt also in der Natur der Sache, dass sich Spiele oft selbst so schwer tun mit schwierigen Entscheidungen. Denn Spiele müssen vor allem als System aus Regeln und möglichen Aktionen funktionieren. Durch die Kombination von Bild, Ton und Interface machen mir gute Spiele klar, welche Folgen meine Entscheidungen haben. Ich drücke die Maustaste, und der Duke schießt. Jede wiederholbare Aktion im Spiel muss einen vorhersehbaren Effekt haben, sonst kann sie frustrieren. Wenn ich klicke, der Duke aber nicht schießt, dann bin ich enttäuscht. Warum sollte diese Vorhersehbarkeit bei moralischen Entscheidungen anders sein?

Ein Spiel muss Rückmeldung geben über getroffene Entscheidungen. Die Einteilung in Gut und Böse soll mir ermöglichen, die Konsequenzen meiner Entscheidungen besser einzuschätzen – etwas, das ich bei Entscheidungen im echten Leben schmerz-

lich vermisse. »Starre Gut-Böse-Systeme helfen«, sagt Casey Hudson. »Sie können bestimmte Situationen klarer darstellen und geben Spielern Feedback darüber, welch eine Rolle sie gespielt haben.« Wenn ich in **Knights of The Old Republic** einen Streit zwischen zwei Familienclans schlichte, belohnt mich das Spiel mit Gerechter-Held-Punkten. Wenn ich die Familien gegeneinander ausspiele und in ein Massaker hetzte, sammle ich Bösewicht-Zähler. So einfach kann Moral sein.

Außerdem müssen Spiele wiederholbar sein – und fair. Wenn Gordon Freeman von den Combine niedergeschossen wird, dann deinstalliert sich **Half-Life 2** nicht automatisch, sondern lädt einen Spielstand für einen weiteren Versuch. Wenn eine Entscheidung zu einem unerwünschten, nicht idealen Ergebnis führt, dann lade ich eben einen älteren Spielstand, der zum besseren Ergebnis führt. Zugleich sollten Spieler durch eine getroffene Entscheidung nicht schwer benachteiligt werden. Denn auch das führt zu Frust. Und da die Spieleentwicklung heutzutage Millionenbudgets verschlingt, müssen sich die Entwickler bemühen, Frust zu vermieden, um möglichst viele Fans anzulocken und die hohen Kosten wieder einzuspielen. Je schwächer die Konsequenzen einer Entscheidung ausfallen, desto mehr zufriedene Käufer gibt es. Auch so einfach kann Moral sein.

Wie also können Spiele trotzdem unbequeme Fragen stellen? In einem 2009 veröffentlichten Artikel im wissenschaftlichen Journal Game Studies erklärt der Spieleforscher Marcus Schulzke, wie eine bedeutende Entscheidung in einem Spiel aussehen muss: »Das Ideal ist ein Szenario mit einem moralischen Dilemma mit dem Potenzial für gute und schlechte Ausgänge, die bedeutende Folgen mit sich tragen, über die Spieler aber nur begrenztes Wissen verfügen sollten.« Schulzke verfolgt damit ein klares Ideal, das man in wissenschaftlichen Artikeln zum Spieldesign eher selten findet. Es ist aber ein Ideal, das nur schwer zu verwirklichen ist. Unklarheit, so der aktuelle Design-Standard, führt zu Frust. »Es sollte keine ›falschen‹ Entscheidungen geben«, sagt auch Sebastian Stępień, »falsche Entscheidungen gibt es nur in Logik-Puzzles. Bei Entscheidungen in Geschichten, bei Entscheidungen, in denen es um Weltanschauung, um Moral, um Ehrlichkeit geht, sollte es keine ›korrekte‹ Lösung geben. Eine Spielwelt sollte glaubhaft auf die Entscheidungen der Spieler reagieren und die positiven und negativen Effekte einer Wahl zeigen, ohne Spieler dafür zu verurteilen.«

So einfach kann Moral sein.

Dragon Age wirft zwar interessante moralische Fragen auf, die sich aber meist auf die »richtige« Art lösen lassen – sodass die Entscheidung zu leicht fällt.

