

Pro: Entscheidungen in Spielen

FREIHEIT IST EIN GESCHENK

Für Benjamin Danneberg ist die Wahl keine Qual.

Im Gegenteil, er begrüßt Story-Entscheidungen in Spielen – zumindest gut gemachte.



Der Autor

Benjamin Danneberg findet es großartig, wenn seine Entscheidungen Folgen haben. Wenn er darüber grübeln muss, was er eigentlich will. Wenn er sich bei moralischen Fragen die Haare rauft. Und wenn das Spiel ihn am Ende für seine Wahl mit sinnvollen Konsequenzen belohnt.

Freiheit liegt voll im Spielertrend, vor allem dank offener Welten: Ich kann (im Rahmen der Möglichkeiten des Spiels) tun und lassen, was ich will, wann ich will, und oft auch wie ich will. Das heißt nicht selten, dass ich viel mehr Entscheidungen treffen darf als früher. Von meinem Weg durch die Welt (Folge ich der Story oder Nebenaufträgen?) über die Lösung von Problemen (Schießen, schleichen, quatschen?) und moralische Fragen (Guter Dieb, böser Dieb?) bis hin zum Schiedsspruch über Leben und Tod. Auch meine Antworten in Dialogen wirken sich immer öfter auf die Story aus. Und das ist gut so! Dass ich als Spieler wählen kann, wie eine Geschichte verläuft oder gar ausgeht, hebt Spiele von Medien wie Büchern und Filmen ab.

Natürlich muss diese Freiheit auch Konsequenzen haben, sonst ist sie bedeutungslos. Selbst wenn mir nur wenige Optionen offenstehen (etwa wegen technischer Einschränkungen), ist das immer noch besser, als am narrativen Nasenring durch die Manege geführt zu werden. Denn es reichen schon kleine Auswirkungen, um mich eng ans Geschehen zu binden. Angefangen bei der Baldur's Gate Saga über Deus Ex bis hin zu Pillars of Eternity kann ich jede Menge Spiele anführen, die Entscheidungen mit Konsequenzen verbinden. Hatte ich das Gefühl, etwas zu verpassen? Nein, denn ich habe (m)eine Geschichte gestaltet – und das geht nun mal nicht ohne Konsequenzen. So auch in The Banner Saga, einem Spiel, das die Konsequenzen meines Handelns geradezu zelebriert. Ich entschied mich beispielsweise, meinen besten Krieger zur Rettung eines Goldtransports zu schicken. War der Nordmann stark genug? Nein. Ich verlor ihn unwiederbringlich an meine Gier.

Folgen fürs Gedächtnis

Diese Entscheidung war eine der wichtigsten meines Spielerlebens. Sie hat mich nachhaltig beeindruckt, ich denke noch heute bei anderen, ähnlichen Entscheidungen an diese Szene und ihre Konsequenzen zurück. Das ist ein Reifeprozess, den

man beim anstrengungslosen Konsum mundgerecht präsentierter Storykost nicht erfährt. Darin besteht auch die Stärke des Mediums Videospiel: Ich kann Einfluss nehmen. Ich kann durch meine Handlungen Aussagen über mich selbst treffen. Viel mehr als in Buch oder Film bin ich direkt in die Geschichte involviert. Ein gutes Beispiel dafür sind die (zugegebenermaßen oft unglaubwürdigen) Romanzen. The Witcher 3 sticht als positives Beispiel heraus: Entscheide ich mich für Triss oder Yennefer? Dabei geht es nicht bloß um das Freischalten einer Sexszene, im Gegenteil: Ich entscheide mich für eine Person basierend auf ihrer Persönlichkeit und meinen bisherigen Erfahrungen mit ihr. Dadurch entsteht Identifikation mit meiner Figur: Ich bin Geralt, der Hexer, und ich folge meinem Herzen.

Die Umsetzung ist der Schlüssel

Wie sehr mich das berührt, hängt von der Umsetzung ab. Während Telltale dafür bekannt ist, mit Dialogentscheidungen viel Augenwischerei zu betreiben, bietet Life is Strange Optionen, die das Spiel verändern. In Pillars of Eternity entscheide ich über Gut oder Böse, über Leben und Tod, und erlebe je nachdem unterschiedliche Geschichten. Trotzdem leisten sich die Entwickler auch hier Schnitzer, wenn ich mich beispielsweise dafür entscheiden kann, einen kriminellen Sklaven an Sklavenjäger zu verraten oder zu befreien. An die Gerichtsbarkeit darf ich ihn aber nicht ausliefern. Gutes Entscheidungsdesign bedeutet, dass ich stets mit einem Mix aus Bauchgefühl und moralischem Kompass urteilen kann – und mir das Spiel die passenden Wahlmöglichkeiten dafür gibt. Zugleich brauche ich bei wichtigen Entscheidungen immer genügend Informationen, damit ich zumindest erraten kann, wie sich meine Wahl auswirken könnte. Folgenlose Entscheidungen dagegen frustrieren mich. Wenn ich die Sau rauslasse, meine »Opfer« mich später aber

als sanftmütigen Befreier feiern, dann ist das Unsinn.

Und zu den Folgen gehört auch, dass ich den alternativen Weg, gegen den ich mich entschieden habe, nicht erlebe. Zumindest nicht in meiner aktuellen Partie, sondern vielleicht in der nächsten – denn diese Art Konsequenz erhöht den Wiederpielwert massiv. Die Folgen sind es, die sich in mein emotionales Gedächtnis einbrennen: Eine Entscheidung zu treffen, über die ich aufgrund ihrer Tragweite nachdenken musste und die im Nachhinein bei mir Reue oder Stolz, Trauer oder Freude ausgelöst hat, ist immer weitaus befriedigender als jedes Nachspielen einer durchchoreographierten Geschichte. Konsequenzen durch Entscheidungen machen ein Spiel besser, denn sie bleiben mir im Gedächtnis. Ich will mehr davon. Viel mehr. ★



Die Entscheidungen in The Banner Saga haben oft knallharte und unumkehrbare Folgen.



In The Witcher 3 entscheidet man sich nicht zwischen Sexszenen, sondern zwischen Personen.