

DER FAULSTE ALLER KOMPROMISSE

Immer mehr Titel brüsten sich damit, ihre Handlung dem Gusto des Spielers zu unterwerfen. Unser freier Autor Thorsten Küchler ist gegen diesen Trend – und zwar entschieden!



Der Autor

Thorsten Küchler vermisst die Zeit, in der Helden wie Guybrush ihre Entscheidungen noch ganz alleine trafen. Aktuell gruselt er sich durch den PS4-Titel Until Dawn – und verpasst gefühlt die Hälfte der Story, weil seine Entscheidungen das Ableben zahlreicher Charaktere nach sich ziehen.

Vorgefertigte Texte, die man einfach nur schmökern kann? Star-er Stuss von gestern! In Zukunft werden alle unsere Artikel interaktiv sein, damit sich der Leser garantiert ernst genommen fühlt. Soll diese Kolumne also lieber mit den Worten ... STOPP! Wo kämen wir denn da hin, wenn eine Meinungsäußerung, ein kreatives Werk, einfach so vom Publikum manipuliert werden könnte? Ich sage es Ihnen: in die moderne Welt der Video- und Computerspiele. Denn kaum ein Adventure oder Rollenspiel kann es sich heute noch erlauben, eine lineare, perfekt durchorchestrierte Handlung zu erzählen. Entscheidungsmöglichkeiten sind der letzte Feature-Schrei, gerne auch ein bisschen moralinsauer, weil sich das als Marketing-Blabla plakativer verkaufen lässt. »Wir haben 1.253 mögliche Enden«, tönt es dann von den Bühnen der pompösen Presseveranstaltungen. Aber macht das die betreffenden Titel tatsächlich besser? Wollen alle Spieler ständig das Schicksal von Nebenfiguren bestimmen und sich zum Story-Gott aufschwingen? Ich behaupte: Nein.

Eine Qual, diese Wahl

Im (großartigen) deutschen Film »Oh Boy« scheidert Protagonist Niko daran, einen stinknormalen Kaffee zu bestellen – weil sich die moderne Soja-Latte-Gesellschaft daran aufgeilt, unendlich viele Varianten des Heißgetränks anzubieten. Wählen um des Wählens willen also. Und genauso fühle ich mich aktuell oftmals beim Spielen. Beispiel Life is Strange: Da will man eine spannende Coming-of-Age-Geschichte serviert bekommen und muss stattdessen darüber befinden, ob ein Mitschüler verpetzt gehört oder man ein Mädchen vor Hänseleien schützen sollte. Das Absurde daran: Man kann die Konsequenzen seiner Handlungen stets nur vage voraussehen und muss im schlimmsten Fall auch noch mehrere Episoden (sprich: Monate) abwarten, bis man sie überhaupt erfährt. Im echten Leben weiß ich, dass der Nachbar beleidigt ist, wenn ich seine Tomaten stibitze. In der Welt der Video- und Computerspiele entpuppt sich der

Nachbar vielleicht vier Spielstunden später als Serienmörder, der seine Opfer mit dem Gemüse dekorieren will, nun aber im Supermarkt Nachschub holen muss und so entlarvt wird ...

Multiple-Choice statt Freiheit

Nun gut, ganz so grotesk sind die Story-Zusammenhänge in Titeln wie The Walking Dead nun auch wieder nicht. Dafür gaukeln Telltale & Co. dem Spieler oft eine Macht vor, die er schlussendlich gar nicht hat. »Willst du lieber Charakter X retten oder doch lieber Nebenfigur Y zur Hilfe eilen?«, dieses klassische Dilemma wird ständig bemüht – und dadurch immer lächerlicher. Was, wenn ich gar keinen der beiden mag? Was wenn ich lieber einfach nur davonrennen will? Was, wenn ich eine ganz andere Lösungsidee im Kopf habe? Pech gehabt! Selbst Pac-Man ist in Sachen Freiheit für den Spieler gönnerhafter. Ja, auch ich weiß, dass die Arcade-Pillenjagd keine komplexe Story erzählen will und muss. Aber viele moderne Entwickler berauben sich durch das »Gebt den Spielern die Entscheidungsgewalt«-Mantra ihrer vielleicht größten Stärke. Nämlich der, eine perfekte Geschichte zu erzählen. Ich bin mir beispielsweise sicher, dass Titel wie Heavy Rain deutlich logischer und ärmer an Leerlauf geworden wären, hätte man sie nicht als interaktiven Hollywood-Film angelegt. Egal ob »Der Pate« oder »Casablanca«: Kein erzählerisches Meisterwerk der Kulturgeschichte hätte davon profitiert, von seinen Lesern oder Zuschauern mitbestimmt zu werden. Klar, das Medium Spiel lebt von seiner Interaktivität. Aber die ganz eigenen Gameplay-Geschichten, die unser Lieblingshobby erzählt, entspringen einzig der Fantasie der Spieler – etwa in Minecraft oder der Open-World-Anarchie von GTA.



The Walking Dead: Die Adventures von Telltale bieten zwar zahlreiche Entscheidungen, wirklich frei ist der Spieler dabei jedoch nicht.



Heavy Rain: Der PS3-Titel erzählt seine Serienkiller-Story zwar flexibel, der Mörder ist aber stets derselbe.

Was wäre wenn? Keine Ahnung!

Den Rest dieser Kolumne dürfen leider nur die lesen, die auf der Seite des Autors sind! Alle anderen verpassen den folgenden Absatz leider. Unsinn? Genau! Denn wenn ich ein multimediales Werk erwerbe, dann möchte ich auch möglichst alle seine Inhalte und Facetten erleben. Spiele wie Game of Thrones (natürlich von Telltale) verwehren mir diesen Wunsch! Es sei denn, ich gehe bestimmte Passagen erneut an und ändere meine Entscheidungen so, dass ich den Story-Strang zu Gesicht bekomme, von dem mein Kollege so glühend erzählt hat. So habe ich auch bei Life is Strange ständig das Gefühl, etwas zu verpassen – trotz der cleveren Rückspulfunktion, die das Problem dezent abmildert. Aber vielleicht bin ich ja auch einfach zu alt (38) und faul für die moralisch aufgeladene Entscheidungspflicht der modernen Spiele ... Wissen Sie was? Entscheiden Sie doch einfach selbst. ★