Starcraft 2: Wings of Liberty geht einen anderen Weg und dem Dilemma mit den falschen Entscheidungen einfach aus dem Weg. Weil der edle, verlotterte Weltraum-Cowboy Jim Raynor als Held keine Fehlentscheidung treffen darf, passt das Spiel die Geschichte und die Persönlichkeit der Nebenfiguren meinen Entscheidungen an. Kurz: Weil Jim Raynor als Avatar des Spielers unfehlbar ist, wird jede Entscheidung automatisch richtig. Am deutlichsten wird das im Gefängnis von Neu Folsom. Jim Raynors Mitstreiter, der Phantomkrieger Tosh, huscht unsichtbar von Zellentrakt zu Zellentrakt, befreit Gefangene und erringt einen Sieg gegen das korrupte Imperium. Neu Folsom war ein Lager für Rebellen, Intellektuelle und Opfer eines vertuschten Militärprogramms. Tosh hat bewiesen, dass er Raynors Freund ist, ein treuer Gefährte.

30 Minuten zuvor muss sich Jim Raynor entscheiden, ob er Tosh hilft, die Gefangenen von Neu Folsom zu befreien. Oder glaubt er der Geheimagentin Nova, die behauptet, Tosh sei ein Verräter? Wenn sich Raynor für Tosh entscheidet, folgt der Gefängnisausbruch. Wenn Raynor Nova unterstützt, sieht die Sache ganz anders aus: Auf der Avernus Station hat Tosh ein geheimes Ausbildungslager für Terroristen aufgezogen. Zusammen mit Nova vernichten Raynors Truppen das Camp und vereiteln damit Toshs geheimen Plan, unschuldige Bürger zu verletzen. Tosh war ein Verräter, der nur auf den richtigen Moment gewartet hat, Jim Raynor in den Rücken zu fallen.

Ist Tosh verräterischer Terrorist und treuherziger Freiheitskämpfer zugleich? Nein, aber **Starcraft 2** umgeht damit das Dilem-

Gute Entscheidungen

The Witcher 2: Wie im Vorgänger müssen Sie sich entscheiden, ob Sie die Menschen oder die Guerillakrieger der Elfen und Zwerge unterstützen Keine Seite ist eindeutig gut oder böse, es gibt kein richtig oder falsch.

Mass Effect: Wer die Rachni-Königin befreit, gewinnt entweder einen wertvollen Verbündeten oder lässt eine Horde Killerinsekten auf die Galaxis los. Diese Ungewissheit macht die Entscheidung so spannend.

ma, dass eine »falsche« Wahl Spieler frustrieren könnte. Die Entscheidungen, die ich in **Wings of Liberty** treffe, sind keine moralischen Entscheidungen. Sie erzeugen kein Szenario, in dem ich zwischen mehreren Alternativen mit fühlbaren Konsequenzen wählen kann. Stattdessen erschaffen sie Paralleluniversen, die mir versichern, stets das Richtige zu tun. Eine geniale Illusion, die aber nur so lange hält, bis ich die Alternative ausprobiere. Blizzard hält seine Charaktere bewusst offen, um sie nach Belieben umzuschreiben. Für Sebastian Stępień wäre das undenkbar: »Wenn du nicht in der Lage bist, sowohl die positiven als auch die negativen Konsequenzen einer Wahl zu präsentieren, dann solltest du es lieber ganz lassen, statt eine Entscheidung einzubauen, die sich künstlich anfühlt.«

Egal ob sich Spieler nun für Tosh oder Nova, für Gut oder Böse entscheiden: Spielerisch macht es weder in **Starcraft 2**, noch in vielen anderen Spielen einen Unterschied. Die für **Bioshock** so wichtige Frage nach Entscheidungsfreiheit war am Ende in vielerlei Hinsicht eine Luftblase: Ob ich die Little Sisters umbringe oder beschütze, ändert bloß das Video am Ende des Spiels, spielerisch bleibt alles gleich. Die Entscheidung zwischen Gut und Böse ist somit keine Herausforderung, sondern lediglich eine Frage nach meiner persönlichen Vorliebe: Wenn ich böse sein will, bin ich's eben. Mit Hinterfragen hat das wenig zu tun.

Zugleich schwingen Entscheidungen in Spielen oft wild zwischen „abgrundtief böse« und „engelsgleich gut« hin und her. Solche Extreme nennt Sebastian Stępień »künstlich« und »langweilig«, weil sie Systeme schaffen, in denen Spieler den »guten« oder »bösen« Punktewert maximieren, um an spezifische Belohnungen zu kommen, statt tatsächlich über Konsequenzen nachzudenken. Wenn ich böse sein müsste, um in **Knights of the Old Republic** das beste Lichtschwert zu bekommen, dann hätten die Sith mit meiner Hilfe schon längst die Galaxis erobert.

Und so oft Spiele wie **Dragon Age** fordernde, ambivalente Grauzonen aufbieten, so oft fallen sie auch zurück in bekannte Muster. In einem verwunschenen Wald hat ein Elfenmagier ein Menschendorf aus teils nachvollziehbarer, teils völlig übertriebener Rachsucht mit einem Werwolf-Fluch belegt. Nun wollen sich die Elfen und die Werwölfe gegenseitig auslöschen, beide Seiten haben verständliche Gründe – ein Dilemma? Denkste, der Held kann den Fluch nämlich auch einfach aufheben und die Elfen mit den verfluchten Menschen versöhnen. Dafür kritisiert Casey Hudson seine Bioware-Kollegen: »Einfache Entscheidungen zählen nicht. Wenn es eine offensichtlich richtige Wahl gibt, dann ist die Entscheidung praktisch wertlos.«

Das Grundproblem ist also: Als interaktives Medium sollen Spiele auch interaktiv sein. Gleichzeitig sollen sie Entscheidungen bieten, die alle Spieler zufrieden stellen und noch dazu bedeutsam sind. In dieser Hinsicht muss ich Titel wie **Mass Effect** und **The Witcher** ausdrücklich loben. Auf den ersten Blick mag **Mass Effect** ein konventionelles Moralsystem bieten, bis man merkt, dass die Unterteilung in »Vorbild« und »Abtrünniger« nicht unbedingt für »Gut« und »Böse« steht, sondern für unterschiedliche Ansätze. »Wir haben uns bewusst dafür entschieden, mit den beiden Extremen zwei Philosophien zu zeigen, also zwei Arten, das Richtige zu tun«, erklärt Casey Hudson. Auch wenn die Entscheidungen im ersten und zweiten **Mass Effect** häufig wie typische Rollenspiel-Situationen wirken, so sind es die langfristigen Konsequenzen, die jede Wahl zu etwas Besonderem machen.

Ob Commander Shepard die Königin der insektoiden Rachni am Leben lässt oder tötet, mag im ersten **Mass Effect** nur für den Zuwachs von Vorbilds- oder Abtrünnigenpunkten sorgen. Zugleich verspricht das Spiel aber, dass diese Entscheidung später eine Rolle spielen wird, die der Wahl Gewicht gibt. Die gerettete Rachni-Königin verspricht Shepard, ihm eines Tages zu helfen – vielleicht bei der Abwehr der Reaper in **Mass Effect 3**? Oder hat der barmherzige Held durch die Königinnen-Rettung ein Volk von Killerinsekten auf die Galaxis losgelassen? »Wir versuchen, epische Momente zu erschaffen«, sagt Hudson, »aber diese Momente sollen mehrere Dimensionen haben und einen Ausblick auf kommende Entwicklungen geben.«

Ich muss meine eigenen Taten hinterfragen.

Die Spiele der **Witcher**-Serie gehen in eine andere, eine weniger epische, aber oft genauso bewegende Richtung. Nicht zwischen Gut und Böse entscheidet sich Hexer Geralt, sondern stets zwischen dem kleineren von zwei möglichen Übeln. »Wir zeigen die unterschiedlichen Seiten eines Konflikts«, erläutert Sebastian Stępień. »Die Spielwelt ist unglaublich komplex und facettenreich. Es gibt kein reines Gut und Böse, kein Schwarz und Weiß.« In Temeria und dem Pontar-Tal gibt es nur den Kampf um den nächsten Tag. Die Elfen und Zwerge, die in **The Witcher 2** die Grenzstadt Flotsam überfallen, sind in den Augen der Menschen Terroristen, betrachten sich selbst aber als Freiheitskämpfer, die gegen die brutale Unterdrückung ihrer Völker aufbegehren. Parallelen zu Konflikten in der echten Welt sind unübersehbar. Egal, ob es um korrupte Kommandanten, Rebellenanführer, Königsmörder geht: Geralt kann keine »richtigen« Urteile fällen, weil es keine richtigen Lösungen gibt. Deshalb sind seine Entscheidungen so schwer. Und als Erlebnis so gelungen.

Über ein halbes Jahr, nachdem Triss Geralt und mir die Frage nach dem »uns« gestellt hat, bin ich nach Vizima zurückgekehrt. Mit einem Rubinring. Es hat ein wenig gedauert, bis ich mich entscheiden konnte. Aber das war's wert. Dennis Kogel

Schlechte Entscheidungen

Starcraft 2: Das Strategiespiel passt seine Charaktere nachträglich an Ihre Entscheidung an, Tosh (links) ist entweder ein Freiheitskämpfer oder ein Terrorist. So geht Blizzard unangenehmen Konsequenzen aus dem Weg.

Bioshock: Ob Sie die Little Sisters retten oder »ernten« ist nebensächlich, weil es sich weder spielerisch noch storytechnisch auswirkt. Nur das Video am Spielende läuft anders – eine verschenkte Chance.